



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



SEDUC
GOBIERNO DEL ESTADO
DE CAMPECHE

**UNIDAD UPN 041
“María Lavalle Urbina”**

**Los juegos cooperativos y la inclusión de los educandos del tercer
grado de primaria**

Luis Enrique Collí Keb

San Francisco de Campeche, Campeche, México, 2024



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**UNIDAD UPN 041
“María Lavalle Urbina”**

**Los juegos cooperativos y la inclusión de los educandos del tercer
grado de primaria**

Luis Enrique Collí Keb

**Tesis presentada para obtener el grado de
Maestro en Integración Educativa**

San Francisco de Campeche, Campeche, México, 2024



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 UNIDAD UPN 041
 "MARÍA LAVALLE URBINA"
 CAMPECHE

DICTAMEN PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO

San Francisco de Campeche, Cam., 10 de junio 2024.

**C. LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
 P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "**Los juegos cooperativos y la inclusión de los educandos del tercer grado de primaria**", asesorado por la Dra. Manuela Candelaria Pérez Pacheco, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución para aspirar al grado de Maestro en Integración Educativa.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

**Atentamente
 "Educar para Transformar"**

Dra. Adda Lizabeth Cámara Huchín
 Directora de Formación y Actualización Docente



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
 UNIDAD UPN 041
 CAMPECHE

DEDICATORIA

Dedico con todo corazón esta tesis a mi madre Rosa Isabel Keb Mis, pues sin ella no lo había logrado. Gracias por la confianza y por tu bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino de bien.

A mi padre José María Collí Cituk, por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que han influido para salir adelante.

A mis hermanos Marvin Iván Collí Keb y Reyna Nallely Colli Keb, por darme siempre su apoyo, consejos y confianza, ser los hermanos y amigos que me brindaron ánimos positivos.

A mi hija María José Colli Mut, por ser el motor que permite realizar y alcanzar cada proyecto de vida y culminar satisfactoriamente.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por brindarme la sabiduría y paciencia para poder culminar satisfactoriamente este trabajo de investigación de la maestría.

Con profundo reconocimiento, extiendo mi más sincera gratitud a mi directora de tesis la Dra. Manuela Candelaria Pérez Pacheco. Su dedicación y su inestimable guía han sido pilares fundamentales en la dirección y enriquecimiento de esta investigación.

Externo mis agradecimientos a mi lector Mtro. Manuel Jesús Novelo Pech y responsable Dra. Juana Zárate Domínguez, cuyas acertadas observaciones y correcciones constructivas han sido cruciales para la consolidación de este trabajo.

Mi gratitud se extiende a la Universidad Pedagógica Nacional “María Lavalle Urbina” módulo Calkiní, Campeche. Que ha fomentado en sus egresados una excelencia académica, espíritu esencial para enfrentar los desafíos presentes en la educación de la actualidad.

Finalmente agradezco a mi compañera de tesis por su invaluable apoyo, otorgándome su tiempo incondicional y sus valiosas reflexiones otorgadas al revisar mi tesis.

RESUMEN

La investigación se llevó a cabo en la escuela rural “Juan Manuel Vargas”, con un grupo muestra; los alumnos del tercer grado de primaria, permiten conocer a profundidad de como la aplicación de juegos cooperativos favorecen la inclusión en los educandos, ya que la exclusión entre los alumnos en las clases de educación física originan que los escolares no participen de manera activa, se generó la pregunta de investigación: ¿Son los juegos cooperativos un elemento que favorece la inclusión de los educandos?, ratificando de manera afirmativa tanto a la interrogante como al igual la hipótesis planteada. El diseño de investigación de este trabajo es Cuasiexperimental, encuadrando con el paradigma cuantitativo, se aplicó la escala de actitudes para determinar cómo se encuentra el grupo muestra, los procedimientos consumados fue la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos, las conclusiones en este trabajo de investigación fueron que los juegos cooperativos sí, son un elemento que favorecen la inclusión entre los alumnos, ya que a través del programa de juegos aplicados, se pudo erradicar un porcentaje considerable de los problemas de exclusión entre los alumnos del grupo muestra.

Palabras claves: Inclusión educativa y juegos cooperativos

ABSTRACT

The research was carried out in the rural school "Juan Manuel Vargas", with a sample group; The study of students in the third grade of primary school allows us to know in depth how the application of cooperative games favors the inclusion of students, since the exclusion among students in physical education classes causes students not to participate actively, the research question was generated: Will cooperative games be an element that favors the inclusion of students? Affirmatively ratifying both the question and the hypothesis posed. The research design of this work is quasi-experimental, framing with the quantitative paradigm, the scale of attitudes was applied to determine how the sample group is, the consummate procedures was the elaboration and application of a cooperative games program, the conclusions in this research work were that cooperative games yes, They are an element that favors inclusion among the students, since through the program of applied games, it was possible to eradicate a considerable percentage of the problems of exclusion among the students of the sample group.

Keywords: Educational inclusion and cooperative games

ÍNDICE GENERAL

Dictamen.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Índice General.....	viii
Lista de Figuras.....	ix
Lista de Tablas.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
1 CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1 Descripción de la situación problema.....	6
1.2 Pregunta de Investigación	9
1.3 Objetivos.....	9
1.4 Justificación.....	10
1.5 Hipótesis.....	11
2 CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	
2.1 Marco Conceptual.....	14
2.1.1 El juego.....	14
2.1.2 Importancia del juego.....	17
2.1.3 Clasificación de los juegos.....	20
2.1.4 Juegos cooperativos.....	26
2.1.5 Inclusión.....	33
2.1.6 La inclusión educativa.....	36
2.2 Marco referencial	40
2.3 Marco contextual.....	45
3 CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA	
3.1 Tipo de estudio y diseño de investigación.....	48

3.2	Ubicación y tiempo del estudio	50
3.3	Sujetos participantes, población y muestra.....	52
3.4	Instrumentos para acopio de información.....	54
3.5	Procedimientos.....	57
4	CAPÍTULO 4. RESULTADOS, DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	
4.1	Análisis de los resultados.....	59
4.2	Discusión.....	69
4.3	Conclusiones.....	71
4.4	Recomendaciones.....	72
	REFERENCIAS.....	74
	ANEXO.....	80
	• Lista de figuras	
	Figura 1. Nivel de inclusión grupo muestra pretest.....	59
	Figura 2. Nivel de inclusión grupo de comparación pretest.....	60
	Figura 3. Nivel de inclusión grupo muestra postest.....	61
	Figura 4. Nivel de inclusión grupo de comparación postest.....	62
	Figura 5. Graficas comparativas.....	63
	• Lista de tablas	
	Tabla 1. Tabla de comparación de los grupos pretest y postest.....	62
	Tabla 2. Tabla de desviación estándar (grupo experimental).....	64
	Tabla 3. Prueba para muestras apareadas (grupo experimental).....	65
	Tabla 4. Prueba de normalidad (grupo experimental).....	65
	Tabla 5. Tabla de desviación estándar (grupo control).....	66
	Tabla 6. Prueba para muestras apareadas (grupo control).....	66
	Tabla 7. Prueba de normalidad (grupo control).....	67
	• Lista de graficas	
	Graficas 1. Comparación de hipótesis alternativa y nula.....	67

INTRODUCCIÓN

La investigación se llevó a cabo en la escuela primaria rural “Juan Manuel Vargas” con clave: 31EPR0119M ubicada en la localidad de Opichén, Yucatán. Con respecto a la inclusión de los educandos y cómo el juego cooperativo puede apoyar para favorecer un ambiente propicio de aprendizaje.

Dicha localidad está ubicada en una zona rural, con alto índice de pobreza la cual en su mayoría de los ciudadanos se dedican al trabajo en el campo de la agricultura, ganadería y albañilería. Cabe mencionar que los niños en su gran totalidad solo culminan su educación básica.

La presente tesis demuestra a profundidad el tema acerca de los juegos cooperativos y la inclusión de los educandos de tercero “A” de primaria. En primera instancia se presenta el Planteamiento del Problema; hace mención a la inclusión de los educandos y como el juego cooperativo puede favorecer a la misma, inmerso en ella se encuentra la Situación Problemática; la exclusión de los alumnos en las clases de educación física, originando a que los educandos no participen de manera activa.

Se generó la siguiente Pregunta de investigación: ¿Son los juegos cooperativos un elemento que favorece la inclusión de los educandos del tercero “A” de primaria? pertenecientes a la escuela “Juan Manuel Vargas”, en la localidad de Opichén, Yucatán.

El Objetivo planteado; aplicar un programa de juegos cooperativos que favorezca la inclusión en los alumnos del tercero “A”, de primaria, encajando la Hipótesis; Los juegos cooperativos favorecen la inclusión de los educandos del tercero

“A”, de la escuela primaria estatal “Juan Manuel Vargas” de la localidad de Opichén, Yucatán.

Este primer apartado y los elementos que lo conforman hacen referencia de donde surgió dicha problemática y el interés de estudiarlo en su relevancia social, teniendo como propósito la puesta en marcha de distintas estrategias didácticas como los juegos cooperativos que permitieron atender la situación problemática detectada y planteada.

En el segundo apartado se puede encontrar el Marco Teórico; permitió el sustento de varios autores e investigadores relacionados con el tema, las variables del tema de investigación; Independiente: Juegos cooperativos, Dependiente: Inclusión de los educandos. El sustento teórico; del juego, la importancia y clasificación de los Juegos Cooperativos, la Inclusión, Inclusión educativa, elementos importantes en este proyecto investigativo.

En el tercer apartado, se encuentra el Diseño de Investigación que presidió este trabajo, el cual se hace mención del Paradigma cuantitativo, que se trabajó en este proyecto, Alcance de esta Investigación fue Explicativo; ya que se detalló como el programa de juegos cooperativos tuvo efectos positivos en los alumnos con relación a las actitudes tomadas dentro de la sesión de clases de educación física, dando lugar a una inclusión entre pares.

El tipo de Diseño de Investigación es Cuasiexperimental, tratando que dicha estructura de investigación sea significativa para posteriores estudios.

De igual forma ubicación y tiempo del estudio; La población que se utilizó en este trabajo de investigación, son los alumnos de la escuela primaria estatal “Juan Manuel Vargas”, el grupo muestra fueron los alumnos del grupo tercero “A” de primaria, con nueve niños y quince niñas siendo un total de veinticuatro infantes.

Los Instrumentos para el acopio de la información; en esta investigación se aplicó la escala de actitudes para determinar cómo se encuentra el grupo muestra (Resultado de la prueba A, momento 1) y después de cierto periodo, posteriormente de la intervención se utilizó de nuevo el mismo instrumento para determinar los resultados (Resultados de la prueba A, momento 2).

Los procedimientos consumados fueron la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos y cronograma de actividades haciendo mención del tiempo en que se llevará cada proceso.

El cuarto apartado análisis de resultados; se presentan en tres momentos; primero los alcances obtenidos mediante la aplicación de la prueba pretest, segundo en el postest y tercero la comparación de los resultados de dichas mediciones entre el grupo muestra y comparación.

Se realizó mediante el programa SPSS versión 29.0, se generó conclusiones acerca de una población a partir de hechos obtenidos de una muestra de la misma, en este caso fue con los alumnos del tercero “A”, de la escuela primaria “Juan Manuel Vargas”.

En cuanto al apartado de Discusión en este estudio con relación a la hipótesis planteada, cabe mencionar que fue aceptada, ya que a través del programa de juegos

cooperativos aplicados, se pudo erradicar un porcentaje considerable de los problemas de exclusión entre los alumnos del grupo muestra.

Las conclusiones llegadas en este trabajo de investigación fueron que los juegos cooperativos sí, son un elemento que favorecen la inclusión entre los alumnos, después de los resultados obtenidos, analizados y contrastados, se pudo notar como dichos juegos erradicaron actitudes negativas de los educandos en la sesión de educación física, para dar lugar positivamente a la inclusión entre los infantes.

En relación a las Recomendaciones al grupo muestra; es la continuidad de aplicación de los juegos cooperativos o actividades lúdicas de este tipo, que le permitan a los niños a mantener ese ambiente de inclusión entre el grupo.

Como de igual forma tomar en cuenta los sesgos que se presentaron durante el trabajo de investigación, la cual influyó para no poner aplicar el programa de juegos cooperativos de una manera más práctica en las sesiones de educación física.

CAPÍTULO 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En este primer apartado del trabajo de investigación y los elementos que la conforman hacen referencia de donde surgió dicha problemática, el interés de estudiarlo en su relevancia social, de igual forma se plantea los objetivos por alcanzar y la hipótesis a comprobar, el enfoque que rige este proyecto de investigación, teniendo como propósito la puesta en marcha del programa de juegos cooperativos para atender la problemática detectada y planteada.

En la actualidad dentro del contexto escolar existen muchos alumnos que en la clase de educación física son excluidos por considerarlos los menos hábiles físicamente, de igual manera falta de valores, aptitudes, empatía entre los mismos educandos. Mediante la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos, promueva actitudes positivas entre los educandos favoreciendo satisfactoriamente la inclusión de los infantes.

Se aborda el tema acerca de las aplicaciones de juegos cooperativos que favorecen la inclusión de los educandos de tercero "A" de educación primaria. En primera instancia se hace mención de la inclusión de los educandos y como el juego cooperativo puede favorecer positivamente entre los alumnos en la sesiones de educación física.

1.1. Descripción de la situación problemática

Se observó en la escuela primaria estatal “Juan Manuel Vargas” con los alumnos del tercero grupo “A”, en la localidad de Opichén, Yucatán. La mayoría de los educandos dentro las clases de educación física son burlados y aislados por sus mismos compañeros por ser los menos habilidosos físicamente, problemática que se puede erradicar al promover la correcta aplicación de estrategia del juego cooperativo favoreciendo la inclusión.

Desde el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana (2022), la “inclusión” en México podía pensarse como un ejercicio de “inclusión educativa”, donde el énfasis está situado en procurar que todos los estudiantes logren participar en la educación escolarizada o si más bien la propuesta tenía que situar la actuación desde una perspectiva de “educación inclusiva”.

La inclusión ofrece numerosos beneficios, como un mundo más equitativo y respetuoso frente a las diferencias, brindando oportunidades a todas las personas sin etiquetar ni excluir. Proporciona un acceso equitativo a través de la revisión constante de procesos y la valoración del aporte de cada individuo a la sociedad.

A nivel escuela existe un alto índice de exclusión en las distintas áreas y actividades, como proyectos escolares, llevadas a cabo por el centro educativo, los docentes deben promover el juego en el contenido curricular y no solo en educación física. No es una estrategia de pérdida de tiempo como se cree, ya que la finalidad del juego es el placer, con frecuencia jugando se producen aprendizajes sumamente importantes.

En las sesiones de educación física; se hizo presente y de manera muy clara la exclusión de los infantes, en su gran mayoría considerándolos los menos habilidosos, ausencia de la puesta en práctica de valores entre pares.

Durante el trabajo en la cancha y aplicación de un juego que requirió formar equipos inmediatamente se notó que los pupilos seleccionaron a sus compañeros con la mejor destreza motriz, demostrando la misma actitud en la mayoría de las sesiones y actividades de organización de equipos que se les aplicó. Cabe recalcar que a los alumnos se les dio la oportunidad en la formación de grupos, momento donde se hizo más notorio la problemática de exclusión.

Los educandos integraron equipos de varones dejando a lo último a las niñas y algunos niños que les cuesta correr, saltar, patear y lanzar el balón, manifestando una actitud de desprecio hacia ellos por parte de sus demás compañeros. Esta situación detonó el énfasis por trabajar y atender dicha problemática, por medio de la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos, erradicando de esta forma la actitud de los pupilos de rechazo y aislamiento entre los pares, dando lugar a un ambiente cordial de inclusión en las sesiones de educación física.

Existen varios profesionales de esta rama donde al momento de impartir sus sesiones solamente, aplican juegos competitivos, con el fin de ganar o perder, dando lugar a que varios alumnos no participen en las actividades ya que en ocasiones son considerados los menos habilidosos y por ende son excluidos de las actividades.

En la investigación de dicha problemática se pudo notar que las estrategias de los juegos cooperativos en su mayoría de los docentes solo lo utilizan como un premio

para los niños que se portan bien o simplemente son vistos como una actividad para pasar el tiempo, donde solamente salen a correr, saltar, brincar y hacer movimientos físicos sin ningún objetivo.

Hay mucha controversia ya que el juego cooperativo es definido de distintas maneras según los autores por ejemplo García (2019), los considera como un medio en el cual puede captar, su atención con el deseo de participar activamente en las actividades, logrando aprendizajes significativos con el uso de esta herramienta de enseñanza.

López (2018) en su obra Juego lúdico; hace mención que mediante esta actividad se puede desarrollar cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

- La efectividad
- La motricidad.
- La inteligencia
- La creatividad
- La sociabilidad

La inclusión de los educandos según la UNESCO (2019), se refiere al aprendizaje y la participación de todos los estudiantes vulnerables de ser sujetos de exclusión, no solo aquellos con discapacidad o etiquetados como “con necesidades educativas especiales o discapacidad mental”, para lograrlo se requiere de la disposición, creatividad y conocimiento por parte de los docentes para ejecutar diversas estrategias de enseñanza.

Razón por la cual esta investigación busca que los docentes sepan que mediante la adecuada aplicación de los juegos cooperativos los niños pueden participar activamente en su proceso de aprendizaje favoreciendo a la inclusión.

1.2 Pregunta de investigación

¿Son los juegos cooperativos un elemento que favorece la inclusión en los alumnos del tercero “A” de primaria, pertenecientes a la Escuela Estatal “Juan Manuel Vargas” en la localidad de Opichén, Yucatán?

1.3 Objetivos

❖ Objetivo general:

- Aplicar un programa de juegos cooperativos que favorezcan la inclusión en los alumnos del tercero “A” de primaria, de la escuela Estatal “Juan Manuel Vargas” de Opichén, Yucatán.

❖ Objetivos específicos:

- Diseñar el programa de juegos cooperativos que favorezcan la inclusión en los alumnos del tercero “A” de primaria, de la Escuela Estatal “Juan Manuel Vargas”

- Conocer la eficiencia del programa de juegos cooperativos elaborado para favorecer la inclusión de los educandos del tercero “A” de primaria, en la Escuela Estatal “Juan Manuel Vargas”.

1.4 Justificación

La finalidad del presente proyecto es para los docentes y personajes que se involucran en el contexto de la educación, tener presente que el juego cooperativo trae consigo la enseñanza de conocimientos, valores y actitudes. Dando como resultado a las prácticas de una cultura inclusiva dentro de las sesiones de educación física y en el contexto escolar.

La base ideológica de la NEM es el Humanismo, que pone al estudiante como el motivo de todos los esfuerzos del Sistema Educativo, pedagógicamente el estudiante descubre el potencial que tiene para aprender conocimientos, habilidades y actitudes que desarrolla en su vida diaria.

Las prácticas de inclusión son la estrategia perfecta para generar la equidad, la excelencia y la mejora continua de la educación. En la cual en su filosofía de la inclusión; la educación construida sobre la creencia de que todas las personas son iguales debe ser respetada y valorados.

Como docente de educación física se sabe que el juego es de total importancia para el alcance de conocimientos, valores, actitudes y hábitos de higiene. Es de relevancia concientizar a los autores del contexto educativo de que la estrategia del juego cooperativo favorece la inclusión de los alumnos por la cual se recopiló

información, investigaciones y entrevistas con el fin de dar las herramientas necesarias para el trabajo que favorezca la inclusión educativa.

El desarrollo de este proyecto permitió a la comunidad educativa:

Conocer la relación y el papel que tiene el juego cooperativo como estrategia pedagógica, utilizar el juego cooperativo para el alcance de aprendizajes favoreciendo de esta forma la inclusión educativa, combatir la exclusión educativa, la aplicación correcta del juego cooperativo tomado como una estrategia de suma importancia en la educación, desenvolverse de una manera cordial, respetuosa, divertida y por ende favoreciendo la adquisición de conocimientos.

El juego cooperativo a través de esta investigación permitió demostrar el impacto que se tiene, como ayuda a la inclusión de los escolares en su adecuada aplicación de dicha estrategia pedagógica.

Como docentes es de gran importancia tener distintas herramientas y estrategias didácticas que permitan la inclusión de los infantes en las clases de educación física. Ya que de lo contrario la exclusión solo origina distintas problemáticas en los niños como el rezago escolar, exclusión y abandono escolar.

1.5 Hipótesis

Los juegos cooperativos favorece la inclusión de los educandos del tercero "A" de primaria, de la escuela estatal "Juan Manuel Vargas" de la localidad de Opichén, Yucatán.

La hipótesis de este proyecto de investigación es de tipo causal: propone un sentido de entendimiento de las relaciones causas-efectos. En la cual en este trabajo

se trató de saber si en realidad la aplicación de un programa de juegos cooperativos favorece la inclusión de los alumnos.

VARIABLES:

Hernández-Sampieri (2014), hace referencia que las variables son una característica o cualidad, magnitud o cantidad que puede sufrir cambios y que son objetivo de análisis.

En este caso las variables identificadas porque pueden ser manipuladas y cambiantes, son:

Variable independiente: Juegos cooperativos

Variable dependiente: Inclusión de los educandos

➤ **Conceptual:**

- *Juego Cooperativo:* el juego cooperativo es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo.
- *Inclusión de los Educandos:* la inclusión se ve como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, culturas y las comunidades, reduciendo la exclusión en la educación. Involucra cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, estructuras y estrategias, con una visión común

que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niño/as.

➤ **Operacional**

- *Juegos Cooperativos:* La aplicación de un programa de juegos cooperativos; la cual consta de veinte actividades, se aplicó dos juegos en cada sesión de educación física, teniendo como objetivo la inclusión de los educandos. Se evaluó por medio de una rúbrica en cada sesión (ver anexo 1).
- *Inclusión de los Educandos:* Se evaluó mediante la aplicación de la Técnica de Observación con el instrumento de Escala De Actitudes; conformada por 20 ítems la cual del 1 al 8 trata de medir la inclusión de los alumnos; del 9 al 20 mide la cooperación, todos ellos centrados en la inclusión y la cooperación de los educandos.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

Este estudio abordó el tema sobre la aplicación de los juegos cooperativos en la inclusión de los educandos del tercero “A”, de nivel primaria, tratando de comprender dicha temática a través de distintas teorías que la sustentan, es de importancia definir cada una de ellas, de igual forma algunos conceptos claves en el tema de estudio. Como son; los juegos, importancia del juego, clasificación de los juegos, los juegos cooperativos, inclusión, inclusión educativa.

2.1 Marco conceptual

2.1.1 El juego

Euceda y Labrador (2017), hacen referencia sobre el papel del docente en los juegos lúdicos, como un motivador o también llamado indicador, esta se debe de encargar de transmitir a cada uno de los estudiantes la alegría y las ganas de interactuar con los demás para disfrutar de la actividad, asimismo es necesario que el docente sea flexible para tomar en cuenta las sugerencias que puedan dar sus discentes y que se note que la opinión es tomada en cuenta para poder ir adquiriendo la confianza de participar dentro de la clase.

Así mismo se establece que el docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo con las actividades y su importancia en la participación y dirección del juego.

Por lo cual debe ser acorde al nivel de estudio, es decir cada actividad debe estar acorde con el nivel del alumno, es decir no muy fácil porque se aburren y tampoco muy difícil porque se pueden desmotivar.

Duran (2015), refiere que el componente socio motor de los juegos lúdicos permite considerarlos como espacios de un gran valor educativo, porque encajan de manera ideal en la clase de educación primaria (EP).

Así, por medio de ellos se puede propiciar el aprendizaje permanente (AP) mientras se desarrollan actitudes, valores y habilidades sociales, ya que con los juegos lúdicos los educandos pueden dialogar, entablar y plantear estrategias con sus compañeros.

Sánchez y García (2020), mencionan que el juego respeta los distintos ritmos de aprendizaje, impulsa los intereses y cubre las necesidades del infante, favoreciendo el desarrollo integral del niño. Se puede fomentar una gran variedad de juegos: creativos, reglas, juego libre, persecución, mesa. Con diferentes agrupaciones individual, por parejas, pequeños grupos, en grandes grupos y con diverso material objetos, juguetes y materiales deportivos.

Ortega (2016), afirma que el juego es considerado como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar, el niño juega por placer, disfrute y diversión.

A través del juego, el infante representa sus vivencias pasadas, aquello que le impactó, que le gustó y utiliza gestos, movimientos, objetos o su propio cuerpo para representarlo.

Rico (2018), indica el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades.

Gil-Madróna y Martínez (2015), contrasta que obtuvo la relevancia del juego motor como estrategia metodológica en las clases de educación física (EF), destacando la importancia de diseñar programas de educación emocional en la asignatura de EF y utilizar estrategias didácticas para guiar los aprendizajes en el dominio afectivo y comprobar sus logros y resultados.

Por consiguiente, no solo a través de dicho juego se consiguen aprendizajes de tipo conceptual, procedimental y actitudinal, sino que también se trata de una herramienta que produce AP y deleite en los participantes, de modo que contribuye al bienestar subjetivo.

Gallardo y Vázquez (2018), destaca que el juego es esencial en la etapa de educación infantil porque permite el desarrollo integral del niño, mejorando las habilidades motoras finas, imaginación, fantasía, concentración y atención. Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica

el respeto de normas, turnos, ponerse de acuerdo con más personas, escuchar y respetar las opiniones de los demás participantes.

López (2015), resalta que el educador físico al aplicar adecuadamente la estrategia de los juegos didácticos de una manera correcta, respetando las características de los educandos, las necesidades, grado de maduración como de igual forma los propósitos de cada juego. Permite de esta forma que todos los infantes participen, dentro de las clases de educación física y el proceso de enseñanza, aprendizaje de calidad.

De aquí parte que todo educador físico siempre tenga en cuenta en su práctica día a día, la importancia de una adecuada aplicación de los juegos didácticos, para crear un ambiente de aprendizaje significativo.

Es claro distinguir de los efectos o consecuencias que tienen consigo el hecho de que el docente de educación física aplique correctamente sus estrategias didácticas del juego de una manera correcta.

El impacto positivo que trae consigo la adecuada aplicación de los juegos lúdicos por parte del docente es que permite crear a un alumno creativo, reflexivo, analítico, autónomo, socializador, participativo, que ponga en juego actitudes, valores, aptitudes, favoreciendo de esta manera su desarrollo integral, objetivo que tiene la Nueva Escuela Mexicana.

2.1.2. Importancia del juego

Mosquera (2015), alude que el juego didáctico es una herramienta fundamental ya que da la oportunidad de utilizarlo como instrumento esencial para el alcance de los

aprendizajes en los educandos con más efectividad y de manera significativa, de esta forma permitir el desarrollo integral de los escolares, tanto en la vida escolar del infante como fuera de ella.

Castañer (2017), menciona que el juego presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad, implicando valores morales como; espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo. Valores físicos como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.

Chamorro (2015), afirma que por medio del juego, la manipulación de objetos, imaginación del juego simbólico el niño se siente protagonista. Además fomenta el paso hacia la adquisición del pensamiento crítico, razonamiento, mejorando la capacidad de analizar y sintetizar, abriendo el paso hacia la inteligencia abstracta, ya que el niño, mientras juega, construye y desmonta los juguetes, analiza los objetos y comienza a pensar sobre estos.

(Rodríguez et al., 2019), hace referencia que el juego implica socialización, interacción y cooperación, aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás, acabando así con el egocentrismo propio de esta edad.

Esta interacción fomenta el diálogo entre los infantes, favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, respetar las opiniones de los demás y resolver los conflictos.

Velandia y Moncada (2015), señala que el juego tiene beneficios tanto en el ámbito físico desarrollo sensorio-motor, como la maduración cognitiva. Se debe de fomentar el juego, creando espacios donde los niños tengan la posibilidad de explorar sus intereses de aprendizaje y desarrollarse de manera integral.

Obregón (2016), indica través del juego el niño se relaciona con el medio, se adapta a él y adquiere aprendizajes de la realidad que vive gracias a la experimentación y exploración que favorece el juego.

El juego ayuda a conocer su propio cuerpo, aprender conductas, desarrollar habilidades motoras, el lenguaje, relacionarse con los demás, resolver problemas, favorece el aprendizaje integral y significativo

Camerino (2018), hace referencia que mediante el juego se favorece valores humanos; tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión.

(Antón et al., 2018), Afirma que el juego es: “una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados”. El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

2.1.3 Clasificación de los juegos

(William y Magalhaes, 2017), hace una referencia de las características que tiene el juego:

- El juego es una actividad libre.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.
- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se práctica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio.
- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña afecta todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

Navarro (2014), propone la siguiente clasificación de los jugos en función de:

La dinámica del grupo

- Juegos de presentación
- Juegos de simulación

- Juegos de cooperación
- Juegos de resolución de conflictos

La etapa evolutiva

- Juegos infantiles
- Juegos de jóvenes
- Juegos de adultos

La complejidad de la tarea y de la programación de la situación

- Juegos genéricos
- Juegos específicos
- Juegos adaptados o reducidos
- Juegos deportivos

La participación y la comunicación

- Juegos individuales o de autosuperación
- Juegos de oposición
- Juegos cooperativos
- Juegos de cooperación/oposición

La situación motriz

- Juegos sin situación
- Juegos con situación motriz

López y García (2015), mencionan que la clasificación de juegos educativos en Educación Física, se pueden catalogar de la siguiente manera:

- Juegos de Velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto; hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominando una coordinación motriz impecable.
- Juegos de Fuerza: Estos juegos exigen un gran despliegue de energías, producen por lo general fatiga y congestión.
- Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo-económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos para alcanzar un fin.
- Juegos Visuales: Son los juegos que ayudan a la función visual.
- Juegos Auditivos: Son los juegos que ayudan a la función auditiva. Son todos los juegos de caza con venda y con orientación por sonido.
- Juegos Táctiles: Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto.
- Juego de Agilidad: Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos, etc.).
- Juegos de Puntería: Son todos los que se practican con el tiro al blanco.
- Juegos de Equilibrio: Son aquellos que desarrollan la capacidad para controlar la gravedad en relación con el plano de sustentación y la elevación del punto conservador de la gravedad.
- Juegos Inhibición: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera que en los juegos sociales.
- Juegos Activos: Son los juegos de actividad corporal que espontáneamente realiza el niño, interviniendo dinámicamente impulsado por su vitalidad. El profesor frente a ellos tiene que observarlos, aconsejar su gradación para evitar los peligros.

- **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia.
- **Juegos Vigilados:** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo, el profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo.
- **Juegos Organizados:** Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía, control del orden y de las reglas.

Trigueros (2018), realiza una clasificación de los juegos motrices bajo las siguientes premisas:

Dimensión social

- Individual
- Grupo
- Equipo

Grado de participación

- Eliminación progresiva
- Participación total
- Intervención libre
- Intervención parcial

En función de la dificultad

- Corporales

- Desplazamientos
- Dependientes del objetivo
- Colaboración/oposición

En función del defecto

- Sensoriales
- Motores
- Anatómicos
- Orgánicos
- Gestuales

Energético

- Muy activos
- Activos
- Intensidad media
- Baja intensidad

En función del movimiento

- Marcha
- Carrera
- Salto
- Lanzamiento
- Lucha
- Equilibrio

Mercado (2018), menciona que el juego puede clasificarse en cuatro tipos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. A continuación, se describe cada uno de ellos.

- **Juego psicomotor:** El juego psicomotor expresa la relación entre los procesos psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora a través del movimiento y la acción corporal. Dentro de esta categoría se diferencian los juegos siguientes:
 - Juegos sensoriales y perceptivos: favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
 - Juegos motores: desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.
- **Juego cognitivo:** El juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos son:
 - Juegos de manipulación y construcción: potencian la creatividad, la atención y la concentración.
 - Juegos de experimentación: favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
 - Juegos de atención y memoria: fomentan la observación y la concentración.
 - Juegos lingüísticos: mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
 - Juegos imaginativos: desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

- **Juego social:** El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes: – Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.
 - Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
 - Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.
- **Juego afectivo:** el juego afectivo es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima. En la etapa de infantil destacan los siguientes juegos afectivos:
 - Juegos de rol o dramáticos: facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
 - Juegos de autoestima: mejoran la percepción y la valoración personal.

2.1.4 Juegos cooperativos

William y Magalhaes (2017), Juego cooperativo; es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común. De este modo, los participantes pierden o ganan en grupo.

Omeñaca y Ruiz (2016), que definían en su obra “Juegos cooperativos y educación física” el juego como “actividad alegre, placentera y libre” destacan,

además, una serie de características que poseen los juegos cooperativos. En primer lugar, se destaca como característica que estas actividades funcionan como un medio de exploración y oportunidad a los participantes de buscar soluciones ante determinadas situaciones, siempre sin que pueda producirse algún tipo de presión sobre los alumnos.

Orlick (2015), refiere que los juegos cooperativos son aquellas actividades en las que los participantes realizan acciones de forma conjunta y nunca compitiendo, ni enfrentándose unos contra otros. Genera la participación, empatía, coordinación, comunicación, confianza, compañerismo entre sí; los mismos son condiciones para el desarrollo de actitud de solidaridad que se constituye en un valor importante para que los niños y niñas crezcan con un sentido de colaboración.

Este tipo de acciones propicia situaciones en las que todos participan de forma activa, evitando así actitudes pasivas por parte del alumnado, ya que el trabajo de todos es igual de importante. Esta actitud y participación activa por parte de todo el estudiante se ve favorecida porque en este tipo de juegos cooperativos desaparece la eliminación debido al fallo, o al error.

Pérez (2016), habla de cinco libertades presentes en los juegos cooperativos:

- Libres de competición: los participantes no tienen que esforzarse en superar al resto de participantes, sino, aunar fuerzas y colaborar todos juntos para lograr una meta común.

- Libres para crear: al no haber unas reglas de actuación fijas, los participantes tienen la oportunidad de pensar de forma creativa, en diferentes estrategias, para resolver los problemas o situaciones motrices planteadas.
- Libres de exclusión: son juegos en los que se busca la máxima participación, por lo tanto la eliminación no existe y el fallo supone una nueva oportunidad para poder lograr el objetivo.
- Libres de elección: son los propios participantes los que toman sus propias elecciones en cuanto a las normas, resolución de conflictos, desarrollo de estrategia, buscando así un fomento de su autonomía personal.
- Libres de agresión: como la meta entre todos los participantes es común, todos juntan esfuerzos para conseguirla, desapareciendo así situaciones de competición que den lugar a disputas entre los participantes.

Oliveras (2014), señala que los juegos cooperativos son capaces de estimular en los participantes una serie de rasgos que les ayudarán en cuanto a su desarrollo personal:

- Estimulan la capacidad de tomar decisiones y de resolver los problemas que se nos plantean en nuestro día a día.
- Desarrollan rasgos empáticos, ya que propician interés hacia por el resto de compañeros, si serán capaces de llegar al objetivo marcado, eso hace estar pendientes de ellos por si en algún momento necesitan algún tipo de ayuda.

- Nos aportan y fomentan el desarrollo de la afectividad, permitiéndonos ponernos en el lugar de aquellas personas que presentan algún rasgo particular, el cual les hace diferentes al resto.
- Este tipo de juegos son una fuente de enriquecimiento personal para aquellas personas que los realizan, ya que les permite expresarse a nivel emocional, mostrar afecto por el resto, vivir experiencias, transmitir y aprender conocimientos.

Garaigordobil y Fagoaga (2014), establecieron una serie de características que para ellos tiene que presentar un juego para que sea cooperativo:

- Tienen que posibilitar la búsqueda de soluciones a un determinado problema en un entorno en el que no se ejerza ningún tipo de presión.
- Que fomenten las relaciones sociales entre los participantes.
- A la hora de evaluar, se da más importancia al proceso, que al producto final obtenido.
- En este tipo de juego el error es aceptado, ya que forma parte del proceso.
- Posibilitan una educación en valores y el desarrollo de habilidades de carácter social.
- En estos juegos se valora de forma positiva el éxito de otro compañero, ya que su éxito no significa nuestro fracaso.
- Fomentan la comunicación entre los compañeros, dándose situaciones de ayuda entre los mismos para poder resolver los problemas planteados.

Almeida (2017), señala que los juegos cooperativos son una serie de experiencias de carácter lúdico, que ayuda a compartir y evaluar la relación que establecen los participantes mismos como con los demás.

Este tipo de juegos permite adentrarnos en las emociones, desarrollando sentimientos y potenciando las habilidades humanas básicas como son: la alegría, humildad, empatía, creatividad, la confianza tanto en uno mismo como hacia los demás.

Teniendo como meta el eliminar situaciones agresivas dentro de los juegos, potenciar acciones que lleven consigo la cooperación, comunicación y la solidaridad entre todos los participantes en estas actividades.

Pallares (2018), en la definición de los juegos cooperativos resalta cuatro características que considera claves e identificadoras de éstos: los participantes en vez de competir aspiran a un fin común que es trabajar juntos, solo compiten contra elementos, nunca entre ellos, todos ganan si se consigue la finalidad y pierden en caso contrario, los jugadores combinan sus habilidades y esfuerzos para conseguir alcanzar la finalidad del juego.

Ruiz (2015), destaca que existen ciertos factores y situaciones que pueden influir en los juegos cooperativos:

- El egoísmo: tiene que ver con que en estas edades siempre hay algún alumno que trata de imponer su opinión sobre la de los demás, considerando su forma de pensar como la única válida y posible.

Por ello, es importante que el profesor esté atento a estas situaciones, fomente la comunicación dentro del grupo, haciendo que todos participen y trabajen de forma cooperativa dando sus opiniones, respetando y escuchando las de los demás.

- Tendencia a la competición: cuando se proponen juegos cooperativos siempre hay algunos alumnos, sobre todo los más hábiles a nivel motriz, que se llevan lo cooperativo a la competición, por el afán de superarse a sí mismos y hacerse destacar sobre el resto.

El profesor tiene que intentar que la propuesta cooperativa sea lo suficientemente interesante para que dichos alumnos no se la lleven a lo competitivo e intenten trabajar de forma cooperativa para lograr los objetivos marcados.

- Aparición de comparaciones grupales: al proponer juegos cooperativos en los que se trabaje por grupos es más que probable que los alumnos intenten compararse con grupos ajenos al suyo, lo que desembocaría en una competición intergrupala, algo que no buscan los juegos cooperativos.

Para que no se den estas circunstancias sería interesante plantear un objetivo superior al del propio grupo en el que todos los grupos tengan que trabajar por su cuenta pero a la vez de forma conjunta. El hecho de que entre todos tengan que lograr un objetivo común debería dejar a un lado las comparaciones y centrar a los participantes en dicho objetivo.

- Infracción de las reglas. Al practicar juegos siempre hay algún alumno que se salta las normas para ganar e intentar llegar al objetivo propuesto en caso de que vea que no lo logra.

En los juegos competitivos suelen ser el resto de compañeros los que delatan dicha infracción, ya que se ven perjudicados. Pero en los juegos cooperativos si uno comete una infracción, pero esta va en beneficio del grupo, los compañeros se suelen callar y se convierten en cómplices de dicha acción.

Por ello, para evitar este tipo de situaciones antes del comienzo de la actividad se tiene que dejar muy claras las normas, ya que si el alumnado las comprende, habrá menos posibilidades de que incumplan las normas del juego.

Velázquez y Bedoya (2018), los juegos cooperativos son las actividades más apropiadas y efectivas en situaciones de desigualdad entre compañeros, discriminación o marginación hacia algunos niños ya sea por desigualdad en habilidades físicas o interculturalidad, o situaciones violentas entre algunos infantes.

Es de gran relevancia mencionar que esta estrategia del juego cooperativo mencionado con anterioridad fue la que se empleó durante este proyecto de investigación. Permitió según su lógica, propósito, necesidades y característica de los educandos ser accesible.

Aplicado en cada nivel educativo, desarrollo evolutivo y grado de maduración de los infantes dando lugar al desarrollo integral de los alumnos, de igual manera alcanzar los objetivos planteados en este trabajo de indagación erradicando en el grupo muestra la exclusión entre infantes, promoviendo la inclusión positiva entre pares.

2.1.5 Inclusión

Fabián Coelho (2016), hace mención que la inclusión es la actitud, tendencia o política de integrar a todas las personas en la sociedad, con el objetivo de que estas puedan participar y contribuir en ella y beneficiarse en este proceso.

Moliner (2014), puntualiza que la inclusión se puede definir como el proceso de abordar y responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos a través de prácticas inclusivas educativas, culturales y las comunidades.

Reducir la exclusión dentro de estas tres áreas, implica cambios y modificaciones en el contenido, enfoques, estructuras y las estrategias, con una visión común que cubra a todos los niños del rango apropiado de edad y una convicción de que es responsabilidad del sistema ordinario educar a todos los niños.

UNESCO (2015), la Inclusión es un enfoque que responde positivamente a la diversidad de las personas y a las diferencias individuales, entendiendo que la diversidad no es un problema, sino una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad a través de la activa participación en la vida familiar, en la educación, en el trabajo y en general en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades.

Acosta (2015), el termino inclusión lo resalta como la actitud que engloba el escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger las necesidades de la diversidad. Concretamente, tiene que ver con las personas, con discapacidad, pero se refiere a los individuos en toda su diversidad.

Ramírez (2015), menciona que incluir implica dejar participar y decidir, a otros que no han sido tomados en cuenta. El objetivo básico de la inclusión es no dejar a nadie fuera de las instituciones, tanto en el ámbito educativo, físico y socialmente.

Granada y Sanhueza (2017), hace referencia que la inclusión es un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan la participación de todos los individuos. Sus dimensiones incorporan la cultura, política y práctica dentro de la cultura se plantea una comunidad con valores y creencias.

Aisncow y Booth (2016), conciben la inclusión como un conjunto de procesos orientados a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de las personas. Las barreras, al igual que los recursos para reducirlas, se pueden encontrar en todos los elementos, estructuras del sistema, dentro de las escuelas, comunidad, políticas locales y nacionales.

Se percibe la inclusión como un proceso sin fin que tiene que ver con la participación de las personas, la creación de sistemas de participación y sus ajustes, la promoción de valores inclusivos. Se trata de aumentar la contribución de todos en las culturas, comunidades, el curriculum, la reducción de todas las formas de exclusión y discriminación. Se refiere a escuchar las voces de los estudiantes, actuar en consecuencia para responder a sus demandas.

Mineduc (2016), menciona que el enfoque inclusivo no apunta a relevar las carencias o vulnerabilidades de grupos de individuos para orientar la provisión de apoyos en función de ello, sino al contrario, valora la riqueza inherente a la diversidad de las personas, por lo tanto, invita a observar e incorporar las potencialidades, intereses como información fundamental para el diseño de la respuesta inclusiva.

Desde el enfoque inclusivo se reconoce la diversidad como condición transversal a todas las personas, por esto mismo, la inclusión es una manera de

entender el estar juntos, lo común, como una dimensión que se enriquece a partir del reconocimiento y expresión de la diversidad de quienes conforman una comunidad inclusiva. De esta manera, una mirada inclusiva permite conjugar lo diverso y lo común, haciendo posible la construcción de un nosotros que acoge, legitima y valora la pertenencia de todos y todas.

Florián (2016), afirma que la inclusión se refiere a la práctica de incluir a todos los individuos en una actividad o grupo, especialmente a aquellas personas que de otro modo podrían quedar excluidas.

La inclusión, está ligada a cualquier tipo de discriminación y exclusión, en el entendido de que hay muchos individuos que no tienen igualdad de oportunidades no reciben una educación y atención pública adecuada a sus necesidades y características personales, tales como los alumnos con discapacidad, niños pertenecientes a pueblos originarios o afrodescendientes, niños portadores de VIH/SIDA o adolescentes embarazadas, entre otros.

En palabras simples, la inclusión es la acción y el efecto de incluir algo o a alguien en una actividad o situación. Responde de forma positiva a la diversidad de las personas, considerando que todas son agentes importantes para el crecimiento de la sociedad. Es concebida como un derecho humano porque, a pesar de las diferencias raciales, étnicas, físicas, emocionales, de género, religión o de edad, todas las personas forman parte de una comunidad.

Mediante el análisis de los autores citados con anterioridad se puede hacer la derivación que la inconclusión se refiere a pertenecer o ser parte de algo a veces, este término también se refiere a crear un entorno que promueva el sentido de pertenencia de una persona o grupo, de manera que se sienta apoyada, respetada y valorada. La inclusión reúne a personas de diferente origen racial, étnico, cultural y social, con experiencias variadas, en un entorno seguro, positivo y afectuoso.

2.1.6 La inclusión educativa

La UNESCO (2005) citado en Claro, (2007) ha definido la inclusión como "el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación.

Involucra cambios y modificaciones en contenidos, enfoques, estructuras y estrategias, con una visión común que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niño/as (pág. 3).

Simón y Echeita (2019), definieron la Inclusión educativa: Como el derecho de niños y niñas, en el que implica el desafío del cambio educativo hacia sistemas de calidad, equitativos y para todos, a lo largo de toda la vida, sin descalificar a las personas por su lugar de origen, sexo, salud, nivel social, etnia o cualquier otra singularidad.

Casimiro (2015), menciona que hablar de educación inclusiva implica que todos los niños de una determinada comunidad aprendan juntos independientemente de sus condiciones personales, sociales o culturales.

Se trata de lograr una escuela en la que no existan requisitos de entrada ni mecanismos de selección o discriminación de ningún tipo; una escuela que modifique substancialmente su estructura, funcionamiento y propuesta pedagógica para dar respuesta a las necesidades educativas de todos y cada uno de los niños, incluidos aquellos que presentan una discapacidad.

Según Rofiah (2017), afirma que la educación inclusiva tiene la función de que todos los estudiantes, independientemente de su origen, puedan aprender y desarrollarse académicamente en una escuela regular, en la mayoría de los casos, recibir ayuda en las clases que se les asignen para satisfacer las necesidades educativas.

Por tanto, Somma y Bennet (2020), los sistemas educativos emplean programas que incluyen a todos los niños que tienen derecho a asistir a una escuela, interactuar con compañeros en clases, programas y aprender de acuerdo a su edad.

Dentro de las realidades para fortalecer la educación inclusiva se necesita apoyar a los maestros a programar estrategias y fomentar la práctica para los cambios; se necesita contar con los conocimientos y recursos para enfrentar los desafíos.

Escobar (2020), alega que el derecho de los estudiantes a la inclusión educativa, es una demanda social, una obligación de los centros educativos, donde todos los niños aprendan y convivan juntos, en ambientes libres de cualquier tipo de exclusión, ya sea por su características socioculturales o socioeconómicas, identificando los principales problemas de discriminación y el impacto negativo que estas actitudes crean en el rendimiento académico de los estudiantes.

Parra (2022), Un enfoque inclusivo de la educación significa que se consideran las necesidades individuales de todos los educandos participan y lo logran juntos. Reconoce que todos pueden aprender, cada persona posee características, intereses, capacidades y necesidades de aprendizaje únicos.

La educación inclusiva tiene como fin permitir que las personas en estado vulnerable puedan tener clases regulares con todos los otros estudiantes, no se centra en clases especializadas de aprendizaje individualizado, sino que se enfoca en poner a disposición herramientas que permitan incluirlos en clases consideradas normales.

Sánchez y Robles (2013), menciona que la escuela inclusiva abarca la diversidad cultural que tenemos actualmente en las aulas, producto de casos de la inmigración, factores genéticos o metabólicos y en la mayoría de aspectos socioculturales, así como presencia de alumnado extranjero introduce mayor diversidad en las aulas de índole cultural, lingüística, religiosa, ideológica.

El supuesto básico de la escuela inclusiva es que el centro escolar tiene que responder a todo el alumnado, en vez de entender que es el alumnado quién tiene que adaptarse al sistema, integrándose en él.

Según la UNESCO (2016); La inclusiva educativa significa que todos los niño/as y jóvenes, con y sin discapacidad o dificultades, aprenden juntos en las diversas instituciones educativas regulares (preescolar, colegio/escuela, post secundaria y universidades) con un área de soportes apropiada.

Blanco (2017), considera la eliminación de la exclusión educativa; Creada por la diversidad, diferencias entre hombres y mujeres, otras competencias educativas,

como el objetivo final de la Inclusión Educativa. Por lo que estima la educación como derecho elemental de la persona y como principio de una sociedad más equitativa.

La inclusión educativa no solo postula el derecho a ser diferente como algo legítimo, sino que valora explícitamente la existencia de esa diversidad. Incluir los niños, adolescentes y jóvenes es preparar al individuo dentro del contexto escolar. Y esto está indisolublemente vinculado al trabajo, a la actividad que ese ser humano tiene que desempeñar a lo largo de su vida.

Se coincide con Florián (2018), en enfocarse en los criterios diagnósticos referidos para categorizar a los alumnos, atender las diferencias educativas, reconocidas en la manera de responder a tareas y actividades académicas. No olvidar que la valoración negativa de las diferencias, así como los prejuicios pueden llevar a la exclusión y a la discriminación.

Estar al corriente de la inclusión educativa, cuáles son los elementos que debe tener una inclusión educativa, saber cuáles son los elementos que la constituyen para ponerlos en práctica dentro del contexto escolar y más que nada con los educandos, favoreciendo de esta manera la inclusión en la vida escolar de los niños.

En ocasiones los personajes educativos dialogan de la inclusión y que ellos en realidad los están poniendo en práctica pero, no tienen el conocimiento de cuáles son los factores que favorecen a dicho aspecto de la vida escolar de los educandos y si en realidad crean ambientes de inclusión entre los escolares, en la escuela y en su práctica día a día.

Es de importancia saber con claridad que la inclusión en el nivel primaria es dar lugar a los niños con o sin discapacidad, aprendan juntos, siempre buscando elimina

y minimizar las barreras de aprendizaje, respetando la diversidad de cada educando como de igual forma tomando en cuenta su desarrollo integral. Por la que es de importancia, tener en cuenta dichas características que favorecen la inclusión educativa en la vida escolar del educando.

2.2. Marco referencial

En este apartado se presenta las investigaciones localizadas con relación al tema de investigación. Tras el análisis se pudo recopilar indagaciones que enriquecen el presente trabajo, debido a que aportan aspectos relevantes cada una de ellas, como nombre del investigador, título de la investigación, objetivos, resultados obtenidos y lugar donde se realizó.

a) Internacional

(Cáceres et al., 2018), plantea el estudio de Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. Teniendo como objetivo: el acercamiento al concepto de juego para favorecer procesos de inclusión en la infancia temprana en niños con desarrollo típico o aquellos que presentan retrasos en el desarrollo o discapacidad.

Se diseña un programa de acompañamiento y desarrollo del juego en edades tempranas, considerando un perfil de fortalezas y debilidades de cada niño, en una intervención multidisciplinaria que integra a la familia, considera los aspectos afectivos y socioemocionales como elementos centrales en el desarrollo de habilidades a partir del juego.

Los resultados obtenidos; la participación en sesiones sistemáticas, con una intensidad ajustada a los requerimientos de cada niño permitiría desarrollar funciones cognitivas, comunicativas y sociales, transitando hacia el logro de habilidades complejas. El lugar donde se realizó el estudio fue en la Universidad Católica del Maule, Chile, 2018.

b) Nacional

(Vázquez et al., 2017), presentan un estudio titulado; Mediación didáctica e inclusión educativa en la educación básica desde el enfoque socioformativo. Teniendo como propósito; Fortalecer la inclusión en la educación básica con nuevos enfoques como la socioformación.

El objetivo del presente estudio fue determinar el grado de implementación de las prácticas de mediación didáctica inclusiva desde el enfoque socioformativo, con el fin de sugerir mejoras en este proceso a las escuelas.

Ante los retos del desarrollo social sostenible, es esencial fortalecer la inclusión en la educación básica con nuevos enfoques como la socioformación. Acorde con esto, 689 docentes y 645 estudiantes de escuelas primarias públicas de México respondieron una rúbrica analítica compuesta por diez prácticas de mediación didáctica inclusiva.

Esta rúbrica fue previamente validada con docentes y estudiantes, cada práctica tuvo cinco niveles de desempeño, con base en la taxonomía socioformativo: preformal, receptivo, resolutivo, autónomo y estratégico. Los resultados muestran que hay un grado medio.

En la implementación de la mediación didáctica inclusiva desde la socioformación y esto fue superior en los docentes respecto a lo hallado en los estudiantes. La práctica de mediación didáctica inclusiva más desarrollada fue el respeto a la diferencia y la menos desarrollada la evaluación formativa.

Se concluye que los docentes tienen logros relevantes en la implementación de la mediación didáctica inclusiva, tomando como base la socioformación, pero esto debe ser tomado con precaución y se debe continuar con la mejora de este proceso mediante el trabajo colaborativo, la formación continua y la tutoría.

Resultados obtenidos: se observó que todas las prácticas de mediación didáctica presentaron valores significativamente altos. Esto sugiere que la mayoría de los docentes de primaria que se autoevaluaron, implementan acciones que favorecen la inclusión desde el enfoque socioformativo, abordando la diversidad en el aprendizaje y los intereses, necesidades, cultura, lengua, estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Promuevo en el aula acciones para el reconocimiento y valoración de las diferencias de los estudiantes, como una oportunidad de aprendizaje, para favorecer la inclusión y la práctica: "Utilizo la evaluación para el mejoramiento continuo de los estudiantes, como una oportunidad de aprendizaje". El lugar donde se llevó a cabo el estudio; estudiantes de escuelas primarias públicas del sur de la Ciudad de México.

(Manzanares et al., 2019), realizan el estudio: la didáctica lúdica para atender la inclusión en educación básica, un aporte pedagógico.

Con el objetivo: aplicación de estrategias para el aprendizaje con base en la didáctica lúdica, favoreciendo el proceso de aprendizaje bajo los principios de inclusión e integración con todos los educandos. La presente aportación es producto de una investigación-acción desarrollada en la Escuela Primaria Federal "Miguel Hidalgo", ubicada en Metepec, estado de México.

En esta ocasión, la inclusión se aplica en el área educativa, ya que como se aborda en el cuerpo del documento, existe la consideración mandataria emitida por la UNESCO, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la Ley General de Educación y los Planes y Programas de Estudio para educación primaria.

El aporte sobre estrategias de aprendizaje con base en la didáctica lúdica, permite que el proceso se desarrolle bajo los principios de inclusión e integración con todos los educandos.

En esta ocasión haciendo hincapié en aquellos que presentan características de Autismo, Barreras de Aprendizaje, así como situaciones particulares de exclusión educativa y mediante el juego favorecer la inclusión de los educandos.

López (2019), el juego permite el desarrollo de la afectividad, la motricidad, inteligencia, creatividad y la sociabilidad, elementos torales en el desarrollo integral del individuo.

El resultado obtenido en esta investigación fue; al trabajar la lúdica, los estudiantes se incluyen, apoyen, socializan, interactúan entre ellos, para llegar a un fin determinado y como cada alumno presenta capacidades y habilidades diferentes se ayudan y aprenden entre sí.

Con relación al alumno que presenta autismo, cabe mencionar que asiste a la escuela regular para socializar con sus compañeros, abordar algunos contenidos de la clase (donde su monitora le brinda ayuda, transmitiéndole los contenidos básicos y menos complejos), e incluirse a algunas actividades en el aula, y otras ocasiones trabaja en USAER.

Sin embargo, no asiste todos los días lo que afecta en su formación académica. Al utilizar las estrategias lúdicas como el crucigrama, rompecabezas y experimentos, le tomaba un poco de tiempo comprender la actividad, finalmente la realizaba, esto se debe al apoyo que le brindaron sus compañeros, incluyéndolo al trabajo y socializando con él.

Los instrumentos de evaluación y seguimiento demuestran que el niño adquirió un aprendizaje, no completo porque sus capacidades de aprender son diversas y limitadas, pero con las actividades lúdicas es satisfactorio comprobar que logró avanzar y que sus compañeros lo incluyeran como lo hicieron. Lugar de elaboración del estudio: Valle de Toluca, 2019.

c) Local

Escalante (2019), impulsó un proyecto de investigación integral sobre la importancia de la inclusión a través del juego lúdico. Con el objetivo: que los alumnos, en edad preescolar, se concienticen en la importancia de la inclusión y sean agentes de cambio.

Este proyecto fue desarrollado, en la escuela preescolar Niños “Concepción Castro Andrade”. Incluyó la realización de actividades significativas que dejaron

aprendizaje no solo en los alumnos, sino también en los docentes, involucrados en los procesos educativos. Lo que inició como una necesidad, después se convirtió en una gran oportunidad de crecimiento, de aprendizaje y de conocimiento.

Fue a través del proyecto inclusión a través del juego lúdico, como los alumnos, se concientizaron para adoptar conocimientos que les ayuden a facilitar y mejorar la comunicación óptima en las aulas.

Resultado de la investigación fue: los alumnos de preescolar demostraron que a pesar de su corta edad son capaces de ser conscientes de la importancia de generar inclusión en las aulas a través de los juegos lúdicos compartieron sus conocimientos y entendieron la importancia de crear un ambiente inclusivo y una educación de calidad que impulse su desarrollo integral tanto físico, social y mental. Lugar donde se realizó el estudio: Mérida, Yucatán, 2019.

2.3 Marco contextual

La investigación se realizó en la escuela “Juan Manuel Vargas”, clave: 31EPR0119M con el grupo del tercero “A”, ubicada en la localidad de Opichén, Yucatán. Con respecto a la inclusión educativa y como el juego cooperativo puede favorecer la misma.

El centro educativo está ubicado en una zona rural, con alto índice de pobreza la cual en su mayoría de los ciudadanos se dedican al trabajo en el campo, de la agricultura, ganadería y albañilería.

Motivo que origina a que los niños en su gran totalidad solo terminan el estudio de la educación básica, para posteriormente incorporarse al trabajo del cultivo o construcción.

Cabe resaltar que en este contexto los niños desde muy temprana edad tienen contacto con el vicio del tabaco, alcohol y drogas. Estando presente siempre la falta de interés y atención por parte de los padres de familia hacia sus hijos tanto en su vida escolar y fuera de ella.

Es importante mencionar que existen muchas familias disfuncionales, padres alcohólicos, que golpean a los integrantes de familia, de igual forma tienen actitud machista.

Por medio de esta investigación y durante la observación de las conductas en las sesiones de educación física se puede notar uno de los factores son las actitudes de los niños, en su mayoría agresivas, tímidas, con miedo, falta de empatía y valores ante sus semejantes por la situación que viven en casa.

Se observó en las sesiones de educación física; la exclusión entre los alumnos, haciendo énfasis en los niños menos habilidosos, así como ausencia de la puesta en práctica de valores de sus compañeros hacia ellos.

Durante el trabajo en la cancha y aplicación de un juego que requirió formar y trabajar en equipos se apreció que los pupilos seleccionaron a sus compañeros con la mejor destreza motriz, demostrando la misma actitud en la mayoría de las sesiones y actividades de organización de equipos que se les aplicó.

Los educandos formaron equipos dejando a lo último a las niñas y algunos niños que les cuesta correr, saltar, patear y lanzar el balón, manifestando una actitud de desprecio hacia ellos por parte de sus demás compañeros.

Esta situación detono el énfasis por trabajar y atender dicha problemática, por medio de la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos para erradicar de esta forma la actitud de rechazo y aislamiento entre infantes, dando lugar a un ambiente cordial de inclusión en las sesiones de educación física.

La práctica de exclusión, el etiquetar y poner apodos a sus compañeros es un hábito normal sin que sea corregido por la sociedad y los padres de familia, aún más tratándose de discriminar, señalar, ofender, un niño o persona con alguna discapacidad, para los integrantes de la población y alumnos es una práctica muy común.

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de estudio y diseño de investigación

Mc.Millan (2005), “Un diseño de investigación, se refiere a un plan para la selección de sujetos, de escenarios de investigación y procedimientos de recogidas de datos que respondan a la pregunta de investigación. Qué individuos serán estudiados, cuándo, dónde y bajo qué circunstancias”. (p.131).

Hernández, Fernández y Batista (2006), “se refiere al diseño de investigación como el plan o estrategia concebida para obtener información que se desea. Por su parte, el diseño de investigación, hace referencia a un plan de acción que se pone en marcha con la finalidad de recabar la información que se requiere”. (p.158).

La meta de un diseño de investigación sólida es proporcionar resultados que puedan ser considerados creíbles. El presente proyecto de investigación se llevó a cabo por medio de un “Cuasi Experimento”: ya que se determinó el impacto de los tratamientos, donde los sujetos o unidades de observación no han sido asignado de acuerdo a un criterio aleatorio, tomando a grupos ya establecidos.

Creswell y Richard (2013), llaman al estudio Cuasiexperimental, como de intervención, ya que el investigador genera una situación para tratar de explicar cómo afecta a quienes participan en ella, en comparación con quienes no lo hacen.

Este tipo de estudio Cuasiexperimental manipula tratamiento, estímulos o intervenciones (denominadas variables independientes), para observar sus efectos sobre otras variables (las dependientes) en una situación de control.

La presente investigación está representada por medio de la siguiente simbología:

$$\begin{array}{cccc} \mathbf{G_1} & \mathbf{O_1} & \mathbf{X} & \mathbf{O_2} \\ \hline \mathbf{G_2} & \mathbf{O_1} & & \mathbf{O_2} \end{array}$$

Los grupos están representados por una “G”, las observaciones y mediciones con la letra “O”, el tratamiento o manipulación de la variable independiente “X”. Cabe mencionar que la simbología “G₁” con lleva al grupo muestra y “G₂” al de comparación.

El tratamiento fue la aplicación de un programa de Juegos Cooperativos que favorezca la Inclusión de los educandos del tercero “A”, del nivel de primaria, de la escuela estatal “Juan Manuel Vargas”.

Sampieri, Fernández y Batista (2014), hace referencia que el alcance de estudio explicativo está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno, qué condiciones se manifiesta y por qué se relacionan dos o más variables.

El trabajo de investigación tiene un alcance “Explicativo”, ya que se señaló las propiedades del objeto de estudio, descubrió como se presenta la exclusión entre los alumnos en las sesiones de educación física, la manifestación del fenómeno en los educandos.

Se encontró las razones por las cuales concurren los hechos del fenómeno de estudio observado (exclusión) causas y efectos, se explicó como ocurre y en qué condiciones se presentó, demostró como un programa de juegos cooperativos permitieron erradicar la exclusión en los alumnos, dando lugar a la inclusión en los educandos, permitiendo de esta forma observar una comprensión más acertada del fenómeno y sus causas.

Hernández (2016), menciona el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación, probar hipótesis previamente hechas, confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

Acorde a los dos elementos anteriores que concentra el trabajo: tipo de estudio y diseño de investigación, conlleva a un enfoque de investigación *cuantitativo*, debido que se buscó saber cuántos alumnos presentan inclusión en el grupo muestra antes y después de la aplicación del tratamiento, así como la eficacia de la misma.

3.2 Ubicación y tiempo de estudio

La investigación fue llevada a cabo en la localidad de Opichén, Yucatán. Dicha población corresponde a una zona rural con alto índice de marginación. Los empleos que predominan en el municipio son la agricultura, albañilería y ganadería.

La lengua materna maya se hace aun presente en la mayoría de sus habitantes. El grupo seleccionado para llevar a cabo el trabajo de investigación fueron los alumnos del tercero "A", de la escuela primaria estatal "Juan Manuel Vargas".

Durante las sesiones de educación física el tercero de primaria grupo "A", en la cancha y en las actividades donde se invitó formar equipos a los niños, inmediatamente se notó que los pupilos mostraron desprecio por los alumnos con menor destreza motriz, negándole la oportunidad de participación en algún reto físico inmerso en las clases de educación física, demostrando la misma actitud en las siguientes sesiones y actividades de organización de equipos que se les designó.

Cabe recalcar que a los alumnos se les dio la oportunidad en la formación de grupos, momento donde se hizo más notorio la problemática de falta de aceptación en la conformación e integración de algún equipo.

Los educandos integraron equipos de varones dejando a lo último a las niñas y algunos niños que les cuesta correr, brincar, golpear y arrojar el balón durante los juegos, manifestando una actitud de rechazo hacia ellos por parte de sus demás compañeros. Esta situación detono el énfasis por trabajar y atender dicha problemática.

Como primer paso se seleccionó el grupo muestra del tercero "A", se confirmó mediante la aplicación de instrumento de evaluación de escala de actitudes (ver anexo 2). La cual determinó que en las clases de educación física dicho grupo, presenta mucha exclusión entre sus compañeros.

El instrumento de escala de actitudes fue validado por juicio de expertos donde proporcionaron sus observaciones para mejorar y cubrir todos los aspectos de inclusión que necesita cada ítem de dicha herramienta (ver anexo 3).

Seguidamente se realizó un pilotaje en una escuela y grupos de las mismas características, ver solicitud de permiso y aplicación de pilotaje (en anexo 4).

Después de aplicar y analizar los resultados del instrumento de escalas de actitudes se determinó la elaboración de un programa de juegos cooperativos (anexo 5), de igual forma fue validado por cuatro expertos (ver anexo 6).

Posteriormente se elaboró un permiso para la aplicación de la escala de actitudes al igual el tratamiento y programa de juegos cooperativos (ver anexo 7). Finalmente obtención y análisis de los resultados (anexo 8).

El período de tiempo que duró todo el proceso de investigación fue 12 semanas, tiempo la cual dicha investigación concluyó satisfactoriamente con avances significativos.

3.3 Sujetos o participantes (población y muestra)

Mc.Millan (2005) "Una población es un grupo de elementos o casos ya sean individuos, objetivos o contenidos, que se ajustan a criterios específicos y para los que pretendemos generalizar los resultados de investigación" (p. 134).

Hernández, Fernández y Batista (2014), "Los grupos se pueden representar por una (G) o directo a la representación, (X) tratamiento, estímulo o condición

experimental y “O” una medición de los sujetos de grupo prueba, cuestionario, observación, etc.” (p.151).

La Población en este trabajo de investigación, está conformada por 161 niños y 152 niñas, haciendo un total de 313 educandos.

El grupo de experimental fueron los alumnos del grupo tercero “A”, con 9 niños y 15 niñas siendo un total de 24 infantes a este grupo. Debido que se observó más problemática de inclusión entre los alumnos durante la sesión de educación física. De igual manera existió un grupo de control el tercero “B”, integrado por 7 niños y 16 niñas siendo un total de 23 alumnos que rondan en las edades de 8 a 9 años.

El tercero “A”, fue el grupo 1 al que se aplicó el tratamiento y el tercero “B”, el grupo 2 de comparación, es decir; solo se realizó las mediciones sin aplicación del tratamiento para determinar y comparar los resultados.

Encajó en un Muestreo No Probabilístico; debido a que se hizo de manera intencionada y tomaron sujetos que resultan accesibles, presentaron ciertas características, seleccionado una muestra de la población de manera conveniente.

La técnica de muestreo que se utilizó fue intencionada o de juicios, seleccionado a través de elementos particulares en este caso se optó el grupo mencionado con anterioridad por la accesibilidad, de igual manera por la problemática en cuanto exclusión y facilidad que se proporcionó para trabajar con el grupo por parte del docente frente agrupo, así como el directivo de la institución educativa.

3.4 Instrumento para acopio de información

En la recogida de datos se utilizó la técnica “cuantitativa”, se empleó instrumentos escala de medición de actitudes.

Balbuena (2016), “La escala de actitudes refleja ante que personas, objetos o situaciones un alumno tiene actitudes favorables o desfavorables, lo que permitirá identificar algunos aspectos que pueden intervenir en el aprendizaje o en la integración del grupo” (p. 22).

Escala de actitudes se determinó la actitud a evaluar y definió, elaboró enunciados que identificaron diversos aspectos dentro de la conducta de los sujetos, positivos, negativo e intermedio. Los enunciados de los criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parciamente de acuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

En la realización de la validez del instrumento a emplear en el proyecto de investigación, Hernández Sampieri (2014), “La evidencia sobre la validez del contenido se obtiene mediante las “Opiniones de Expertos” y al asegurarse de las dimensiones medidas por el instrumento tengan el dominio de las variables de interés.” (p. 298).

El instrumento que se elaboró “Escala de actitudes” contiene 13 ítems, de la escala de Likert, enfocado en la inclusión de los educandos fue validado por medio de “Juicio de Expertos” la cual se sometió al análisis de cuatro especialistas que dieron sus puntos de vista y observaciones para el enriquecimiento de dicho instrumento.

El instrumento una vez tomado en cuenta las opiniones y observaciones de los expertos, quedó conformada por 20 ítems la cual del 1 al 8 trata de medir la inclusión de los alumnos; del 9 al 20 mide la cooperación, todos ellos centrados en la inclusión y la cooperación de los educandos

Para determinar la confiabilidad del instrumento utilizado en este trabajo de investigación se recurrió a la revisión biográfica Hernández Sampieri (2014), en su obra metodología de la investigación refiere: “La confiabilidad se calcula y evalúa para todo instrumento de evaluación utilizado o bien si se utilizaron varios instrumentos” (p. 294).

La confiabilidad del instrumento de recogida de datos (Escala de actitudes), que se utilizó en el trabajo de investigación, fue mediante: *medida de estabilidad (test-retest)*, en este procedimiento fue aplicado la escala de medición, se analizó los resultados y posteriormente de un tiempo determinado se volvió efectuar el mismo instrumento para la comparación y cotejó de resultados.

Hernández, Fernández y Batista (2014), hacen referencia que la prueba piloto consiste en administrar a una pequeña muestra de casos para probar su pertinencia y eficacia, así como las condiciones de la aplicación del instrumento, los procedimientos involucrados. A partir de esta prueba se calculan la confiabilidad y validez iniciales del instrumento.

Dichos autores mencionaron que es importante tener en claro que los sujetos que fue aplicado la prueba piloto deben tener características similares al grupo experimental que se incluyeron en la prueba final. Motivo la cual se tomaron

estudiantes de la mis población, contexto, edad y grado de la escuela primaria federal. Ya que los participantes del grupo experimental de la prueba final deben ser intactos y puros antes de la aplicación del tratamiento.

Subsiguientemente se accedió a la aplicación y pilotaje del instrumento de recogida de datos, en la escuela primaria federal “José María Morelos y Pavón” perecientes a la misma localidad de opichén con alumnos de tercero.

Se aplicó en un primer momento la prueba y después de 15 días se llevó a cabo en su segundo momento la misma prueba por medio de la medida de estabilidad (confiabilidad para tes-retest). Cabe mencionar que este grupo conto con las mismas características del grupo seleccionado en la escuela primaria “Juan Manuel Vargas”.

Los resultados obtenidos de cada sujeto en los dos momentos de la medida de estabilidad (test-retest) en el pilotaje, fueron utilizados para analizar y determinar el índice de confiabilidad mediante el estadístico coeficiente de correlación “R de Pearson”, la cual arrojó que la confiabilidad es de 0.9988395, haciendo referencia que la correlación positiva muy fuerte (anexo 9).

Finalizado el pilotaje y análisis se concluyó que es un instrumento válido, confiable. Se efectuó antes de aplicar el tratamiento tanto al grupo de experimental como de control, la aplicación del instrumento mediante los procesos “Pre test - Pos test”.

El “Pre test” asumió el papel de una evaluación diagnóstica que permitió saber cómo se encuentra inicialmente el grupo experimental con relación al nivel de inclusión que presentó los sujetos que la conforman (G_1), posteriormente de analizar los

resultados obtenidos se prosiguió aplicar el tratamiento durante 10 sesiones, finalmente se aplicó la prueba “Pos test”, teniendo como objetivo la evaluación final y los resultados obtenidos en esta prueba se contrastó con el inicial para determinar el efecto que origino el tratamiento sobre el grupo experimental.

Se aplicó la escala de actitudes para determinar cómo se encuentra el grupo de muestra (Resultado de la prueba A, momento 1) y posteriormente de cierto periodo de la intervención se aplicó de nuevo el mismo instrumento para determinar los resultados (Resultados de la prueba A, momento 2).

Por lo contrario, el grupo de comparación (G₂) solamente se aplicó la medición del instrumento al inicio (pre test) y final (pos test), sin intervención ni tratamiento para determinar los resultados del nivel de inclusión de dicho grupo de control.

3.5 Procedimientos

Debido a que este trabajo es una investigación Cuasiexperimental el tratamiento o procedimientos que se utilizó fue mediante la elaboración y aplicación de un programa de juegos cooperativos.

El proceso de intervención se llevó acabo de la siguiente manera, se aplicó dos juegos cooperativos por sesión al grupo experimental, interviniendo dos veces por semana, correspondiente a las sesiones de educación física, cada clase tuvo una duración de 50 minutos, en un periodo aproximadamente de 6 semanas.

Se realizó un total de 20 juegos cooperativos cada uno tenía como objetivo que los alumnos cooperen entre ellos, pongan en práctica valores como la empatía, respeto, compañerismos, solidaridad y apoyo. Se evaluó cada actividad mediante una rúbrica para analizar los avances obtenidos durante el desarrollo del tratamiento.

A través de los cuales se buscó que este tratamiento de lugar a la inclusión de los educandos a través de dichas actividades, erradicando la exclusión en las sesiones de educación física.

Cabe mencionar que el espacio donde se llevó cabo la aplicación del tratamiento fue la cancha de la escuela, al igual los materiales didácticos, como son aros, pelotas, paliacates, bollas, cuerdas, que se utilizó fueron las que contaba el centro educativo.

En el proyecto de investigación se redactaron conclusiones acerca de una población a partir de hechos obtenidos de una muestra de la misma, en este caso fue con los alumnos del tercero "A", de la escuela "Juan Manuel Vargas".

El tipo de Estadística Inferencial que se aplicó fue de tipo cuantitativo relacionado con el enfoque mismo de esta investigación con la que se trabajó. Encuadrando en el aspecto de No Paramétrica, ya que cumple con los siguientes requisitos esta investigación: las variables son de tipo cuantitativo, los datos siguen una distribución nominal, la muestra a trabajar es pequeña con (-30) y su muestreo no es aleatorio.

CAPÍTULO 4. RESULTADOS, DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

4.1 Análisis de los resultados

En este apartado los resultados obtenidos se presentan en tres momentos; primero los alcances obtenidos mediante la aplicación de la prueba pretest, segundo en el postest y tercero la comparación de los resultados de dichas mediciones entre el grupo muestra y comparación.

➤ El primer momento de la prueba pretest fue aplicado a dos agrupaciones tercero “A” y “B” de nivel primaria; conformado por el grupo de muestra con veinticuatro alumnos (A) y el de comparación integrado por veintitrés educandos(B), siendo un total de cuarenta y siete sujetos evaluados.

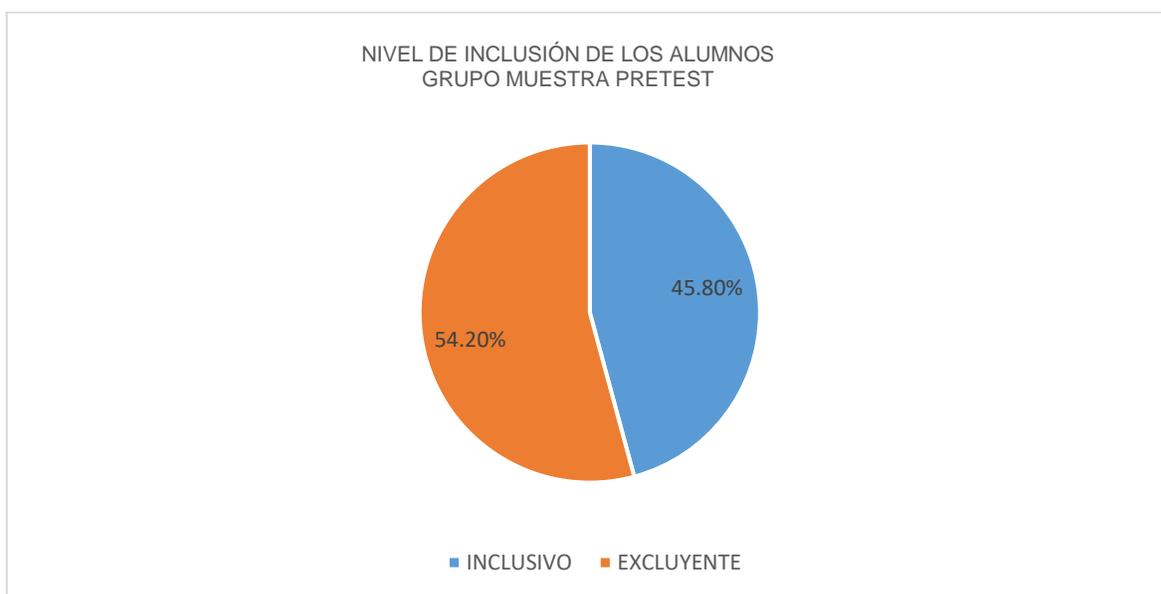


Figura 1. Nivel de inclusión grupo muestra pretest

Como se puede observar en la Figura 1. *Nivel de inclusión grupo muestra pretest*, se obtuvo con el grupo muestra en el instrumento pretest; fueron once (45.8%) sujetos incluyentes y trece excluyentes (54.2%).

Los alumnos se ubicaron en la mayoría de los ítems en parcialmente en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

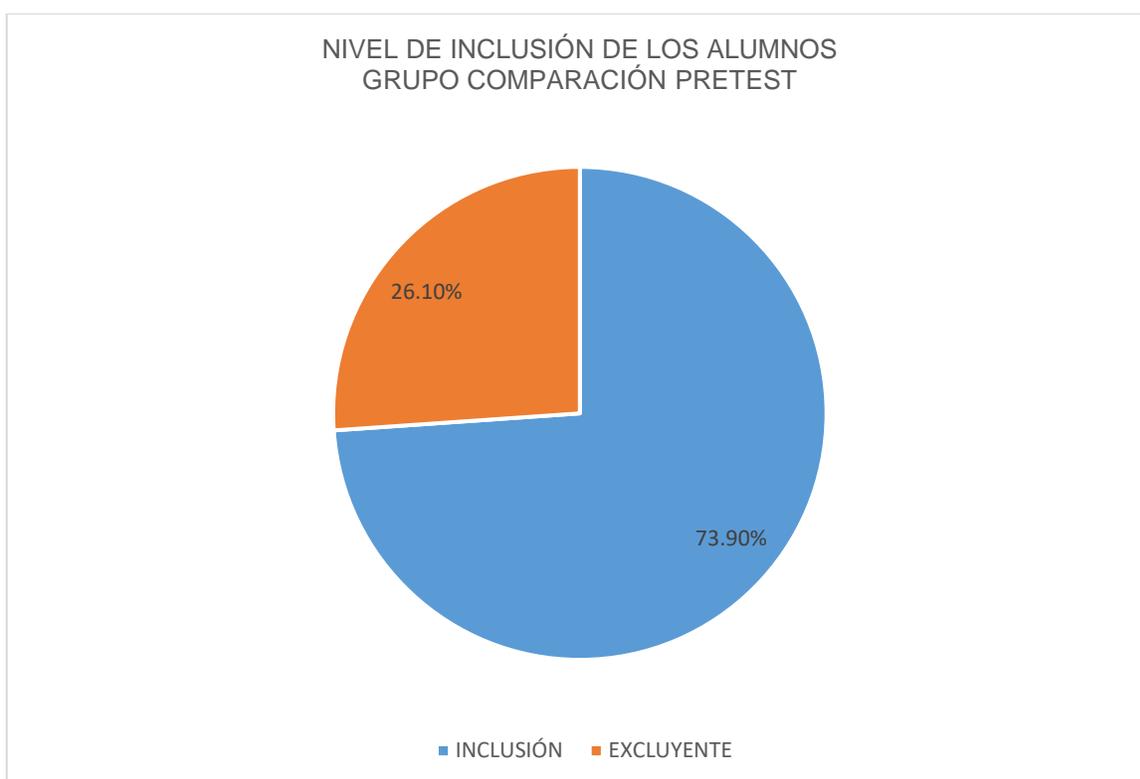


Figura 2. *Nivel de inclusión grupo de comparación pretest.*

En cuanto al grupo de comparación en la figura 2. *Nivel de inclusión pretest*, la medición arrojada en la prueba pretest fue que diecisiete (73.9%) individuos son incluyentes y seis (26.1%) son excluyentes ubicándose en su mayoría en los ítems totalmente de acuerdo y parciamente en desacuerdo.

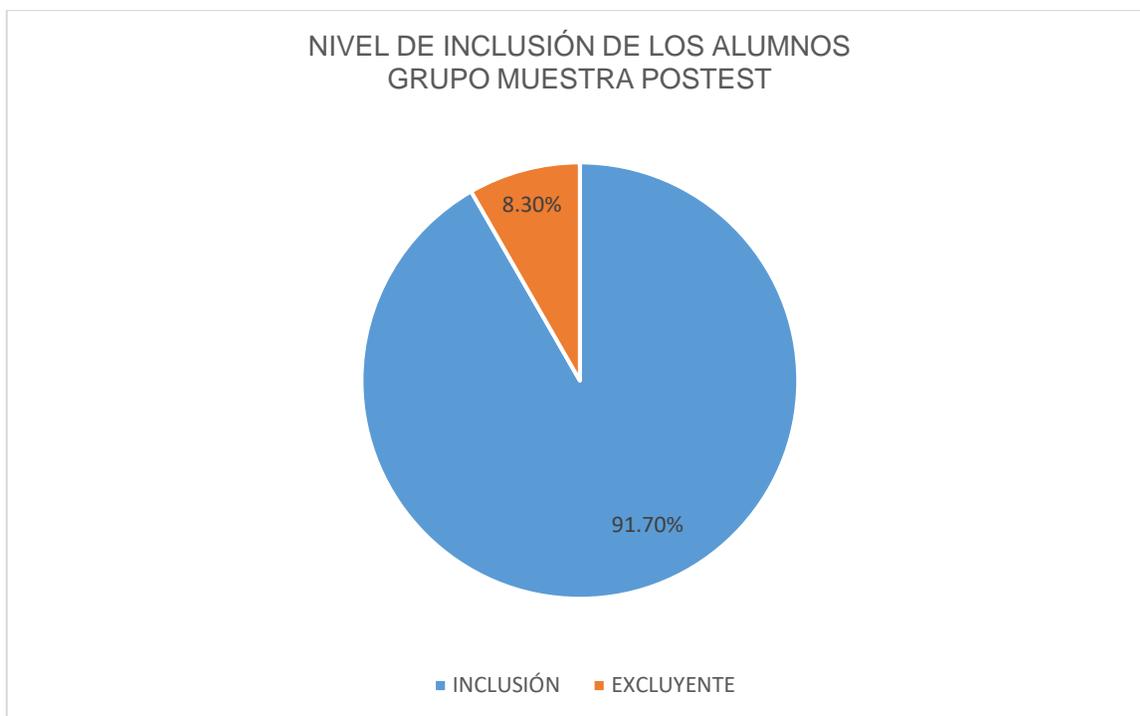


Figura 3. Nivel de inclusión grupo muestra posttest.

➤ En el segundo momento y posteriormente a la aplicación del tratamiento al grupo muestra, se llevó a cabo la realización de la medición del posttest, arrojado en la figura 3. *Nivel de inclusión grupo muestra posttest.*

Los resultados reflejados en el grupo muestran rectificó que la mayoría de los sujetos estuvieron en el ítem totalmente de acuerdo veintidós (91.7%) fueron incluyentes y un mínimo por ciento en parcialmente de acuerdo, dos individuos (8.3%) son excluyentes.

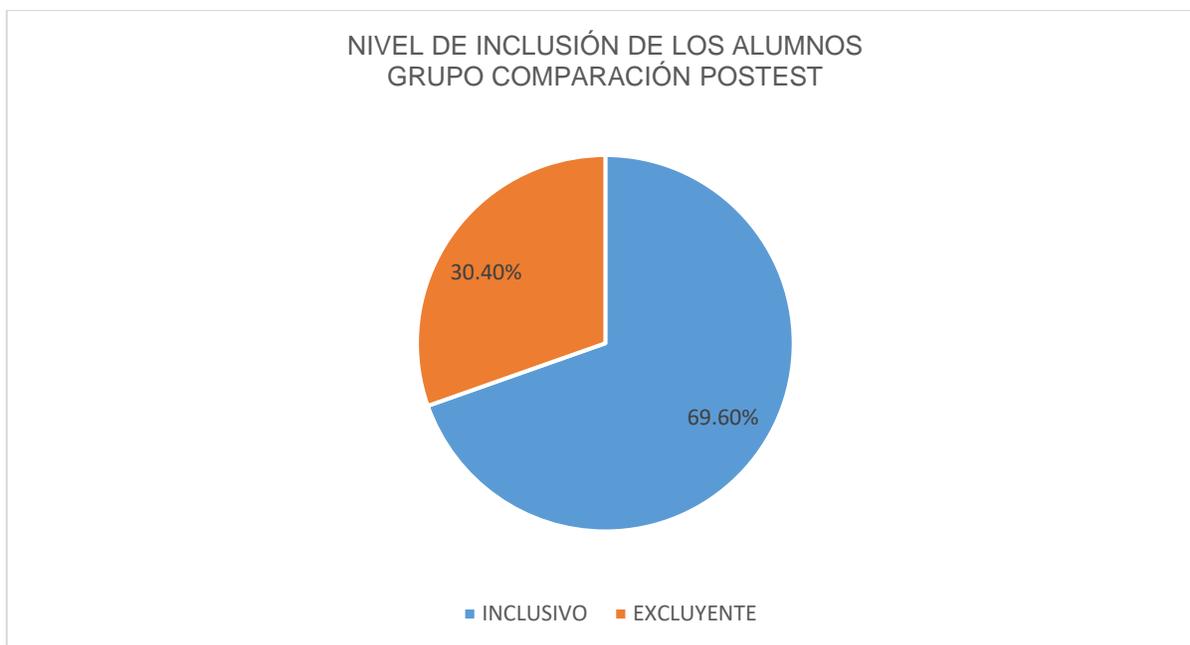


Figura 4. Nivel de inclusión grupo de comparación posttest.

Basándose en la figura 4. *Nivel de inclusión grupo de comparación posttest*, con relación al grupo de comparación se obtuvo un cambio mínimo en el pos-test que fueron dieciséis (69.6%) individuos incluyentes y siete (30.4%) excluyentes debido que los sujetos permaneciendo en su mayoría en los mismos ítems que en la prueba pretest.

NIVEL DE INCLUSIÓN DE LOS ALUMNOS

GRUPO DE ENTREVISTADOS		N	%
GRUPO MUESTRA PRETEST	INCLUSIVO	11	45.8%
	EXCLUYENTE	13	54.2%
GRUPO COMPARACIÓN PRETEST	INCLUSIVO	17	73.9%
	EXCLUYENTE	6	26.1%
GRUPO MUESTRA POSTEST	INCLUSIVO	22	91.7%
	EXCLUYENTE	2	8.3%
GRUPO COMPARACIÓN POSTEST	INCLUSIVO	16	69.6%
	EXCLUYENTE	7	30.4%

Tabla 1. Tabla de comparación de los grupos pretest y posttest.

➤ El tercer momento precisó los resultados arrojados en la medición apoyado con el programa de análisis Spss, la cual generó la tabla de nivel de inclusión de los alumnos que permitieron contrastar la efectividad del tratamiento aplicado al grupo muestra a diferencia del grupo de comparación. Resultado plasmado en la *tabla 1. Comparación de los grupos pretest y postest.*

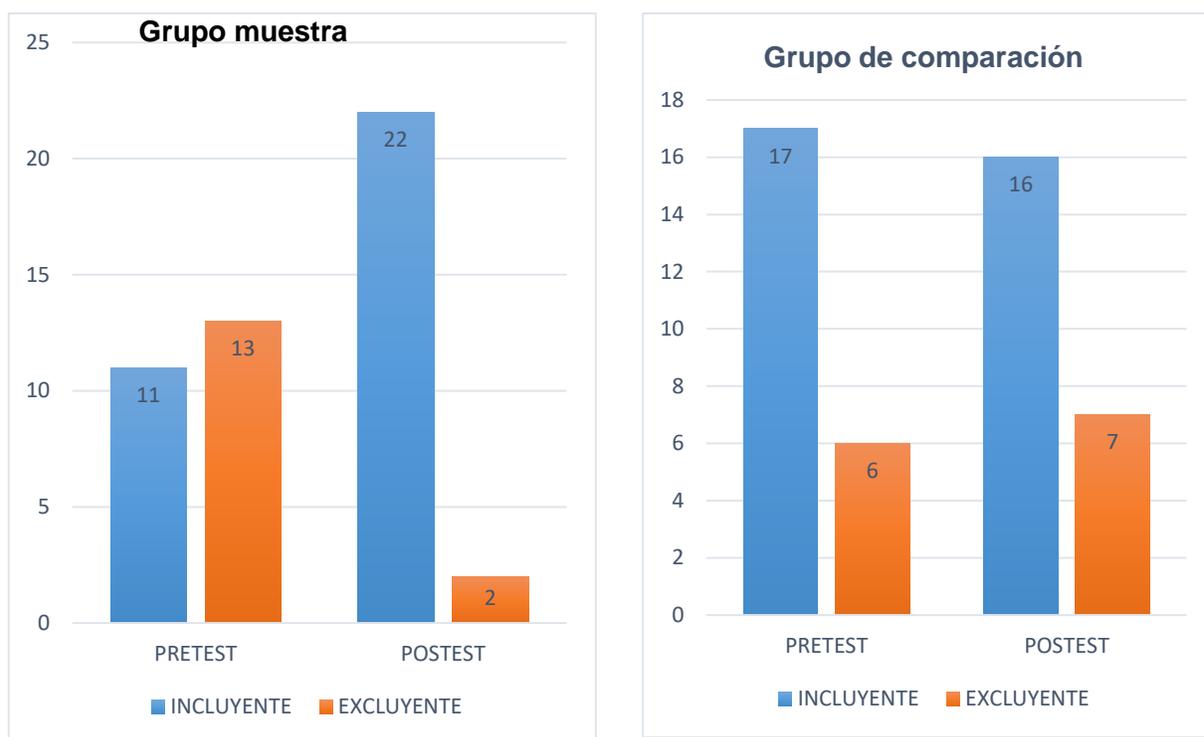


Figura 5. Graficas Comparativas.

Cabe señalar que dicho programa estadístico permitió determinar minuciosamente todas las respuestas proporcionadas por los sujetos, las frecuencias obtenidas en cada una de ellas, como también el porcentaje de las gráficas comparativas y tablas estadísticas en ambos grupos (muestra-comparación) por medio de la estadística descriptiva, que se puede observar en la Figura 5. Gráficas de comparación.

Para la argumentación de la gráfica anterior, se determinó realizar una prueba de hipótesis, según Hernández, Fernández y Batista (2014), la prueba de hipótesis es el proceso cuantitativo donde se someten a prueba o examen empírico para determinar si, son apoyadas o refutadas. Existen dos tipos de suposiciones con la siguiente simbología:

- ❖ Las hipótesis nulas (H_0); son proposiciones que niegan la relación entre variables.
- ❖ Las hipótesis alternativas (H_a); son posibilidades diferentes o alternas de las hipótesis de investigación nula.

Cabe recalcar que para dicha prueba de hipótesis en este trabajo de investigación se generó las siguientes:

- H_0 : los juegos cooperativos no favorecen en la inclusión de los educandos
- H_a : los juegos cooperativos si favorecen en la inclusión de los educandos

A través del programa estadístico “Jamovi” (versión 2.4), se analizó la prueba de hipótesis generando los resultados por medio de la: “T de Student y W de Wilcoxon” (ver anexo 10).

- A continuación se muestra los resultados obtenidos con relación la hipótesis alternativa:

Descriptivas

	GRUPO	POSTEST	PRETEST
N	EXPERIMENTAL	24	24
Media		34.3	58.9
Desviación estándar		20.5	28.6

Tabla 2. Tabla de desviación estándar (grupo experimental).

Basándose en la tabla 2. *Desviación estándar (grupo experimental)*, se puede observar que si se presentó una desviación estándar evidente, la cual significa que si surgió cambios en el grupo experimental posteriormente de la aplicación del tratamiento en los momentos de la prueba Pretest y Postest.

Prueba T para Muestras Apareadas

		Estadístico	P	Tamaño del Efecto
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	66.0 ^a	0.004
				Correlación biseriada de rangos
				1.00

Tabla 3. *Prueba para muestras apareadas (grupo experimental)*.

En la tabla 3. *Prueba para muestras apareadas*, la medición arrojó que con la prueba de “W de Wilcoxon”, la relación entre el pretest y postest, hace referencia que si se redujo las actitudes de exclusión entre los alumnos en el grupo experimental por medio de la aplicación del tratamiento.

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

		W	p
PRETEST	- POSTEST	0.689	< .001

Tabla 4. *Prueba de normalidad (grupo experimental)*.

Cabe mencionar que en la tabla 4. Prueba de normalidad, hace referencia que un valor “P”, por debajo sugiere una violación del supuesto de normalidad, demostrado de esta forma que se produjeron cambios relevantes durante la aplicación del programa de juegos cooperativos en el grupo muestra.

- En la relación a la hipótesis nula se presenta el siguiente resultado:

Descriptivas

	GRUPO	POSTEST	PRETEST
N	CONTROL	23	23
Media		55.5	55.5
Desviación estándar		16.9	16.9

Tabla 5. Tabla de desviación estándar (grupo control).

En cuanto la tabla 5. Tabla de desviación estándar (grupo control), reflejó que no se presentó desviación estándar alguna, dando a entender que no surgió ningún cambio en el grupo control tanto en la aplicación de la prueba Pretest- Postest.

Prueba T para Muestras Apareadas

		Estadístico	p	Tamaño del Efecto
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	Correlación biseriada de rangos
				NaN

Tabla 6. Prueba para muestras apareadas (grupo control).

Por medio de la tabla 6. *Prueba para muestras apareadas del grupo control*, el cotejo concibió en la prueba de “W de Wilcoxon”, la relación de la prueba pretest y postest, hace referencia que no hubo ningún efecto o cambio en las actitudes de los sujetos del grupo control.

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

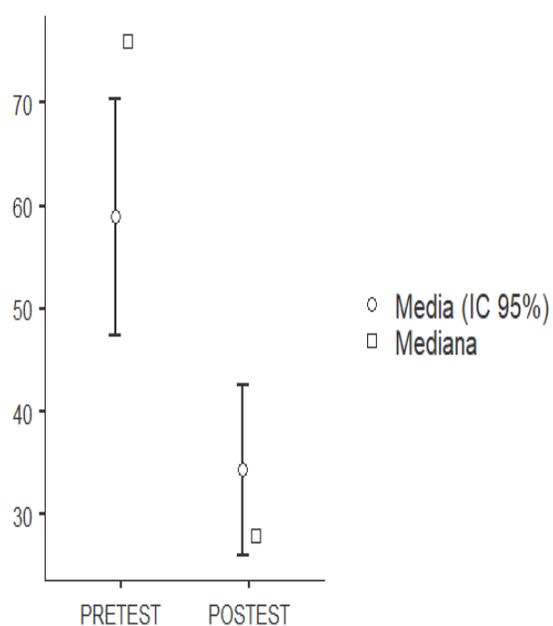
		W	p
PRETEST	-	POSTEST	NaN

Tabla 7. Prueba de normalidad (grupo control).

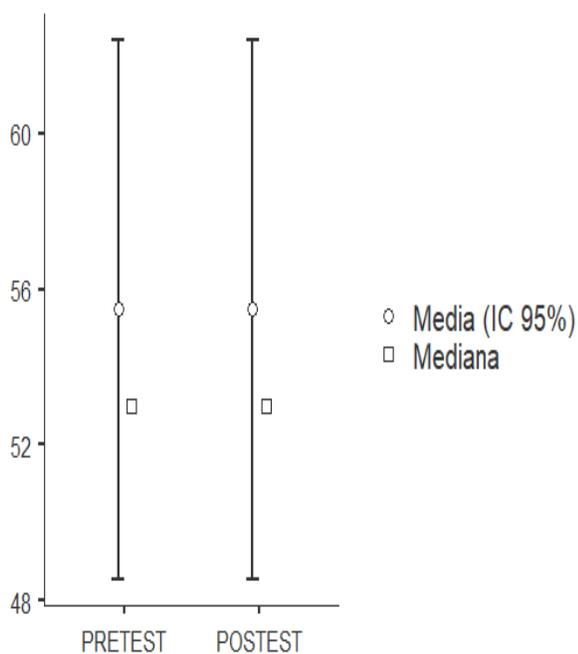
Cabe recalcar que en la tabla 7. *Prueba de normalidad*, no se obtuvo ningún valor asignado a la letra “P”, significando esta situación que en el grupo control no surgió ningún cambio en los sujetos pertenecientes a este grupo.

Comprobación de hipótesis

Grupo experimental (Ha)



Grupo de control (Ho)



Grafica 1. Comprobación de hipótesis alternativa (Ha) y nula (Ho).

A través del análisis de la gráfica 1. *Comprobación de hipótesis alternativas (Ha) y nulas (Ho)*, permitieron formular conclusiones claras, con la aplicación de la prueba de hipótesis. Permitiendo de esta forma aceptar la hipótesis alternativa (Ha), la cual fueron: los juegos cooperativos si favorecen en la inclusión de los educandos.

Permitiendo de esta forma la apreciación significativa con relación a la inclusión de los 24 sujetos del grupo experimental posteriormente a la aplicación de un tratamiento, a comparación de los 23 obtenidos del grupo control que no presentaron ningún cambio.

Se determinó que la pregunta de investigación: ¿Son juegos cooperativos favorece la inclusión en los alumnos del tercero “A” de primaria, pertenecientes a la Escuela Estatal “Juan Manuel Vargas” en la localidad de Opichén, Yucatán?, fue respondida de manera afirmativa bajo las siguientes condiciones;

Que dicha estrategia didáctica sí es un elemento que favorece la inclusión de los educandos ya que por medio del programa de juegos cooperativos se pudo erradicar la exclusión entre los educandos en un porcentaje significativo, creando un ambiente cordial, social, amable e inclusivo entre los pupilos durante las sesiones de educación física.

Cabe mencionar en el objetivo específico; implementar un programa de juegos cooperativos que favorezcan la inclusión, como de igual forma los específicos que hacen referencia a diseñar un programa de juegos cooperativos, aplicar dicho programa y conocer la eficiencia, dio dirección al trabajo de investigación por la cual originó a que la hipótesis planteada se pueda comprobar, estudiar e indagar de una forma viable y clara.

La hipótesis planteada fue aprobada en su totalidad; La aplicación de un programa de juegos cooperativos, favorecen la inclusión de los educandos del 3ro. “A”, de la escuela estatal “Juan Manuel Vargas” de la localidad de Opichén, Yucatán.

Debido que a través de las tablas y graficas representadas anteriormente se puede observar, analizar y rescatar que el programa de juegos cooperativo, favorecieron positivamente en la inclusión en un gran porcentaje de los educandos del grupo muestra; coexistiendo una vinculación entre el eje articulador (inclusión) perteneciente al nuevo programa de la Nueva Escuela Mexicana, a diferencia de la comparación que no presento ningún cambio.

4.2 Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio con relación a la hipótesis planteada, fue aprobada debido que, a través del programa de juegos cooperativos aplicados, se pudo erradicar un porcentaje considerable de los problemas de exclusión entre los alumnos del grupo muestra, reafirmando la hipótesis planteada al inicio de la investigación sí fue alcanzado.

En cuanto a los aspectos a considerar con base a los resultados obtenidos fueron tener en cuenta el cronograma de actividades respetada en tiempo y forma para evitar descuidar algún elemento de la ejecución del programa, como podría ser el tiempo que al final podría repercutir negativamente el trabajo de investigación.

De igual forma existieron sesgos durante el estudio que influyeron para poder llevar a cabo la aplicación de los juegos cooperativos de manera fluida, debido a las distintas actividades como ensayos, actividades culturales y artísticas, donde el espacio de trabajo (cancha), estaba ocupados y por ende la disposición de los alumnos era nula por cumplir compromisos artísticos.

La contribución de esta investigación al área educativa se podría mencionar de lo importante de como los juegos cooperativos podría ser herramienta fundamental para erradicar la inclusión entre los alumnos, durante la sesión de educación física, siempre y cuando cumpla con las características de actividades cooperativas, espacios, tiempo, materiales, al igual tengan presente el objetivo que debe cubrir dicho programa de juegos.

Las aplicaciones teóricas y prácticas que se pueden extraer de la investigación son; la puesta en marcha de un programa de juegos cooperativos permitiría la inclusión de los educandos.

Según Mosquera (2015), El juego cooperativo es aquel en el cual los jugadores no compiten entre sí, sino que tienen que trabajar en conjunto para cumplir un objetivo en común, de este modo, los participantes pierden o ganan en grupo.

UNESCO (2018), La inclusión se ve como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, culturas y las comunidades, reduciendo la exclusión en la educación.

Involucra cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, estructuras y estrategias, con una visión común que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niño/as.

La aplicación de la Técnica de Observación y el instrumento de Escala De Actitudes da la oportunidad de medir dichas actitudes puestas en práctica por los educandos.

4.3 Conclusiones

A través de los resultados alcanzados se generó las siguientes conclusiones:

En primer término, se afirmó que los juegos cooperativos sí, son un elemento que favorece la inclusión de los educandos, ya que se pudo apreciar en las tablas, figuras y gráficas presentadas en los resultados obtenidos, el grupo experimental manifestó cambios significativos con relación al nivel de inclusión que demostraron antes y después de la aplicación del tratamiento.

El segundo elemento por medio del logro del objetivo general; la aplicación de un programa de juegos cooperativos se pudo erradicar convincentemente la exclusión que presentaron los educandos del grupo muestra. Dichos efectos y cambios positivos de debió igual forma a la puesta en marcha de los objetivos específicos con relación de la importancia del diseño del programa de juegos cooperativos y el conocimiento de la eficacia a través de los resultados logrados.

El Tercer componente cabe recalcar que la hipótesis planteada fue aceptada debido a los cambios, significativos y notables efectos que surgieron tanto en el comportamiento, actitudes, puesta en práctica de valores por parte de los pupilos durante la aplicación del tratamiento al grupo muestra.

Cabe señalar que el diseño, aplicación y el conocimiento de la eficacia del programa de juegos cooperativos, dio un resultado tangible debido a que se logró concluir que, dentro de las clases de educación física, los juegos cooperativos son una herramienta fundamental, para crear ambientes propicios para el aprendizaje, enseñanza, convivencia, valores, actitudes, originando un desarrollo integral entre los educandos creando aprendizajes significativos entre los mismos.

4.4 Recomendaciones

El proporcionar continuidad al grupo muestra mediante la aplicación de juegos cooperativos dará lugar a la adquisición de un hábito positivo de valores, actitudes y aptitudes entre los educandos en la sesión de educación física como también fuera de ella.

Las recomendaciones para futura investigaciones, es tener siempre presente las variables a manejar, para no desviar la investigación en este caso fue los juegos cooperativos y la inclusión de los educandos, misma que se diseñó un programa teniendo relación con la hipótesis, pregunta, objetivos y diseño de investigación, elementos fundamentales que guio al tratamiento teniendo de esta forma un objetivo definido sin desviarse de la misma. En este caso fue por medio del programa de juegos cooperativos que se pudo erradicar la exclusión entre los infantes.

El paradigma más factible para llevar a cabo este tipo de investigación es cuantitativa, debido que se buscó saber la cantidad de alumnos inclusivos y

excluyentes presentes en el grupo muestra y de comparación, así como la forma de como minimizar, por medio de la elaboración del programa de juegos cooperativos.

El diseño de investigación más viable es Cuasiexperimental buscando siempre la aplicación de un programa (tratamiento) y el efecto que produce con el grupo experimental.

Debido a que se buscó actitudes positivas entre sus pares en las clases de educación física el instrumento recomendado es una escala de actitudes, ya que permitieron llevar el control de los educandos con relación a sus conductas hacia sus compañeros y apreciar dichos resultados con claridad sobre las actitudes de los alumnos durante puesta en marcha del tratamiento

El trabajo de investigación tiene un alcance "Explicativo", ya que se señaló las propiedades del objeto de estudio, descubrió como se presenta la exclusión entre los alumnos en las sesiones de educación física, la manifestación del fenómeno en los educandos. Se encontró las razones por las cuales concurren los hechos del fenómeno de estudio observado (exclusión) causas y efectos.

Se explicó como acontece y en qué condiciones se presentó, demostró como un programa de juegos cooperativos permitieron erradicar la exclusión en los alumnos, dando lugar a la inclusión en los educandos, permitiendo de esta forma observar un comprensión más acertada del fenómeno y sus causas.

REFERENCIAS

- Acosta, C., A. (2015). EL Termino de la Inclusión (4ed.). Boyacá: Castellanos.
- Arreola, D., H. (2015). Juegos Lúdicos un Componente Sociomotor. Colombia: Independently Publisher.
- Casimiro, M., J. (2015). La Inclusión en los Niños. Granada: Castellanos.
- Castañer, B., M. (2017). El juego, la Creatividad y Libertada. Estado de México: Castellanos.
- Coelho, F., C. (2016). La inclusión. España: Independently Published.
- Gallardo, V., D. (2018). El Juego en la Etapa Infantil. España: Wanceulen Deportiva.
- Gil, M., P. (2015). Evaluación de la Educación Física (2ed.). España: Wanceulen.
- Labrador, F., J. (2008). Aplicación de Juegos Didácticos como Metodología de la Enseñanza. España: Casa del Libro Latam.
- McMillan, J., H. (2005). *Investigación educativa* (5ed.). España: Pearson Addison Wesley.
- Orlick, T., C. (2015). Los Juegos Cooperativos (5ed.). Buenos Aires: Huamn Kinectics Publisher.
- Rodríguez, M., E. (2014). El Juego en la Socialización. Mazatlán: Plaza y Valdés.
- Rojas, S., R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés.

Sánchez, J., L. (2012). *Estilos de Aprendizaje*. Mexico: Tirant Lo Blanch.

Sampieri, R., H. (2014). *Metodología De La Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Trigueros, M., L. (2018). *Tipología de los Juegos Lúdicos*. Chile: Wolters Kluwer.

Willian, R., M. (2010). *Clasificación de los Juegos*. España: Formtive assessment of learning.

Ainscow, G., E. (2011). *La educación inclusiva como derecho*. Madrid España:

Editorial de la Universidad.

Recuperado el 3 de septiembre de 2023, en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736956.pdf>.

Chamorro, R., K. (2009). *El Juego Simbólico en el Niño*. Buenos Aires: Obras

Completas.

Recuperado el 12 de diciembre de 2023, en:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8401/proyecto%20juegos%20cooperativos.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Echeita, S.G. (2013). *Definición de la Inclusión desde la Educación*. Madrid: Limite.

Recuperado el 14 de diciembre de 2023, en:

Disponible en: <https://efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

Escalante, U., M. (2019). *Importancia de la Inclusión a través del Juego Lúdico*.

Mérida: Editorial de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Recuperado el 25 de noviembre de 2023, en:

<https://educacion.yucatan.gob.mx/boletines/view/771>

Francisca Cáceres Zúñiga, Maribel Granada Azcarrega, María Pomes Correa.

(2018). *Inclusión Y Juego En La Infancia Temprana*. *Revista Latinoamérica De Educación Inclusiva*, 181-199.

Recuperado el 18 de octubre de 2023, en:

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>

Herrera, B. M. (1 abril 2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura*. *Revista "Pensamiento Matemático"*, VII (1).

Recuperado el 24 de octubre de 2023, en:

<https://www.researchgate.net/publication/318217171>

López, A., G. (enero de 2011). *Juegos educativos en Educación Física*. Buenos Aires: *EFDeportes.com*, *Revista Digital*, 15(152).

Recuperado el 16 de octubre de 2023, en:

<https://efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

López, N. y Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*.

Fecha de recuperación el 10 de noviembre de 2023, en:

http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

López Vázquez, R., Tobón Tobón, S., Veytia Bucheli, M.G. Y Juárez Hernández, L.G. (2021). *Mediación didáctica e inclusión educativa en la educación básica desde el enfoque socioformativo*. Revista de Investigación Educativa, 39(2), 527-552,
Recuperado el 17 de noviembre de 2023, en:
<https://revistas.um.es/rie/article/view/443301>

Magallanes, R. W. (junio-diciembre 2010). *A Educación Física Y El Juego*. *Investigación Educativa*, 14(26), 1-18.
Recuperado el 22 de octubre de 2023, en:
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4185/3341>

Minervia Manzanares Ramírez, Anayeli Gonzales Flores, Margarita Isabel Manzanares Ramírez. (2019). *La didáctica lúdica para atender la inclusión en educación básica*. Un aporte pedagógico. Playas de Rosaroto, B.C.
recuperado el 5 de noviembre de 2023, en:
<http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/7/P175.pdf>

Mosquera, J. E. (2015). *Los juegos cooperativos como estrategia pedagógica*. *Universidad libre de Colombia*.
Recuperado el 17 de noviembre de 2023, en:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8401/proyecto%20juegos%20cooperativos.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Pallares, N.M. (2018). Estilos de Juegos Cooperativos, 18 (29), 9-23.

Recuperado el 10 de diciembre de 2023, en:

<http://www.conisen.mx/memorias2019/memorias/7/P175.pdf>

Parra L.N. (2022). Enfoque Inclusivo. *EFDeportes.com*, Revista Digital, 15(152).

Recuperado el 10 de diciembre de 2023, en:

<https://efdeportes.com/efd152/juegos-educativos-en-educacion-fisica.htm>

Rico, A.P. (2008). El Juego Vinculado al Desarrollo Mental. Pirámide. Revista

Latinoamericana De Educación Física, 97-109.

Recuperado el 30 de noviembre de 2023, en:

http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

UNESCO. (2020). Inclusión Y educación: *Todos Sin Excepción. Global Educación Monitoring Report*.

Recuperado el 25 de noviembre, en:

<https://es.unesco.org/gem-report/report/2020/inclusion>

ANEXO

Anexo 1. Rúbrica de evaluación del tratamiento

Rúbrica. Juego, pienso y decido en colectivo tercer grado.

Aprendizajes esperados (2)	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
Adapta sus desempeños al trabajo colaborativo para plantear estrategias Individuales y colectivas durante el desarrollo de los juegos.	Practica juegos libres de manera individual de acuerdo a sus posibilidades estableciendo y Respetando reglas.	Practica juegos libres en parejas de acuerdo a sus posibilidades estableciendo y Respetando reglas.	Plantea estrategias de acuerdo a sus desempeños en los juegos libres y de reglas en grupos de 3 y 4 participantes estableciendo y respetando reglas.	Colabora y construye estrategias de acuerdo a sus desempeños al practicar juegos libres y de reglas.	Adapta sus desempeños al trabajo colaborativo para plantear estrategias Individuales y colectivas durante el desarrollo de los juegos.

NOMBRE DEL ALUMNO	NIVEL DE LOGRO	TOTAL
1. sujeto		
2. sujeto		
3. sujeto		
4. sujeto		
5. sujeto		
6. sujeto		
7. sujeto		
8. sujeto		
9. sujeto		
10. sujeto		
11. sujeto		
12. sujeto		
13. sujeto		
14. sujeto		
15. sujeto		
16. sujeto		
17. sujeto		
18. sujeto		
19. sujeto		
20. sujeto		
21. sujeto		
22. sujeto		
23. sujeto		
24. sujeto		

Anexo 2. Instrumento de escala de actitudes

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pres test)

Escuela: Juan Manuel Vargas

Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb.

Clave: 31EPR0119M

Nombre del sujeto: 1

Grado y Grupo: 3ro. "A"

Fecha de aplicación: 2/Mayo/ 2023

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA (1)	PA (2)	NA/ND (3)	PD (4)	TD (5)
1.	Le gusta trabajar en equipo.					X
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.					X
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.					X
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.					X
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.					X
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.				X	
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.				X	
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.					X
9.	No respeta la opinión de sus compañeros					X
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.				X	
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.					X
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					X
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					X
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.					X
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.				X	
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.				X	
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.				X	
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne					X
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.					X
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.					X

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parciamente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
Juan Manuel Vargas	 GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA ESCUELA PRIMARIA ESTADAL JUAN MANUEL VARGAS C.C.T. 31EPR0119M 77114 ESCOLAR 80 MARCAN, YUCATÁN

Anexo 3. Validación por juicio de expertos

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Halachó, Yucatán, 18 de Enero de 2023.

LEE. Suemy San Román Collí Collí.

Asunto: **Evaluación de Escala de Actitudes.**

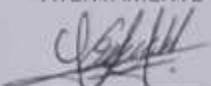
Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada:

"La aplicación de un programa de Juegos Cooperativos Permite la Inclusión de los educandos del 3ro. "A". De la escuela estatal Juan Manuel Vargas."

Por ello, estoy desarrollando un estudio en la Maestría en Integración Educativa, en la universidad Pedagógica nacional, subsede Calkiní, Campeche. En el cual se incluye la aplicación de una escala denominada: "Escala de Actitudes" para evaluar las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos de 3er. grado de primaria de la escuela "Juan Manuel Vargas", durante la aplicación de un programa de juegos cooperativos. Por lo que le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito "Juicio de Expertos".

Sabiendo que atenderá satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.

ATENTAMENTE


LEF. LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB.

*Recibí Original
16-01-23
S.R.C.
Suemy San Román Collí C.*

Adjunto:

- Título de Investigación.
- Matriz de consistencia (problema general y específico, objetivo general y específico, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra).
- Cuadro de operatividad de variables.
- Instrumento.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Título del Proyecto: "LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PERMITEN LA INCLUSIÓN DE LOS EDUCANDOS DEL 3ro. "A", DE LA ESCUELA PRIMARIA JUAN MANUEL VARGAS".

Nombre del estudiante: LUIS ENRIQUE COLLI KEB

Experta: LEE. SUEMY SAN ROMAN COLLI COLLI

Objetivo: Valorar el instrumento de medición con base a los indicadores señalados y las categorías Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD), a fin de validar y proseguir con su aplicación.

Escuela:

Nombre del evaluador:

Nombre del alumno(a):

Grado y Grupo:

Fecha de aplicación:

Escala de actitudes en la sesión

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.					
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.					
3.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.					
4.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.					
5.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					
6.	Le gusta ayudar a sus compañeros con las actividades que no entienden.					
7.	Cree que uno debe ayudar solamente a sus amigos.					
8.	Le disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades.					
9.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					
10.	Se molesta compartir sus materiales con compañeros que no la tienen.					
11.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.					
12.	Le molesta escuchar las opiniones de sus compañeros.					
13.	Puede formar equipo con todos sus compañeros.					

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

Observaciones:

Con respecto al instrumento de evaluación que me enviaste considero que, sí cubre ciertos aspectos que necesitas valorar en tus alumnos, como el trabajo en comunidad, la colaboración, así como también los valores inclusivos que se deben de desarrollar en los alumnos.

Pude observar que los ítems que estas considerando para evaluar, cubren ciertos aspectos que se consideran en el índice de inclusión, por ejemplo, los ítems 1, 2, 4, 13, estos se relacionan con la Dimensión A Crear Culturas Inclusivas, específicamente con la sección A1 Construir Comunidad,

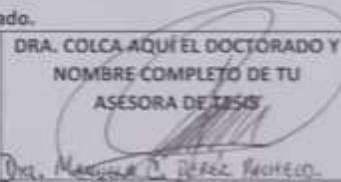
Los ítems 3, 11 y 12 están más relacionados con la sección A2 establecer valores inclusivos.

Con respecto a los ítems 6, 7,8 y 9 considero que estos están muy relacionados con la dimensión C desarrollar practicas inclusivas sección C1 orquestar el proceso de aprendizaje, específicamente relacionado el aprendizaje cooperativo.

Los ítems 5 y 10 considero se van relacionando con los aspectos emocionales de los alumnos.

Sería pertinente agregar otros ítems relacionados con el trabajo cooperativo, algo así como el rol que desempeña el alumno en las dinámicas que se dan al interactuar con sus compañeros por ejemplo hay alumnos que aun cuando el trabajo es en equipo y este integrado en un equipo prefiere hacer solo la actividad, entonces sería bueno saber si es capaz de cumplir con el rol que se le asigne o puede auto asignarse un rol dentro del trabajo cooperativo y si es capaz de respetar el rol de sus compañeros, considerar si después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado, esto nos daría un indicador de si tiene o disposición de cooperar en la actividad, al compartir sus ideas o respuesta dentro del equipo.

El instrumento puede ser aplicado.

16 DE ENERO DEL 2023	DRA. COLCA AQUÍ EL DOCTORADO Y NOMBRE COMPLETO DE TU ASESORA DE TESIS 	LEE. EN INVESTIGACIÓN PARA LA EDUCACIÓN SUEMY SAN ROMAN COLLI COLLI 
FECHA	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Halachó, Yucatán, 18 de Enero de 2023.

LEE. Guadalupe Evangelina Mis Vela.
Asunto: Evaluación de Escala de Actitudes.

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada:

"La aplicación de un programa de Juegos Cooperativos Permite la inclusión de los educandos del 3er. "A". De la escuela estatal Juan Manuel Vargas."

Por ello, estoy desarrollando un estudio en la Maestría en Integración Educativa, en la universidad Pedagógica nacional, subsede Calkiní, Campeche. En el cual se incluye la aplicación de una escala denominada: "Escala de Actitudes" para evaluar las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos de 3er. grado de primaria de la escuela "Juan Manuel Vargas", durante la aplicación de un programa de juegos cooperativos. Por lo que le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito "Juicio de Expertos".

Sabiendo que atenderá satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.

*Recibido 14/enero/23
Guadalupe Mis Vela
LEE. Gpe. Mis Vela*

ATENTAMENTE


LEF. LUIS ENRIQUE COLLI KEB.

Adjunto:

- Título de investigación.
- Matriz de consistencia (problema general y específico, objetivo general y específico, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra).
- Cuadro de operatividad de variables.
- Instrumentos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Título del Proyecto: "LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PERMITEN LA INCLUSIÓN DE LOS EDUCANDOS DEL 3ro. "A", DE LA ESCUELA PRIMARIA JUAN MANUEL VARGAS".

Nombre del estudiante: LUIS ENRIQUE COLLI KEB

Experta: LEE. GUADALUPE EVANGELINA MIS VELA.

Objetivo: Valorar el instrumento de medición con base a los indicadores señalados y las categorías Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD), a fin de validar y proseguir con su aplicación.

Escuela:

Nombre del evaluador:

Nombre del alumno(a):

Grado y Grupo:

Fecha de aplicación:

Escala de actitudes en la sesión

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.	+				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.	+				
3.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.	+				
4.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.	+				
5.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.	+				
6.	Le gusta ayudar a sus compañeros con las actividades que no entienden.	+				
7.	Creo que uno debe ayudar solamente a sus amigos.			+		
8.	Le disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades.			+		
9.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.	+				
10.	Se molesta compartir sus materiales con compañeros que no la tienen.			+		
11.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.	+		+		
12.	Le molesta escuchar las opiniones de sus compañeros.					
13.	Puede formar equipo con todos sus compañeros.	+				

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (+NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

Observaciones:

La mayoría de ITEMS contempla el proceso inclusivo cumpliendo con las acciones para llevarlo con éxito. Los puntos marcados a mi parecer repiten similitudes que ya están evaluados con indicadores anteriores por lo que reduce campo de evaluación de cada alumno.

Aporte:

*Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de la experiencia de sus pares.

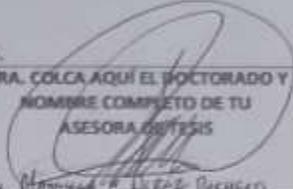
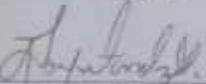
*Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.

*Demuestra preocupación a perder.

*Demuestra solidaridad y responsabilidad.

Éxito.

El instrumento puede ser aplicado.

16 DE ENERO DEL 2023	DRA. COLCA AQUÍ EL DOCTORADO Y NOMBRE COMPLETO DE TU ASESORA DE TESIS  <i>Dra. Mariana López Pacheco</i>	LEE. GUADALUPE EVANGELINA MIS VELA 
FECHA	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Halachó, Yucatán, 18 de Enero de 2023.

Dr. Luis Ángel Santa María.
Asunto: **Evaluación de Escala de Actitudes.**

Sirva la presente para expresarle mi cordial saludo e informarle que estoy elaborando mi tesis titulada:

"La aplicación de un programa de Juegos Cooperativos Permite la inclusión de los educandos del 3ro. "A". De la escuela estatal Juan Manuel Vargas."

Por ello, estoy desarrollando un estudio en la Maestría en Integración Educativa, en la universidad Pedagógica nacional, subsede Calkini, Campeche. En el cual se incluye la aplicación de una escala denominada: "Escala de Actitudes" para evaluar las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos de 3er. grado de primaria de la escuela "Juan Manuel Vargas", durante la aplicación de un programa de juegos cooperativos. Por lo que le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito "Juicio de Expertos".

Sabiendo que atenderá satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.

ATENTAMENTE



LEF. LUIS ENRIQUE COLLI KEB.

Adjunto:

- Título de investigación.
- Matriz de consistencia (problema general y específico, objetivo general y específico, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra).
- Cuadro de operatividad de variables.
- Instrumento.

Recibido:
18 de enero del 2023

Luis Angel Santamarra Pérez

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Título del Proyecto: "La Aplicación de los Juegos Cooperativos Permiten la Inclusión de los Educandos del 3ro. "A", de la Escuela Primaria Juan Manuel Vargas".

Nombre del estudiante: LUIS ENRIQUE COLLI KEB

Experto: DR. LUIS ÁNGEL SANTA MARÍA.

Objetivo: Valorar el instrumento de medición con base a los indicadores señalados y las categorías Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD), a fin de validar y proseguir con su aplicación.

Escuela:

Nombre del evaluador:

Nombre del alumno(a):

Grado y Grupo:

Fecha de aplicación:

Escala de actitudes en la sesión

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.					
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.					
3.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.					
4.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.					
5.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					
6.	Le gusta ayudar a sus compañeros con las actividades que no entienden.					
7.	Cree que uno debe ayudar solamente a sus amigos.					
8.	Le disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades.					
9.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					
10.	Se molesta compartir sus materiales con compañeros que no la tienen.					
11.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.					
12.	Le molesta escuchar las opiniones de sus compañeros.					
13.	Puede formar equipo con todos sus compañeros.					

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una X en el casillero que considere.

Observaciones:

El instrumento puede ser aplicado.

16 DE ENERO DEL 2023	DRA. COLCA AQUÍ EL DOCTORADO Y NOMBRE COMPLETO DE TU ASESORA DE TESIS	DR. EN INVESTIGACIÓN PARA LA EDUCACIÓN LUIS ANGEL SANTAMARÍA PÉREZ
FECHA	DRA. MANUELA C. PÉREZ FIGUEROA NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO	 NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO

**“2023, Año de Francisco Villa”
(El Revolucionario del Pueblo)**

CHAMPOTÓN, CAMPECHE, A 19 DE ENERO DEL 2023

**ASUNTO: CARTA DE REVISIÓN DE INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN: ESCALA DE ACTITUDES.**

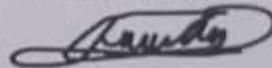
**LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PRESENTE**

Por medio de la presente, me dirijo a usted para informarle que el día **19 de enero** del presente año, finalicé la revisión de su instrumento de investigación, donde realicé las siguientes modificaciones: se anexó el título de la tesis, objetivo del instrumento, un apartado de cómo calificar los indicadores, cuadro de posibles observaciones, fecha y validación de que puede ser usado, nombre y firma de los especialistas.

Además, revise los 13 ítems (Indicadores), llegando a la conclusión de que sí están bien elaborados y van de acuerdo a la investigación que pretende manejar para evaluar las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos de 3er. grado de primaria, de la escuela "Juan Manuel Vargas", aplicando un programa de juegos cooperativos.

Sin más por el momento, me despido de usted enviándole un cordial saludo y deseándole mucho éxito en esta etapa de profesionalización.

ATENTAMENTE



**LUIS ANGEL SANTAMARÍA PÉREZ
DR. EN INVESTIGACIÓN PARA LA EDUCACIÓN**

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Holachó, Yucatán, 18 de Enero de 2023.

LEE. Jorge Antonio Guil Mazun.
Asunto: Evaluación de Escala de Actitudes.

Sirva le presente para expresarle mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada:

"La aplicación de un programa de Juegos Cooperativos Permite la inclusión de los educandos del 3ro. "A". De la escuela estatal Juan Manuel Vargas."

Por ello, estoy desarrollando un estudio en la Maestría en Integración Educativa, en la universidad Pedagógica nacional, subsección Calkiní, Campeche. En el cual se incluye la aplicación de una escala denominada: "Escala de Actitudes" para evaluar las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos de 3er. grado de primaria de la escuela "Juan Manuel Vargas", durante la aplicación de un programa de juegos cooperativos. Por lo que le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito "Juicio de Expertos".

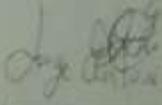
Sabiendo que atenderé satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.

ATENTAMENTE


LEF. LUIS ENRIQUE COLLI KEB.

Adjunto:

- Título de investigación.
- Matriz de consistencia (problema general y específico, objetivo general y específico, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra).
- Cuadro de operatividad de variables.
- Instrumentos.

Recibí
16-enero de 2023.

Jorge Antonio Guil Mazun

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Título del Proyecto: "LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS PERMITEN LA INCLUSIÓN DE LOS EDUCANDOS DEL 3RO. "A", DE LA ESCUELA PRIMARIA JUAN MANUEL VARGAS".
Nombre del estudiante: LUIS ENRIQUE COLU KEB
Experto: LEE, JORGE ANTONIO DZUL MAZUN.

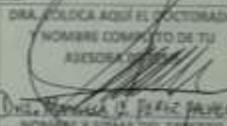
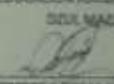
Objetivo: Valorar el instrumento de medición con base a los indicadores señalados y las categorías Totalmente de acuerdo (TA), Parcialmente de acuerdo (PA), Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD), a fin de validar y proseguir con su aplicación.

Escuela: _____ Nombre del evaluador: _____
 Nombre del alumno(a): _____ Grado y Grupo: _____
 Fecha de aplicación: _____
 Escala de actitudes en la sesión:

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.					
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.					
3.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.					
4.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.					
5.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					
6.	Le gusta ayudar a sus compañeros con las actividades que no entienden.					
7.	Cree que uno debe ayudar solamente a sus amigos.					
8.	Le disgusta ayudar a los compañeros que no entienden las actividades.					
9.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					
10.	Se niega a compartir sus materiales con compañeros que no la tienen.					
11.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.					
12.	Le gusta escuchar las opiniones de sus compañeros.					
13.	Puede formar equipo con todos sus compañeros.					

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND); parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

Observaciones: El ítem 6 y 8 redundan en la misma idea (si el alumno está de acuerdo automáticamente le gusta compartir sus materiales, etc.) El ítem 10 contradice a la reflexión, el ítem 12 tal vez quedaría: No respeta la opinión de sus compañeros o no presta atención a sus compañeros.
 Los ítem en general deberían ilustrar actitudes positivas para observar el grado en que se cumplen.
 El instrumento puede ser aplicado.

16 DE ENERO DEL 2023	DRA. POLDCA AGUI EL DOCTORADO NOMBRE COMPLETO DE TU ASSESORA  Dra. Poldea Agui	LEE EN INVESTIGACIÓN PARA LA EDUCACIÓN JORGE ANTONIO DZUL MAZUN  Lee
FECHA	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO	NOMBRE Y FIRMA DEL EXPERTO

Anexo 4. Permiso y aplicación del pilotaje

CARTA DE SOLICITUD

Opichén, Yucatán, México.

Fecha:18-Enero-2023

Asunto: Permiso para la aplicación y pilotaje de instrumento de recogida de datos.
Dirigido: Dir(a). ARELY ESTHER PALOMINO CHI.

El que suscribe LEF. Luis Enrique Colli Keb, por este medio me dirijo a usted respetable directora de la escuela primaria "José María Morelos y pavón" con clave:31DPR04622, para hacer una petición de la facilidad para la aplicación de un instrumento de recogida de datos con los alumnos del 3ro. "A", perteneciente a dicha escuela.

Debido a que actualmente me encuentro estudiando la Maestría en Integración Educativa, en la Universidad Pedagógica Nacional, sub sede Calkini, Campeche. Cursando en la actualidad el tercer semestre de dicho posgrado, la cual exhorto la facilidad para la aplicación de dicho instrumento y de esta manera poder culminar satisfactoriamente con mi proyecto de investigación que lleva como título "La Aplicación de los Juegos Cooperativos Permiten la Inclusión de los Educandos del 3r. "A" de la Escuela Primaria Juan Manuel Vargas".

Sabiendo que atenderá satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
CALLE DE LA UNIÓN
MEXICO, D.F.

ATENTAMENTE

LEF. LUIS ENRIQUE COLLI KEB.

Recibi
18-01-23
ARELY ESTHER PALOMINO CHI

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pilotaje del instrumento)

Escuela: José María Morelos y Pavón.

Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb.

Clave: 31DPR0462Z

No. del sujeto: 1 Grado y Grupo: 3ro. "A"

Fecha de aplicación: 20/Enero/ 2023

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.	X				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.		X			
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.				X	
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.				X	
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.					X
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.		X			
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.		X			
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.			X		
9.	No respeta la opinión de sus compañeros				X	
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.		X			
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.	X				
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.			X		
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.				X	
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.				X	
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.		X			
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.		X			
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.		X			
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne.	X				
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.				X	
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.		X			

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
José María Morelos Y Pavón	 <p style="font-size: small;">GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA ESCUELA PRIMARIA FEDERAL JOSÉ MARÍA MORELOS Y PAVÓN C.C.T. 310100002 ZE 000 OPICHEN YUCATÁN</p>

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pilotaje del instrumento)

Escuela: José María Morelos y Pavón. Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb.
 Clave: 31DPR0462Z No. del sujeto: 1 Grado y Grupo: 3ro. "A"
 Fecha de aplicación: 3/Febrero/ 2023

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA	PA	NA/ND	PD	TD
1.	Le gusta trabajar en equipo.	X				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.		X			
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.				X	
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.				X	
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.					X
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.		X			
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.		X			
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.			X		
9.	No respeta la opinión de sus compañeros.				X	
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.		X			
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.	X				
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.			X		
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.				X	
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.				X	
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.		X			
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.		X			
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.		X			
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne.	X				
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.				X	
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.		X			

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
José María Morelos Y Pavón	

Anexo 5. Programa de juegos cooperativos (tratamiento)

PROGRAMA DE DE ACTIVIDADES

Tercer Grado de
Primaria

Juego Cooperativos

LEF. LUIS ENRIQUE COLLI KEB.

Calkini, Campeche, 2023.

Introducción

La educación física en la escuela primaria tiene como propósito la formación de hábitos, valores, actitudes y conocimiento relacionados con el cuidado del cuerpo, así como el uso y la movilidad del mismo. A partir de la convivencia y el juego se busca estimular el desarrollo de las habilidades físicas y motrices de los niños.

Por ellos es importante enfatizar que la práctica sistemática de acciones motrices, orientadas al desarrollo armónico de los alumnos de la educación básica, teniendo que ver tanto con la estimulación, mejora de aptitudes motrices y físicas, como con la adquisición y desarrollo de actitudes, valores en los ámbitos social-afectivos. Todo esto repercutirá de manera significativa en la preservación de la salud, la afirmación de la autoestima, la solidaridad y la disciplina.

Todas estas características se traducen en lineamientos concretos y hacen necesario que las tareas realizadas cubran diversas características:

- Considerar el patio, área o espacio de trabajo como una extensión del aula: un sitio donde los alumnos continúan su formación.
- Promover que los niños realicen de manera consiente, reflexiva y decisiva, reconociendo sus propias posibilidades físicas y respetando la de los demás.
- Permitir que los niños, con relación a un grupo, asuman diversas funciones en los juegos y demás acciones físicas.
- Si bien la emoción es un integrante importante en el desarrollo de las actividades no se pierde de vista la intención formativa, es decir, el fomento de actitudes de respeto, cooperación, solidaridad e inclusión.
- Todo movimiento corporal en sentido, es decir, con una intención concreta y fundamental: la formación de cualidades físicas, actitudes y valores, solo así podrá convertirse en un acto creativo.
- Al realizar una acción corporal se debe tener presente que están involucradas aprendizajes múltiples: no solo se aprende cómo hacer las cosas sino, además, cuando y con quien actuar.

Las actividades presentadas en este catálogo fueron diseñadas tomando en cuenta lo arriba señalado. Si bien cada ficha se especifica la intención de la actividad, es importante no olvidar que existe una fuerte interrelación en los procesos de desarrollo físico, psicomotor, afectivo y cognitivo, por lo que ningún juego atiende exclusivamente uno de estos campos.

Las actividades han sido ordenadas de carácter cooperativos, este catálogo de juegos está dirigida a los alumnos del tercer grado de educación primaria atendiendo las características y necesidades de los niños entre 8 a 9 años.

Es importante que el maestro seleccione la ficha de la actividad de acuerdo con los propósitos de cada sesión y que antes de aplicar cualquier actividad, se familiarice con ella, con su intención didáctica, con los materiales que debe utilizar y con la secuencia de trabajo planteada.

Para facilitar la identificación de los diferentes elementos que se presentan en cada uno de los juegos, las fichas de actividades están organizadas de la siguiente manera:

- + Nombre del juego.
- + Intención: se señalan los objetivos y los propósitos didácticos del juego.
- + Área de juego: se señala el espacio físico requerido para desarrollar la actividad.
- + Material: se presenta el conjunto de objetivos e implemento que se requieren para llevar a cabo el juego.
- + Desarrollo: se especifica la dinámica del juego.
- + Instrucciones: hace una serie de posiciones que el maestro deberá tomar en cuenta y enfatizar a sus alumnos para cuidar el juego se realice de forma fluida y que logre los propósitos señalados.
- + ¿Que observar de los juegos?: Este apartado señala algunos atributos (manejo de implementos, control del cuerpo, tipo de actitudes) que el profesor o profesora ha de observar en los niños, así como la correcta dinámica de los juegos.

A continuación se presentara el catálogo de juegos cooperativos, se estará aplicando dos actividades por sesión, de tal forma que se pondrán en práctica un total de veinte juegos cooperativos, en la cual se busca que este tratamiento dé lugar a la inclusión de los educandos a través de dichas actividades, erradicando la exclusión en las sesiones de educación física.

Contenido

Introducción

Juegos cooperativos

- 1.- Cruzar el río
- 2.- Lanzar al cesto
- 3.- Seleccionista de pelotas
- 4.- Buscando mis materiales.
- 5.- Relevo con balón
- 6.- Las canos
- 7.- Balón loco
- 8.- Jala la cuerda
- 9.- Relevo en costales
- 10.- Písale la cola a la víbora
- 11.- Vaciando la casa
- 12.- Balón de oro
- 13.- Los diez pases
- 14.- Balón móvil
- 15.- El gato dinámico
- 16.- Las cuatro esquinas
- 17.- Derribar los conos
- 18.- Quemados
- 19.- El vigía ciego
- 20.- Los 4 ladrones

Juego cooperativo 1

“CRUZAR EL RIO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos donde se puedan colocar los aros y conos.</p>	<p>MATERIAL: Aros y conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar habilidades motrices de salto. Provocar una actitud de colaboración e inclusión en el grupo.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los equipos deben desplazarse hasta el otro lado del espacio de juego sin pisar fuera del aro. 2.-No podrán estar dos participantes en un mismo aro. 3.-Tiene que pasar todos los integrantes del equipo los conos delimitados. 4.-Tendrán que pasar el aro sobrante, jugador por jugador, evitando lanzarlo. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad el docente dividirá al grupo en dos equipos, los equipos pasarán a ubicarse detrás de unos conos los cuales habrán sido colocados con anterioridad, el maestro dividirá al grupo en equipo “A” y “B”, al estar en posiciones ubicados correctamente, el docente colocará unos aros delante de los alumnos el cual utilizarán para pasar de un extremo a otro, el alumno que se encuentre delante tendrá la oportunidad de agarrar los aros e ir colocándolos sin separarlos para que los alumnos vayan pasando como si se estuviera formando un camino en donde ellos podrán pasar, al pasar todos el que se encuentre al final de la fila tendrá que ir recogiendo los aros para pasárselo a su compañero que se encuentra adelante para que este vaya colocándolo y poder llegar a la meta, gana el equipo que llegue primero.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento como el salto en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>The illustration shows a silhouette of a person in mid-air, jumping over a blue river. Three brown, rounded stones are placed in a line across the river to serve as stepping stones. The background features green hills and a light blue sky.</p>	

Juego cooperativo 2

“LANZAR AL CESTO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un cuadrado de 20 m por lado, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Cesto, pelotas, cono.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al correr, lanzar pelotas. Desarrollar la coordinación motriz. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben tomar la pelota a la señal convenida. 2.- Deben estar paradas en la distancia marcada para realizar el lanzamiento. 3.- Deben ir por la pelota y colocarlo nuevamente en el piso después de lanzarlo. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad se organizan los niños en dos hileras, a una distancia moderada de dos metros, se colocará una caja de cartón frente a cada una de ellas, el primer niño tendrá una pelota en la mano. Al sonido de la palmada del profesor, el primer niño lanzará la pelota elevando el brazo por encima del hombro y desde atrás lanzará al cesto, luego irá caminando a recoger la pelota lanzada para luego entregarlo al otro compañero. Gana el equipo que más pelotas enceste, para verificar el equipo ganador se le dará a cada alumno una pelota el que intentará meter dentro cesto.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 3.- Ponga en juego un ambiente colaborativo, apoyo mutuo e inclusión entre los equipos y los educandos. 		

Juego cooperativo 3

“SELECCIONISTA DE PELOTAS”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un rectángulo de 20 m x 10 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Platos, pelotas, conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de las carreras y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Deben estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir por la pelota y colocarlo en el lugar señalado. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad el docente seleccionará equipos equitativamente y mixta, seguidamente se colocará un cesto de pelotas de diversos colores en el centro de la cancha, del otro lado del área de juego se pondrán unos conos, el juego consiste en que al estar formados los dos primeros de cada fila al oír el aplauso o silbatazo los alumnos saldrán corriendo en busca de una pelota que se encuentra en el cesto el cual tomarán la pelota del color que el docente le asigne a cada equipo, seguidamente después de tomar la pelota se dirigirán hacia los conos que se encuentran delante de ellos para dejar el material antes tomado, finalmente vendrán de regreso y le darán la mano a su compañero el cual pasará a realizar lo mismo que su compañero, ganara el primer equipo que logre llevar todas las pelotas en los conos.</p> <p>Variantes: se podrán colocar obstáculos para hacer más difícil la actividad.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 3.- Ponga en juego un ambiente colaborativo, apoyo mutuo e inclusión entre los equipos y los educandos. 		

Juego cooperativo 4

“BUSCANDO MIS MATERIALES”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un rectángulo de 20 m x 10 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Platos, pelotas, conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de las carreras y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Debe estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir por la pelota y colocarlo en el lugar señalado. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad el maestro formará cuatro equipos el cual cada uno de ellos ocupará una esquina del área de juego identificado con conos, en el centro del cuadro que se formará a través de los conos ubicados el maestro colocará distintos materiales el cual los equipos y el maestro se pondrán de acuerdo decidiendo que tipo de material irán a buscar, el juego consistirá en que los alumnos al escuchar la indicación cada integrante saldrá en busca de su material para llevarlo en donde se encuentra su equipo ganará el equipo que logre primero sus materiales en el lugar que les corresponde.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 3.- Ponga en juego un ambiente colaborativo, apoyo mutuo e inclusión entre los equipos y los educandos. 		

Juego cooperativo 5

“RELEVO CON BALÓN”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un rectángulo de 20 m x 20 m, libre de obstáculos, que cuento con portería o se delimitara con dos conos simulando que son las porterías.</p>	<p>MATERIAL: Platos, balón de fútbol y básquetbol, conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de la puesta en práctica de algunas habilidades deportivas y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Deben estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir por la pelota y colocarlo en el lugar señalado. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad se formarán dos equipos equitativamente y mixta, al estar reunidos por equipos los alumnos formarán una columna o fila india tomando su distancia lateral, el alumnos que se encuentra al final se le darán una pelota de basquetbol, al silbatazo saldrán los dos últimos realizando el recorrido en forma de zig-zag entre sus compañeros, el cual al llegar al final se dirigirá hacia la portería que se encuentre frente a él/ella para realizar el pateo de una pelota de fútbol tratando de anotar un gol, el juego consiste en que los alumnos respeten las posibilidades de sus compañeros y el turno de participación.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 3.- Ponga en juego un ambiente colaborativo, apoyo mutuo e inclusión entre los equipos y los educandos. 	 <p>The illustration shows a group of children participating in a relay game on a green field. A teacher or adult is on the left, holding a ball. Several children are running in a line, passing the ball between them. The background features a chain-link fence and a blue sky with clouds.</p>	

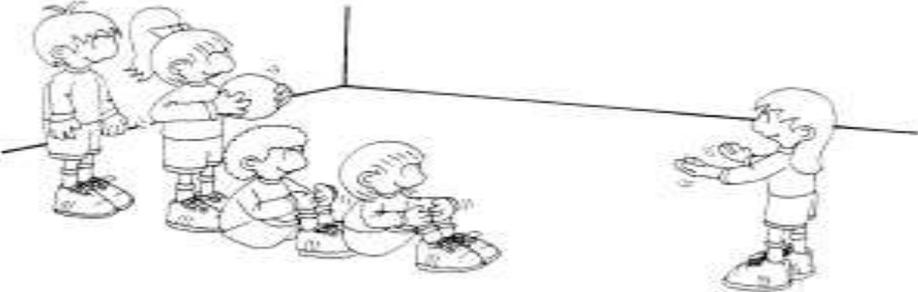
Juego cooperativo 6

“LAS CANOAS”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos donde se puedan colocar los aros y conos.</p>	<p>MATERIAL: Pañuelo, conos, aros, platos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de las carreras y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los equipos deben desplazarse hasta el otro lado del espacio de juego sin pisar fuera del aro. 2.-No podrán estar dos participantes en un mismo aro. 3.-Tiene que pasar todos los integrantes del equipo los conos delimitados. 4.-Tendran que pasar el aro sobrante, jugador por jugador, evitando lanzarlo. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad el maestro seleccionará tres equipos, estos se formarán de un costado de la cancha, el maestro colocará pañuelos, conos, por toda la cancha los cuales representarán ser pirañas y cocodrilos, al estar dispersos los materiales por toda la cancha el maestro les dará a los equipos una cierta cantidad de aros el cual ellos utilizarán para atravesar o rodear el río, el juego consiste en que los alumnos tendrán que utilizar el pensamiento y trabajar en equipo ya que ninguno de ellos deberá estar fuera de un aro al momento de realizar la actividad, persona que coloque un pie fuera de los aros proporcionados habrá sido comido por las pirañas y cocodrilos, esta persona se ubicará en un área específica y se irán quitando aros a los equipos que vayan perdiendo jugadores.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 		

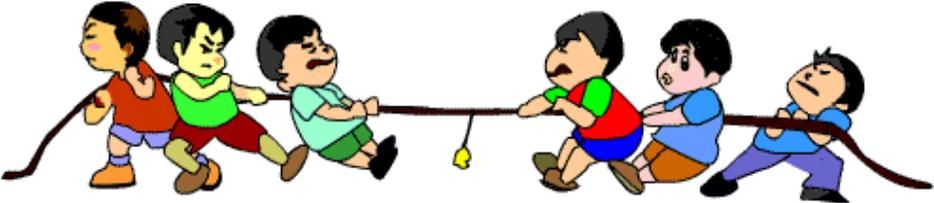
Juego cooperativo 7

“BALÓN LOCO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Pelotas de vinil y conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al poner en práctica la habilidad de lanzar. Puesta en práctica del pensamiento matemático. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.- Los participantes tienen que resolver la situación matemática mencionada por el docente. 2.- Los alumnos pasarán la pelota de persona en persona hasta llegar con el número del integrante mencionado. 3.- Tratarán de derribar el cono para conseguir un punto.</p>	<p>DESARROLLO: En esta actividad el maestro dividirá al grupo en dos equipos el cual cada uno de ellos pasará a ocupar un lado de la cancha específicamente sobre las primeras líneas del área de vóleybol, en la línea central se colocarán unos conos los cuales estarán alineados con las personas, cada persona estará frente a un cono formando pares, seguidamente el maestro enumerará a los alumnos de manera correlativa, el juego consiste en que el maestro les otorgará una pelota a los número uno de cada equipo, al mencionar un número los alumnos se pasarán la pelota de persona en persona hasta llegar con el número mencionado aquella persona lanzará hacia el cono tratando de derribarlo ya que la primera persona que lo logre realizar habrá ganado un punto para su equipo, al finalizar la actividad los alumnos contarán los conos obtenidos y se verá el equipo ganador.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR? 1.- Explora la combinación de las habilidades motrices básicas de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos de movimiento al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

Juego cooperativo 8

“JALA LA CUERDA”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Cuerda, franela roja o pañuelo y cuerda de 15 metros aproximadamente.</p>	<p>INTENCIÓN: Poner en práctica la capacidad física de fuerza. Organización grupos y asignación de roles de manera autónoma. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.- Los alumnos se deberán organizar y trabajar en equipos. 2.- Trabajo colaborativamente para el alcance del objetivo. 3.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes.</p>	<p>DESARROLLO: En esta actividad el maestro les pedirá a los alumnos que formen un círculo en el centro de la cancha, al estar formados el docente dividirá al grupo en equipos los cuales pasarán al sorteo con el maestro en donde se seleccionara a los dos primeros equipos quienes pasarán a jalar la cuerda, este juego consiste en que los alumnos se organicen en equipos y trabajen en equipos cooperativamente para lograr el objetivo el cual es ganarle al otro equipo jalando la cuerda, el equipo que sea vencido por un equipo se eliminara automáticamente, pasando a otra fase el equipo ganador.</p> <p>Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar otra ronda iniciando con los equipos que en su determinado momento habían perdido. - Poner a los equipos en esquinas los cuales deberán tomar la cuerda por la esquina correspondiente a la indicación del docente iniciarán a jalar la cuerda tratando de llegar hasta la esquina correspondiente tocando el cono. 	
<p>¿QUE OBSERVAR? 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas de la fuerza en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

**Juego
cooperativo 9**

“RELEVO EN COSTALES”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Costales, conos y platos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar habilidades motrices de salto. Provocar una actitud de colaboración e inclusión en el grupo.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.- Los alumnos se deberán organizar y trabajar en equipos. 2.- Trabajo colaborativamente para el alcance del objetivo 3.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes</p>	<p>DESARROLLO: En esta el maestro dividirá al grupo en equipo mixtos, cada equipo se situara en donde se encuentran los conos y unos costales el cual utilizaran para saltar, el juego consiste en que los alumnos al oír la señal del maestro que será una palmada o un silbatazo rápidamente tomarán el costal y se introducirán rápidamente realizando un recorrido hasta la marca que será un cono, ganara el equipo que logre realizar el recorrido antes que el otro equipo. Variante: dividir nuevamente al equipo ubicando en el centro de la cancha a la otra mitad de cada equipo, salir corriendo con el costal y entregarlo al compañero quien se introducirá y saltara hasta llegar al final de la cancha, regresar corriendo para regresar nuevamente el costal al compañero que realizará la misma acción.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR? 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz del salto, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

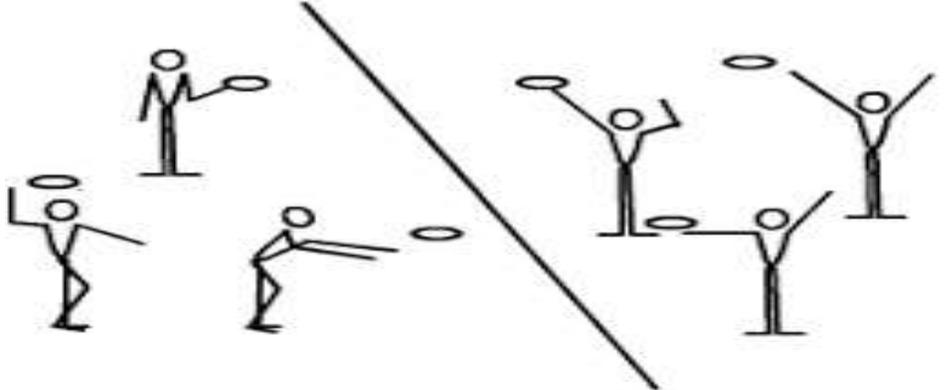
**Juegos
cooperativo 10**

“PÍSALE LA COLA A LA VÍBORA”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 30 m x 30 m, libre de obstáculos (preferencia campo).</p>	<p>MATERIAL: Cuerdas de aproximadamente 3 metros de largo.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar habilidades motrices. Explore y experimenten con su cuerpo su ubicación espacial al participar en juegos organizados y cooperativos. Provocar una actitud de colaboración e inclusión en el grupo.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los alumnos se deberán organizar y trabajar en equipos. 2.- Trabajo colaborativamente para el alcance del objetivo. 3.- No se deben soltar de los hombros al momento de desplazarse. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: En esta actividad el maestro dividirá al grupo en dos equipos mixtos, con anterioridad el maestro colocará conos en donde los alumnos se ubicarán, al estar formados adecuadamente los alumnos se les entregará una cuerda el cual se lo colocara la última persona de cada equipo simulando ser la cola de la víbora, a la señal del maestro las demás víboras salen formados agarrados del hombro en busca de otra víbora para pisarle la cola, será eliminada la víbora que se le corte la cola.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de correr, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 		

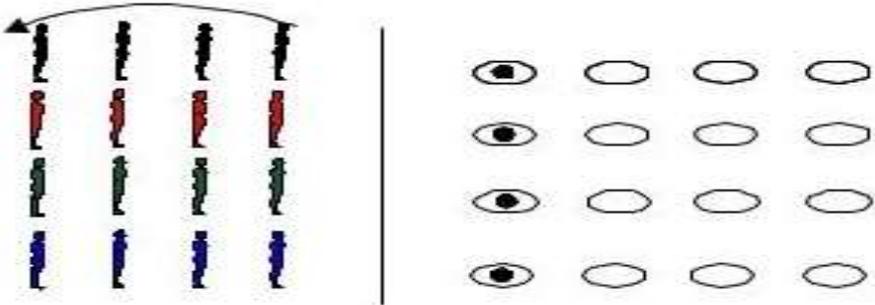
Juego cooperativo 11

“VACIANDO LA CASA”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 30 m x 30 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Pelotitas de papel, conos para dividir el terreno de juego en dos zonas.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al correr, lanzar pelotas. Desarrollar la coordinación motriz. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.- Los participantes deben lanzar la pelota a la señal convenida. 2.- Debe estar parados en la zona marcada para realizar el lanzamiento. 3.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes.</p>	<p>DESARROLLO: Se forman dos equipos, que se ubican en dos áreas divididas por una línea en el centro. A la señal, cada equipo lanza el mayor número de pelotas de papel, opuesto para acabar con el menor número dentro de su área en el tiempo establecido. Opciones de aplicación: hacerlo con otros materiales, reflexionando sobre la actuación del equipo que tenga más o menos pelotas.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR? 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de lanzar, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

Juego cooperativo 12

“BALÓN DE ORO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 30 m x 30 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, pelotas de vinil y conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de la puesta en práctica de algunas habilidades motrices básicas y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Debe estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir por la pelota y colocarlo en el lugar señalado. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: Se coloca cuatro filas de cuatro aros de cada una, paralelas. A un metro de cada una de estas filas un equipo de jugadores.</p> <p>El juego comienza con los balones dentro del primer aro de cada hilera. A la señal el primer miembro de cada equipo debe salir corriendo, coger el balón y colocarlo en el segundo aro, dar el relevo al siguiente que coloca el balón en el tercer aro, así sucesivamente hasta el cuarto aro y hasta que el balón vuelva del aro donde comenzó.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de correr, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>El diagrama ilustra el juego 'Balón de Oro'. A la izquierda, se muestran cuatro filas de jugadores, cada fila con cuatro miembros, representados por siluetas de diferentes colores (negro, rojo, verde, azul). Una línea curva superior indica el movimiento del balón entre los aros. A la derecha, se muestra una cuadrícula de 4x4 aros, donde el primer aro de cada fila contiene un balón negro.</p>	

Juego cooperativo 13

“LOS DIEZ PASES”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros y balón de vólibol.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al poner en práctica la habilidad de lanzar y cazar. Puesta en práctica del pensamiento matemático. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.-Los participantes tienen que iniciar a la indicación del docente. 2.-Los alumnos pasaran la pelota de persona en persona hasta llegar con el número mencionado. 3.-No se podrá regresar el pase al jugador que la pasó. 4.-El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes.</p>	<p>DESARROLLO: El juego consiste en que un equipo consiga pasarse 10 veces consecutivas el balón, sin que el otro lo intercepte y después del décimo pase hacer llegar el balón hasta el compañero de la zona y que este lo coja, para conseguir un punto. Reglas: No podemos devolver el pase a la persona que nos lo ha dado a nosotros. Variantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede dar cantidad de pases variadas es decir puede ser: 5, 7, 9 pases, según la cantidad que los participantes tomen de acuerdo. - Anexar dos balones a la vez durante el juego. 	
<p>¿QUE OBSERVAR? 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz del pase y recepción, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

Juego cooperativo 14

“BLANCO MÓVIL”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, balón de vólibol y pelotas de vinil.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al poner en práctica la habilidad de lanzar hacia una diana. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes tienen que iniciar a la indicación del docente. 2.- Los alumnos lanzarán la pelota tratando de llevar el objeto hacia el lado contrario. 3.- No podrán detener o tocar el móvil con la mano. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: en este juego dos o más jugadores o equipos, adversarios participan de forma alternativa enviando un móvil hacia una diana, con o sin implementos, con la intención de alcanzar, aproximarse o desplazar el objetivo en el menor número de intentos posibles. El móvil consiste en hacer pasar la pelota al otro lado por medio de pelotazos, procurando que atraviese el área de su contrario.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz básica de lanzar hacia una diana (puntería), para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>El diagrama muestra un espacio rectangular dividido en tres zonas por líneas verticales. En cada zona, hay un área sombreada que representa una diana. Se ven varias figuras humanas que representan jugadores, algunas con pelotas. Líneas punteadas indican el trayecto de la pelota entre jugadores de una zona a otra, pasando por las zonas de los otros jugadores. Esto ilustra el mecanismo de 'pasar el móvil' de un lado al otro del campo.</p>	

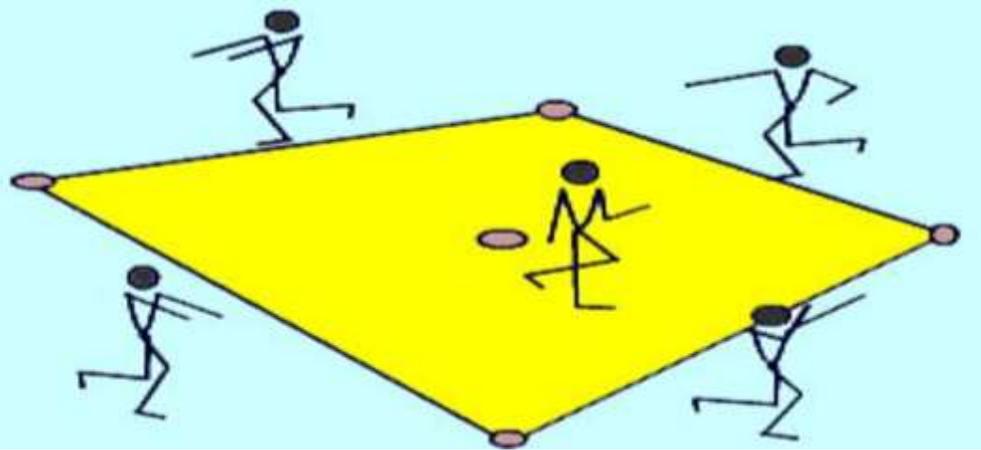
Juego cooperativo 15

“EL GATO DINÁMICO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, paliacates y conos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacial a través de la puesta en práctica de algunas habilidades motrices básicas y movimiento de reacción. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Deben estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir poner el material y colocarlo en el lugar señalado. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes 	<p>DESARROLLO: Consiste que al contar tres, realizan el primer reto motriz, tomarán uno de los objetos y correrán a dejarlo en una casilla del gato (de acuerdo a su estrategia); regresan al punto de partida, hacen el segundo reto motriz, toman un segundo objeto y corren a dejarlo en otra casilla del gato.</p> <p>El juego el gato, busca completar una línea (diagonal, horizontal o vertical). Esta línea se debe completar sobre el piso formado con aros; estas líneas se deben armar sobre 9 aros. El grado de dificultad depende de la distancia hacia donde se desplazan, como se desplazan y el tipo de material (conos y paliacates) para hacer las líneas.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de correr, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>The photograph shows two children participating in the 'El Gato Dinámico' game on a blue outdoor court. They are positioned on a grid of red hula hoops. One child, wearing a red shirt, is crouching and reaching for a yellow object on a hoop. The other child, wearing a grey hoodie, is also crouching and reaching for a blue object on a hoop. The game involves moving objects between different 'cat' positions (hoops) to complete lines.</p>	

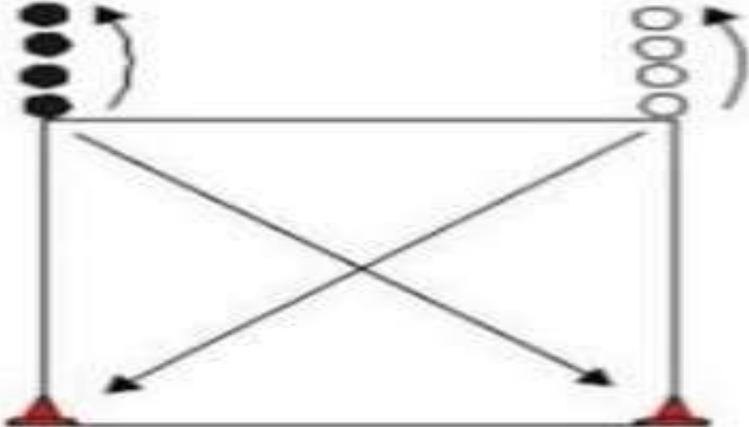
Juego cooperativo 16

“LAS CUATRO ESQUINAS”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 25 m x 25 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Conos y platos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de la puesta en práctica de algunas habilidades motrices básicas y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Deben estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir al cono del número de equipo señalado. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: Cuatro equipos de cinco o seis componentes cada uno: los equipos se enumeran del uno al cuatro. Se sitúa cada uno en una esquina. El profesor se coloca fuera del cuadrado y grita el número de dos equipos estos dos equipos deberán cambiar de posiciones y al llegar a la nueva ubicación formar una fila unidos por las manos. El equipo que antes realiza esta acción consigue un punto.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de correr y resistencia, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>El diagrama ilustra el juego 'Las Cuatro Esquinas'. Muestra un cuadrado amarillo con conos en las cuatro esquinas. Seis jugadores están representados: uno en el centro del cuadrado sosteniendo un plato, y cinco otros corriendo hacia las esquinas desde el exterior del cuadrado. El fondo es de color azul claro.</p>	

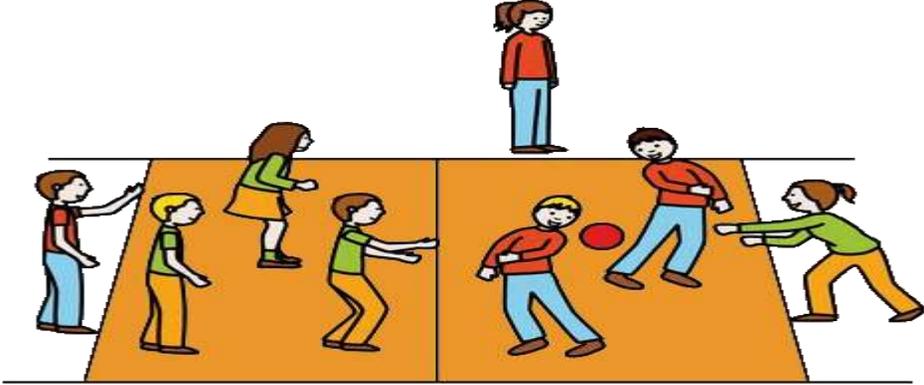
Juego cooperativo 17

“DERRIBAR LOS CONOS”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, balón de vólibol y pelotas de vinil.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de las carreras y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Los participantes tienen que iniciar a la indicación del docente. 2.-Los alumnos derribarán el cono del equipo contrario. 3.- Seguidamente irá de regreso a su lugar para dar relevo a su compañero. 4.-El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: Se forman dos equipos; cada equipo se coloca en un vértice contiguo de un cuadrado. Frente a cada equipo y en los dos vértices se coloca un cono. A la señal, el primer jugador de cada equipo debe correr hacia el cono del equipo contrario (que está en su diagonal), derribarlo y dirigirse hacia su cono (que habrá tirado el jugador contrario) ponerlo de pie y dar el relevo al jugador siguiente. Cada jugador hará el mismo recorrido. El cono se encontrará dentro de un aro.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz de correr, para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 		

Juego cooperativo 18

“QUEMADOS”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 20 m x 20 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, pelotas de vinil y platos.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al poner en práctica la habilidad de lanzar hacia una diana. Favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes tienen que iniciar a la indicación del docente. 2.- Los alumnos lanzarán la pelota tratando de quemar y eliminar al equipo contrario. 3.- No podrán detener o tocar el móvil con la mano y los tiros serán de la cintura para abajo evitando lanzar hacia la cara. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: Se formarán dos equipos mixtos en la cual, la premisa del "quemado" es tratar de golpear con seis pelotas dispuestas para el juego a los rivales del equipo contrario para así eliminarlos de la cancha. El juego lo gana el equipo que logre sacar a todos los contrarios. Se observará el trabajo colaborativo entre los educandos.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas y desarrollo de la habilidad motriz básica de lanzar hacia una diana (puntería), para favorecer el control de sí. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 		

Juego cooperativo 19

“EL VIGÍA CIEGO”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 25 m x 25 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Paliacates, conos, platos y cuerdas.</p>	<p>INTENCIÓN: Experimentar habilidades motrices al desplazarse con los ojos vendados. Relacionarlo con la empatía y experiencia de un niño con alguna discapacidad específica visual. Trabajo con las capacidades sensorperceptivas (tacto-auditivo). Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES: 1.-El alumnos primero en turno se vendaran los ojos. 2.- Su pareja los guiara por medio de aplausos, palmadas o hablándole. 3.- Recolección de materiales, según su forma tamaño, peso, que el docente vaya especificando. 4.-El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes.</p>	<p>DESARROLLO: Descripción se formaran dos equipos en la cual cada equipo se organizaran para que cada equipo elija a un compañero que será el guía, la cual guiara a su compañero que tendrá vendado los ojos con un paliacate por medio de palmadas, aplausos y hablándole, con el objetivo que vayan abusar un material que estar disperso en el centro de la cancha, el objetivo es que recolecte los materiales de manera adecuada, según su forma tamaño, peso, que el docente vaya especificando.</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <p>1.-Experiencia de un niño con alguna discapacidad específica visual.</p> <p>2.-Trabajo con las capacidades sensorperceptivas (tacto-auditivo).</p> <p>3.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente.</p>		

Juego cooperativo 20

“LOS 4 LADRONES”

<p>ÁREA DE JUEGO: Un espacio de 25 m x 25 m, libre de obstáculos.</p>	<p>MATERIAL: Aros, conos y platos.</p>	<p>INTENCIÓN: Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de la puesta en práctica de algunas capacidades físicas (velocidad) y movimiento de reacción y favorecer la idea de grupo. Propiciar actitudes de cooperación, inclusión y perseverancia.</p>
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Los participantes deben salir a la indicación del maestro. 2.- Deben estar parados en la distancia marcada con el cono. 3.- Deben ir cono por cono y colocarlo en el lugar señalado. 4.- El respeto de las reglas de juego por parte de los participantes. 	<p>DESARROLLO: Cuatro equipos de cinco o seis componentes cada uno: los equipos se enumeran del uno al cuatro. Se sitúa cada uno en una esquina. El profesor se coloca fuera del cuadrado y da la indicación, los equipos deberán dirigirse hacia el centro de la cancha donde estarán ubicados seis conos dentro de un aro, en la cual la tomaran llevándolo y depositándolo en su lugar. Ganará aquel equipo que puede recolectar tres conos en su aro. Si en dado caso ya no hubiese más conos en el centro de la cancha podrán ir a robar el del compañero siempre y cuando sea material por material. El equipo que antes realiza esta acción de recolectar tres conos en su aro, consigue un punto</p>	
<p>¿QUE OBSERVAR?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Explora la combinación de las capacidades físicas (velocidad-resistencia) y desarrollo de la habilidad motriz de correr, para favorecer el control de sí y de su respiración. 2.- Qué los alumnos utilicen los patrones básicos y capacidades físicas al realizar las actividades, respetando las reglas del juego, participando colaborativamente e inclusivamente. 	 <p>The illustration shows a square game area on a light brown floor. At each of the four corners, there is a child: a girl in a pink shirt and white shorts, a boy in a blue shirt and blue shorts, a boy in a green shirt and blue shorts, and a boy in an orange shirt and blue shorts. In the center of the square, there are six red and white striped cones arranged in a circle. The background is a light gray and white checkered pattern.</p>	

Anexo 6. Validación del programa de juegos cooperativos

CARTA DE REVISIÓN DEL TRATAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: Halachó, Yucatán, a 2 de Febrero del 2023

Asunto: Revisión del Programa de Juegos Cooperativos

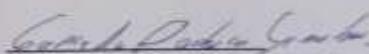
LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PRESENTE

Por este medio de la presente, me dirijo a usted para informarle que el día 2 de febrero del presente año, finalice la revisión de su programa de juegos cooperativos, donde realicé las siguientes sugerencia: implantación de imágenes de cada juego para enriquecer dicho programa.

Además se revisó los elementos de conforma cada actividad llegando a la conclusión de que si están bien elaborados y van de acuerdo a la investigación que pretende manejar para trabajar con las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos del 3er. Grado de primaria, de la escuela "Juan Manuel Vargas", aplicando dicho tratamiento.

Sin más por el momento, me despido de usted enviándole un cordial saludo y deseándole mucho éxito en esta etapa de profesionalización.

ATENTAMENTE


LEF. GONZALO PACHECO SÁNCHEZ.

CARTA DE REVISIÓN DEL TRATAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: Halachó, Yucatán, a 3 de Febrero del 2023

Asunto: Revisión del Programa de Juegos Cooperativos

LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PRESENTE

Por este medio de la presente, me dirijo a usted para informarle que el día 3 de febrero del presente año, finalice la revisión de su programa de juegos cooperativos, donde realicé las siguientes sugerencias: la especificación del área de juego y el uso de material llamativo acorde a la edad de los participantes.

Además se revisó los elementos de conforma cada actividad llegando a la conclusión de que si están bien elaborados y van de acuerdo a la investigación que pretende manejar para trabajar con las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos del 3er. Grado de primaria, de la escuela "Juan Manuel Vargas", aplicando dicho tratamiento.

Sin más por el momento, me despido de usted enviándole un cordial saludo y deseándole mucho éxito en esta etapa de profesionalización.

ATENTAMENTE



LEF. HÉCTOR JOSUÉ KATÚN MARTÍN.

CARTA DE REVISIÓN DEL TRATAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: Haíachó, Yucatán, a 1 de Febrero del 2023

Asunto: Revisión del Programa de Juegos Cooperativos

**LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PRESENTE**

Por este medio de la presente, me dirijo a usted para informarle que el día 1 de febrero del presente año, finalice la revisión de su programa de juegos cooperativos, donde realicé las siguientes sugerencia: el uso de indicaciones claras y precisas para el desarrollo de cada juego.

Además se revisó los elementos de conforma cada actividad llegando a la conclusión de que si están bien elaborados y van de acuerdo a la investigación que pretende manejar para trabajar con las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos del 3er. Grado de primaria, de la escuela "Juan Manuel Vargas", aplicando dicho tratamiento.

Sin más por el momento, me despido de usted enviándole un cordial saludo y deseándole mucho éxito en esta etapa de profesionalización.

ATENTAMENTE



LEF. JAIME JOAQUÍN ARCEO ORTIZ

CARTA DE REVISIÓN DEL TRATAMIENTO DE INVESTIGACIÓN

FECHA: Halachó, Yucatán, a 3 de Febrero del 2023

Asunto: Revisión del Programa de Juegos Cooperativos

LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA
PRESENTE

Por este medio de la presente, me dirijo a usted para informarle que el día 3 de febrero del presente año, finalice la revisión de su programa de juegos cooperativos, donde realicé las siguientes sugerencias: del manejo de variables en algunas actividades.

Además se revisó los elementos de conforma cada actividad llegando a la conclusión de que si están bien elaborados y van de acuerdo a la investigación que pretende manejar para trabajar con las actitudes de cooperación e inclusión de los alumnos del 3er. Grado de primaria, de la escuela "Juan Manuel Vargas", aplicando dicho tratamiento.

Sin más por el momento, me despido de usted enviándole un cordial saludo y deseándole mucho éxito en esta etapa de profesionalización.

ATENTAMENTE



LEF. ABELARDO CANUL CEN.

Anexo 7. Permiso para la aplicación del programa

CARTA DE SOLICITUD

Opichén, Yucatán, México.

Fecha: 16-Enero-2023

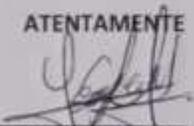
Asunto: Permiso para aplicación de un catálogo de juegos.
Dirigido: Dir. Ernesto Javier Magaña Coba.

El que suscribe LEF. Luis Enrique Collí Keb, por este medio me dirijo a usted respetable director de la escuela "Juan Manuel Vargas", para hacer una petición de la facilidad en la aplicación de un catálogo de juegos cooperativos con alumnos de 3ro. "A" y "B", perteneciente a dicha escuela.

Debido a que actualmente me encuentro estudiando la Maestría en Integración Educativa, en la Universidad Pedagógica Nacional, sub sede Calkini, Campeche. Cursando en este momento el tercer semestre de dicho posgrado, la cual exhorto la facilidad para la aplicación de dicho tratamiento y de esta manera poder culminar satisfactoriamente con mi proyecto de investigación que lleva como título "La Aplicación de los Juegos Cooperativos Permiten la Inclusión de los Educandos del 3ro. "A", de la Escuela Primaria Juan Manuel Vargas".

Sabiendo que atenderá satisfactoriamente esta solicitud, de antemano le reitero mi agradecimiento, asimismo aprovecho la ocasión para enviarle un cordial y afectuoso saludo.

ATENTAMENTE


LEF. LUIS ENRIQUE COLLÍ KEB.



Anexo 8. Resultado de la prueba “Pretest y Postest”

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pres test)

Escuela: Juan Manuel Vargas Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb.
 Clave: 31EPR0119M Nombre del sujeto: 1 Grado y Grupo: 3ro. "B"
 Fecha de aplicación: 4 Mayo/ 2023

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA (1)	PA (2)	NA/ND (3)	PD (4)	TD (5)
1.	Le gusta trabajar en equipo.	X				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.		X			
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.		X			
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.		X			
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.		X			
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.				X	
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.		X			
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.				X	
9.	No respeta la opinión de sus compañeros				X	
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.		X			
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.	X				
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					X
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					X
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.					X
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.		X			
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.					X
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.					X
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne		X			
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.		X			
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.					X

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD) y totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
Juan Manuel Vargas	

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pos-test)

Escuela: Juan Manuel Vargas

Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Kelt

Clave: 31EPR0119M

Nombre del sujeto: 1

Grado y Grupo: 3ro. "B"

Fecha de aplicación: 22 Junio 2023.

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA (1)	PA (2)	NA/ND (3)	PD (4)	TD (5)
1.	Le gusta trabajar en equipo.	X				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.		X			
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.		X			
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.		X			
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.		X			
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.				X	
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.		X			
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.				X	
9.	No respeta la opinión de sus compañeros				X	
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.		X			
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.	X				
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.					X
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					X
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.		X			X
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.					
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.					X
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.					X
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne		X			
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.		X			
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.					X

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD); Totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
Juan Manuel Vargas	 GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATÁN SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA ESCUELA PRIMARIA ESTADAL JUAN MANUEL VARGAS C.T. 31EPR0119M 17MA ESCUELA DE EDUCACIÓN PRIMARIA - YUCATÁN

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pos-test)

Escuela: Juan Manuel Vargas
 Clave: 31EPR0119M
 Fecha de aplicación: 20 Junio 2023.

Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb.
 Nombre del sujeto: 3

Grado y Grupo: 3ro. "A"

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

No.	INDICADORES	TA (1)	PA (2)	NA/ND (3)	PD (4)	TD (5)
1.	Le gusta trabajar en equipo.	X				
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.	X				
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.	X				
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.	X				
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.	X				
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.	X				
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.	X				
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.	X				
9.	No respeta la opinión de sus compañeros		X			
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.	X				
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.		X			
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.	X				
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.	X				
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.	X				
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.		X			
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.	X				
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.	X				
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne	X				
19.	Es capaz de autosignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.		X			
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.		X			

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD); Totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
Juan Manuel Vargas	 GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATAN SECRETARIA DE EDUCACION DIRECCION DE EDUCACION PRIMARIA ESCUELA PRIMARIA ESTADAL JUAN MANUEL VARGAS C.C.T. 31EPR0119M 17NA ESCOLAR BI HAWCAN, YUCATAN

GUÍA DE OBSERVACIÓN (Pres test)

Escuela: Juan Manuel Vargas
Clave: 31EPR0119M
Fecha de aplicación: 2/Mayo/ 2023

Nombre del evaluador: Luis Enrique Colli Keb,
Nombre del sujeto: 3

Grado y Grupo: 3ro. "A"

- Escala de actitudes en la sesión.
- Indicadores: Calificar cada indicador, señalando una "X" en el casillero que considere.

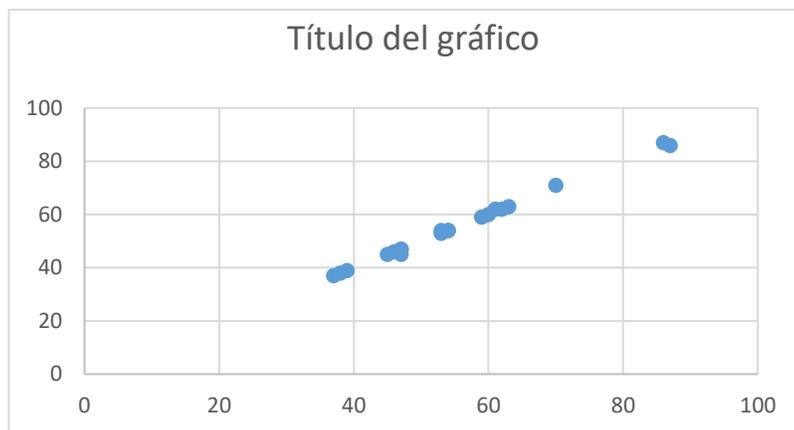
No.	INDICADORES	TA (1)	PA (2)	NA/ND (3)	PD (4)	TD (5)
1.	Le gusta trabajar en equipo.					X
2.	Muestra actitud positiva y disposición para trabajar en equipo.					X
3.	Puede trabajar en equipo con cualquiera de sus compañeros.					X
4.	Puede integrarse a cualquier equipo durante los juegos y actividades.					X
5.	Se siente motivado con el trabajo grupal aprendiendo de las experiencias de sus pares.					X
6.	Valora la ayuda mutua y la colaboración en su equipo.					X
7.	Aporta ideas, escucha y respeta las opiniones de los demás.					X
8.	Se burla de sus compañeros cuando se equivocan.				X	
9.	No respeta la opinión de sus compañeros				X	
10.	Ayuda a sus compañeros con las actividades que no entienden.					X
11.	Brinda ayuda solamente a sus amigos.				X	
12.	Se alegra cuando sus compañeros mejoran.				X	
13.	Comparte sus materiales con compañeros que no la tienen.					X
14.	Demuestra solidaridad y responsabilidad durante las actividades.					X
15.	Durante el trabajo en equipo prefiere hacer solo la actividad.					X
16.	Después de trabajar en solitario es capaz de compartir o contrastar con su pareja o equipo el trabajo que ha realizado.				X	
17.	Tiene disposición de cooperar en la actividad al compartir ideas o respuestas dentro del equipo.					X
18.	Durante la actividad es capaz de cumplir con el rol que se asigne					X
19.	Es capaz de autoasignarse un rol dentro del trabajo colaborativo.					X
20.	Es capaz de respetar el rol de sus compañeros.				X	

Criterios de la escala de Likert: Totalmente de acuerdo (TA); Parcialmente de acuerdo (PA); Ni de acuerdo/Ni desacuerdo (NA/ND), parcialmente de desacuerdo (PD); Totalmente en desacuerdo (TD).

NOMBRE DE LA ESCUELA	SELLO DE LA ESCUELA
Juan Manuel Vargas	 GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATAN SECRETARIA DE EDUCACION DIRECCION DE EDUCACION PRIMARIA ESCUELA PRIMARIA ESTATAL JUAN MANUEL VARGAS C.C.T. 31EPR0119M 17NA ESCOLAR 60 MARCANI, YUCATAN

Anexo 9. Confiabilidad estadística de coeficiente de correlación “R de Pearson”

Sujetos	Test	Retest
1	62	62
2	63	63
3	39	39
4	47	45
5	47	47
6	53	53
7	54	54
8	37	37
9	46	46
10	86	87
11	59	59
12	47	47
13	38	38
14	61	62
15	54	54
16	87	86
17	60	60
18	53	54
19	45	45
20	70	71
promedio	55.4	55.45
D.E	13.857925	14.001785
	7	6



CONFIABILIDAD TEST-RETEST	R de Pearson
CONFIABILIDAD DE CORRELACIÓN	0.9988395

Anexo 10. Resultado de la prueba de hipótesis alternativa (Ha) y nula (Ho).

Descriptivas

Descriptivas

N

Perdidos Media

Mediana

Desviación estándar

Mínimo

Máximo

Prueba T para Muestras Independientes

Prueba T para Muestras Independientes

Estadístico gl p

Prueba T para Muestras Independientes

Prueba T para Muestras Independientes

Estadístico gl p

Descriptivas

Descriptivas

	GRUPO	POSTEST	PRETEST
N	EXPERIMENTAL	24	24
Media		34.3	58.9
Desviación estándar		20.5	28.6

Prueba T para Muestras Independientes

La variable de agrupación 'GRUPO' debe tener exactamente 2 niveles

Prueba T para Muestras Independientes

		Estadístico	gl	p
PRETEST	T de Student	.	.	.
POSTEST	T de Student	.	.	.

Nota. $H_a \mu \text{Group 1} \neq \mu \text{Group 2}$

Prueba T para Muestras Apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

			Estadístico	p		Tamaño del Efecto
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	66.0 ^a	0.004	Correlación biseriada de rangos	1.00

Nota. $H_a \mu \text{Medida 1} -$

$\text{Medida 2} \neq 0^a 13 \text{ par(es)}$

de valores estaban

repetidos

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

			W	p
PRETEST	-	POSTEST	0.689	< .001

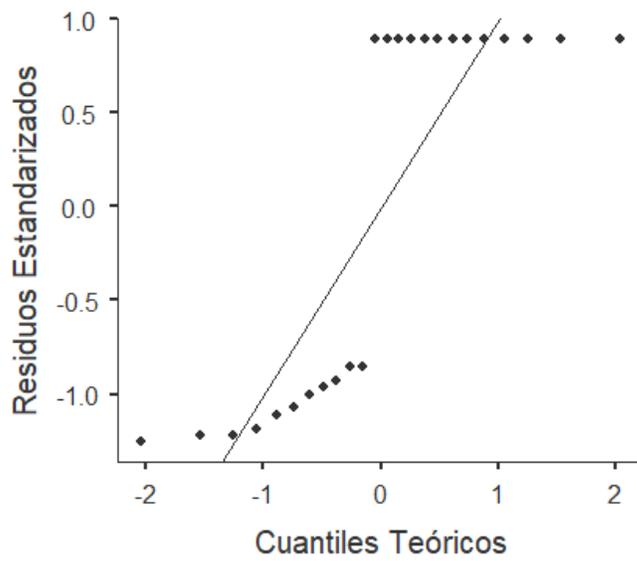
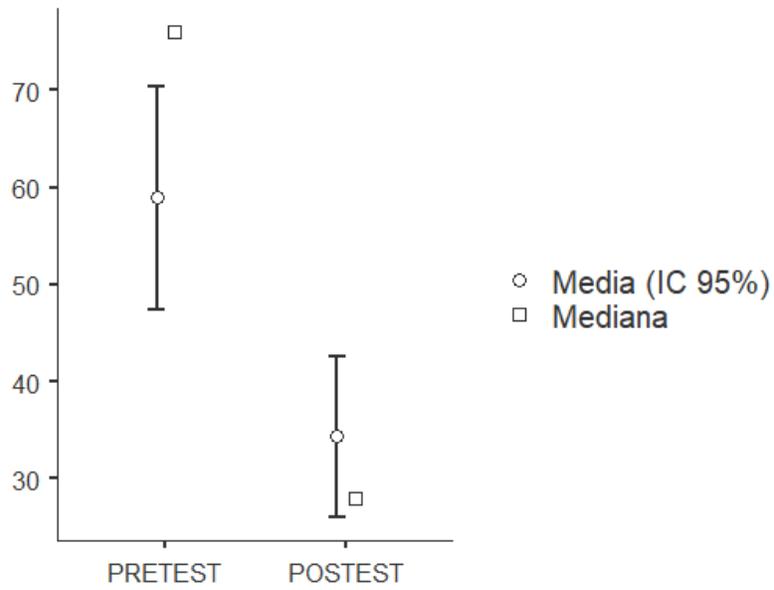
Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad

Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRETEST	24	58.9	76.0	28.6	5.84
POSTEST	24	34.3	28.0	20.5	4.18

Gráficos

PRETEST - POSTEST



Prueba T para Muestras Apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

			Estadístico	p		Tamaño del Efecto
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	66.0 ^a	0.004	Correlación biseriada de rangos	1.00

Nota. H_a μ Medida 1 -

Medida 2 \neq 0^a 13 par(es)

de valores estaban

repetidos

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

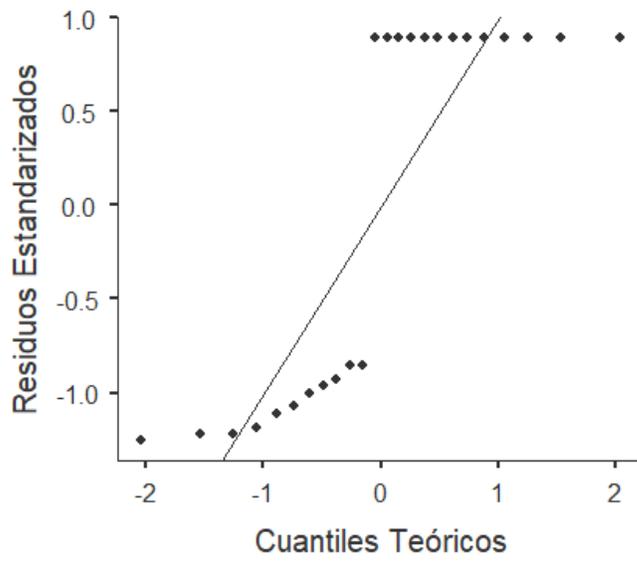
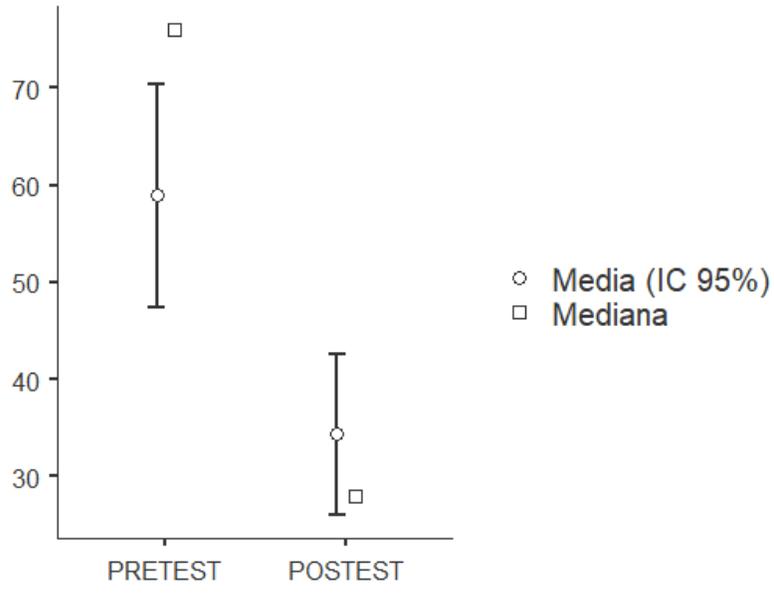
			W	p
PRETEST	-	POSTEST	0.689	< .001

Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRETEST	24	58.9	76.0	28.6	5.84
POSTEST	24	34.3	28.0	20.5	4.18

Gráficos

PRETEST - POSTEST



Resultados Descriptivas

N
Perdidos Media
Mediana
Desviación estándar
Mínimo
Máximo

Prueba T para Muestras Independientes

Prueba T para Muestras Independientes

Estadístico al p

Prueba T para Muestras Independientes

Prueba T para Muestras Independientes

Estadístico al p

Descriptivas

Descriptivas

GRUPO POSTEST PRETEST

N	CONTROL	23	23
Media		55.5	55.5
Desviación estándar		16.9	16.9

Prueba T para Muestras Independientes

La variable de agrupación 'GRUPO' debe tener exactamente 2 niveles

Prueba T para Muestras Independientes

		Estadístico	gl	p
PRETEST	T de Student	.	.	.
POSTEST	T de Student	.	.	.

Nota. $H_a \mu \text{Group 1} \neq \mu \text{Group 2}$

Prueba T para Muestras Apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

			Estadístico	p		Tamaño del Efecto
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	NaN	Correlación biseriada de rangos	NaN

Nota. $H_a \mu \text{Medida 1} -$

$\text{Medida 2} \neq 0^a \text{ 23 par(es)}$

de valores estaban

repetidos

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

			W	p
PRETEST	-	POSTEST	NaN	

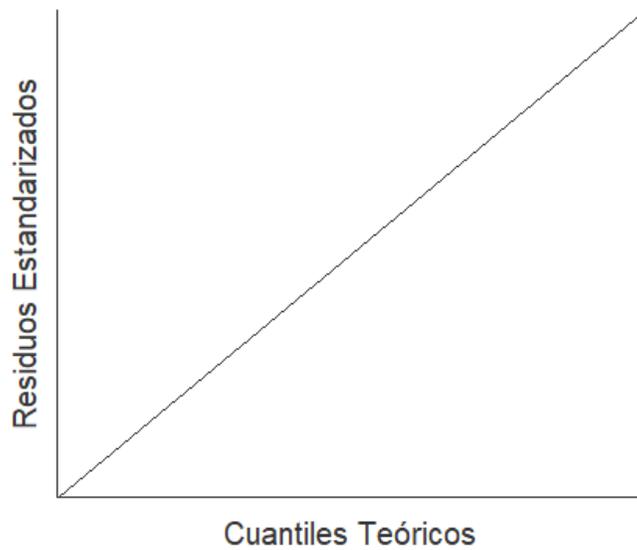
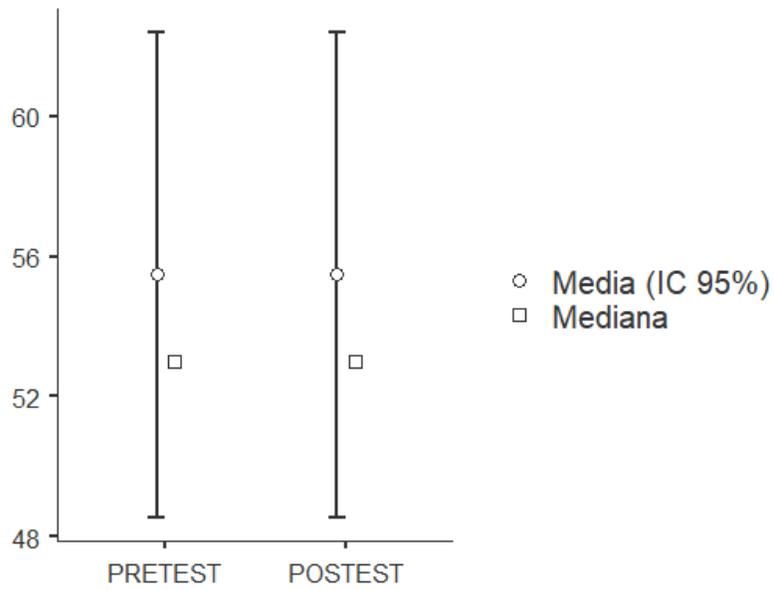
Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad

Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRETEST	23	55.5	53	16.9	3.53
POSTEST	23	55.5	53	16.9	3.53

Gráficos

PRETEST - POSTEST



Prueba T para Muestras Apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

		Estadístico		p	Tamaño del Efecto	
PRETEST	POSTEST	W de Wilcoxon	0.00 ^a	NaN	Correlación biseriada de rangos	NaN

Nota. H_a μ Medida 1 -

Medida 2 \neq 0 ^a 23 par(es)

de valores estaban

repetidos

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

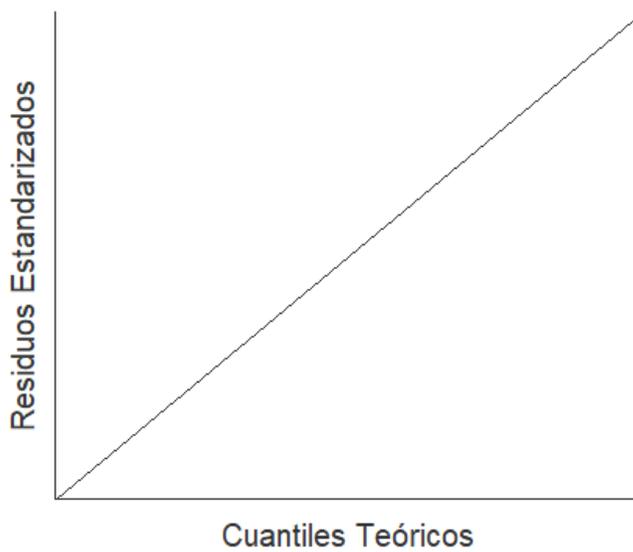
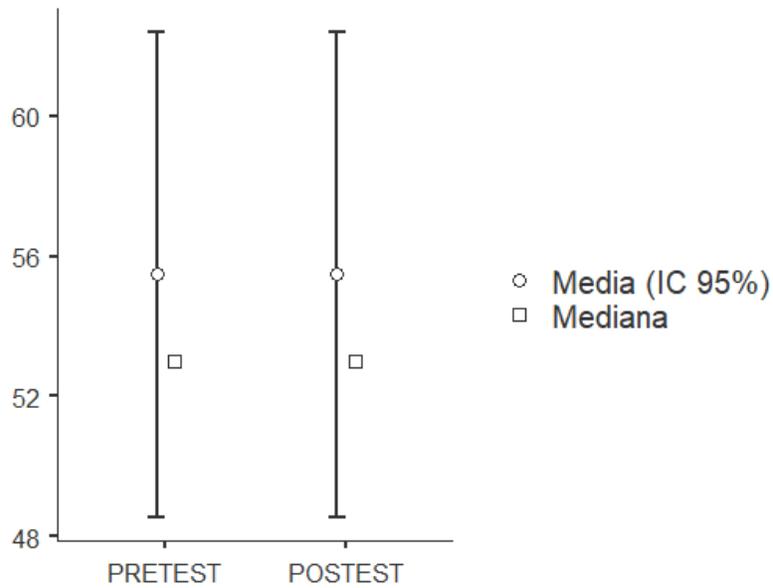
		W	p
PRETEST	- POSTEST	NaN	

Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRETEST	23	55.5	53	16.9	3.53
POSTEST	23	55.5	53	16.9	3.53

Gráficos

PRETEST - POSTEST



Prueba T para Muestras Apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas

			estadístico	gl	p
PRETEST	POSTEST	T de Student	NaN	22.0	NaN

Nota. $H_a \mu$ Medida 1 - Medida 2 \neq 0

Prueba de Normalidad (Shapiro-Wilk)

			W	p
PRETEST	-	POSTEST		NaN

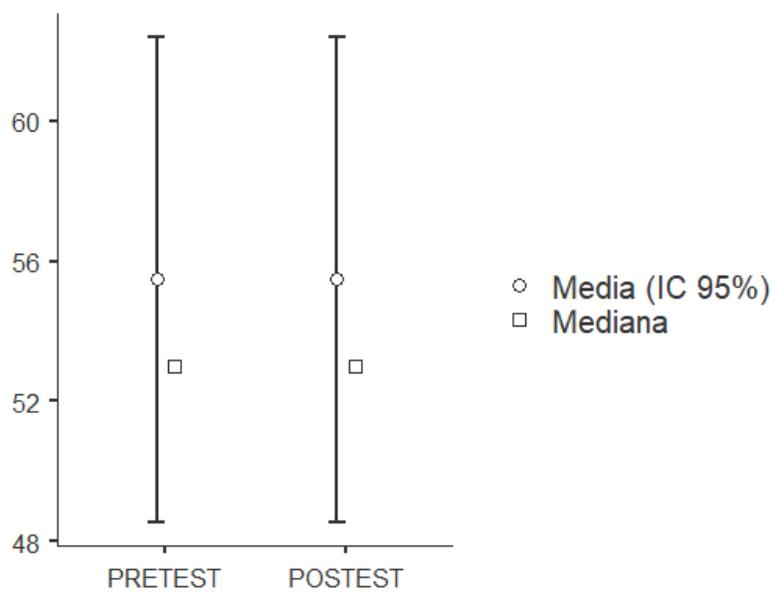
Nota. Un valor p bajo sugiere una violación del supuesto de normalidad

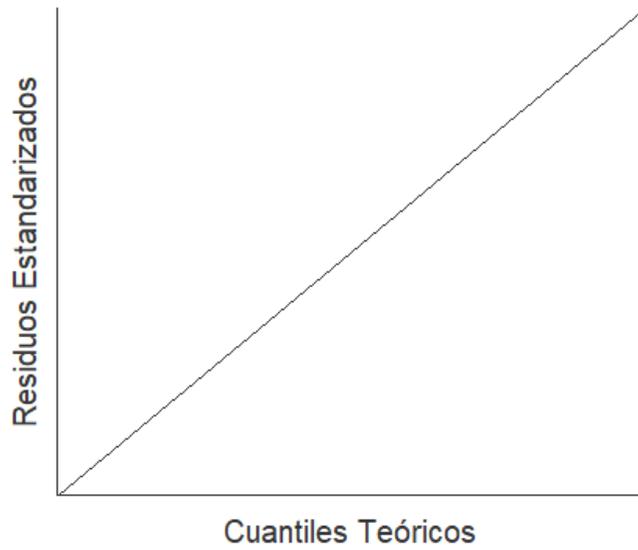
Descriptivas

	N	Media	Mediana	DE	EE
PRETEST	23	55.5	53	16.9	3.53
POSTEST	23	55.5	53	16.9	3.53

Gráficos

PRETEST - POSTEST





Referencias

- [1] The jamovi project (2023). *jamovi*. (Version 2.4) [Computer Software]. Retrieved from <https://www.jamovi.org>.
- [2] R Core Team (2022). *R: A Language and environment for statistical computing*. (Version 4.1) [Computer software]. Retrieved from <https://cran.r-project.org>. (R packages retrieved from CRAN snapshot 2023-04-07).
- [3] Kerby, D. S. (2014). The simple difference formula: An approach to teaching nonparametric correlation. *Comprehensive Psychology*, 3, 2165–2228.