



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

**EL JUEGO MOVILIZA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3
A 4 AÑOS**

KEILY YURIANY CANO PÉREZ ID 100241235

VALENTINA MENDIVIL LIVINGSTON ID 100206061

NAUDY YIRET VILLANUEVA ID 100201354

INVESTIGACIÓN SITUADA

WENDY PRIETO LADINO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

BOGOTÁ 2022

Contenido

Introducción.....	3
Justificación	4
Problema de investigación	6
Análisis conceptual.....	9
Antecedentes	9
Referentes teóricos y literarios	13
Teoría de inteligencia múltiples.....	13
Teoría cognitiva.....	15
Teoría social.....	16
Fundamentos teóricos.....	17
Método.....	24
Diseño metodológico	27
Propuesta de intervención	27
ACCIÓN PEDAGÓGICA No.1 OBSERVACIÓN DIRECTA.....	29
ACCIÓN PEDAGÓGICA No.2 OBSERVACIÓN DIRECTA.....	32
Resultados.....	36
Discusiones y conclusiones	45
Anexos o apéndices	51

Introducción

Hoy en día se habla de educación inclusiva y como a partir de esta se logra minimizar las Barreras de Aprendizaje y Participación en los niños a través de estrategias pedagógicas encaminadas a fomentar aprendizajes significativos que tengan en cuenta los estilos y ritmos de cada uno de los niños, es por lo tanto, que se pretende implementar el juego como movilización de la educación inclusiva dentro de la primera infancia, dado que a esta edad los niños necesitan de espacios que les brinden la oportunidad de aprender por medio de un diseño para todos, donde el juego es la actividad rectora en esta etapa de la vida, porque este logra captar el interés y las necesidades de los niños fomentando espacios que potencializan su desarrollo.

El propósito de esta investigación es identificar como el juego moviliza la educación inclusiva en niños de 3 a 4 años, para lograr este se divide en introducción, justificación, planteamiento del problema, análisis conceptual, método, diseño metodológico, propuesta de intervención, resultados, discusión, referencia y anexos.

Justificación

Borges & Orosco establecen que la inclusión educativa “refieren que cualquier niño puede ser educado con éxito en una escuela desarrolladora, flexible y creativa donde exista claridad de misiones y objetivos, unidad de influencias educativas y donde se estudie, se investigue y se busquen los recursos necesarios para dar las respuestas educativas que necesitan sus alumnos” (Borges, S. A. & Orosco, M, 2013, pág. 16) por lo tanto, la educación inclusiva permite potencializar las diferentes capacidades y habilidades en todos los niños y niñas a partir de la flexibilidad y la creatividad como estrategia donde los niños eliminen barreras de aprendizaje y participación.

Es por lo anterior que el juego es una de las actividades que permiten la flexibilidad y la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje pertinente para todos los niveles educativos que para este caso es la primera infancia. Según Antón el juego es donde “los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos” (Antón, 2007, pág. 129) es decir, que el juego dentro de la educación inclusiva permite que los niños aprendan a partir de su estilo y ritmo de aprendizaje logrando en cada uno de los infantes significación en cada uno de los contenidos aprendidos, de igual manera logra la existencia de andamiajes que minimizan las barreras existentes dentro de los mismo, a partir de la socialización, la participación, la cooperación que son necesarios para logran interés y motivación de los niños dentro de los procesos de aprendizaje en la primera infancia.

La investigación nace porque se observa que en general en las instituciones educativas de la región persisten en la educación tradicional, dejando el juego y la inclusión al costado a la hora de fortalecer las actividades rectoras de la primera infancia. Aprovechando el hecho de que la academia Jugando Aprendo en Grande usa el modelo pedagógico constructivo significativo, donde pretende integrar al proceso de enseñanza – aprendizaje el niño y la familia, teniendo en cuenta su contexto. Con el propósito de que el niño aprenda desde sus presaberes y de la experiencia que va adquiriendo, es por ello que la academia busca crear espacios lúdicos que generen interés por aprender, partiendo del juego y la inclusión, dado que dentro de esta existe población con barreras en el aprendizaje y participación en algunos procesos como son el lenguaje, la atención, la concentración y a su vez niños con discapacidad.

Al analizar la anterior problemática es necesario la implementación de aulas inclusivas que tengan acciones pedagógicas a partir del juego, del arte, de la literatura y de la exploración de medio, que logre de manera integral fortalecer en los niños dentro de la primera infancia la minimización de las barreras de aprendizaje y participación, potencializando sus diferentes capacidades y habilidades necesarias para la vida a partir del juego y la inclusión como respeto a la individualización de los procesos de aprendizaje.

Esta investigación se enfoca en la construcción y significación de ambientes inclusivos que permita a los niños y niñas oportunidades para crear e imaginar nuevas ideas a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), que permite potencializar las capacidades y habilidades de cada uno de los infantes tanto individual como socialmente, por medio de cada uno de los estilos y ritmos de aprendizaje en la primera infancia, fomentando espacios para desarrollar arte, exploración, juego y literatura como medio

donde los mismos interactúan y se relacionan con los otros, ya sea con su par, con sus familiares o con sus docentes permitiéndole fortalecer las relaciones vitales dentro de su desarrollo integral vitales para la vida.

Es importante mencionar que dentro este proyecto se enfoca en la pedagogía constructiva social donde se parte del aprendizaje entre pares como lo estipula Vygotsky que el ser humano es un ser activo dentro su proceso y es por lo tanto que es el constructor de su aprendizaje a partir de la interacción social. Vygotsky sostenía que “todas las funciones psicológicas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: La primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas “ (Vygotsky L. S., 1993, pág. 114) es decir, que dentro de este se tienen en cuenta los aprendizaje sociales que los niños tienen dentro de la zona del desarrollo próximo.

Problema de investigación

En la actualidad mundial, todos los países tienen una mirada hacia la educación inclusiva, dado que cada vez más en las aulas de clases se presenta diversidad social y es por ello que los estudiantes tienen sus propias particularidades a las que se le conocen con el nombre de diferencias individuales, como también dentro del aula se evidencias Barreras de Aprendizaje y Participación conocidas con la sigla (BAP) estas deben ser atendidas a partir de estrategias y prácticas inclusivas que fomenten un aprendizaje para todos los niños. “Durante muchos años, los defensores de la normalización creyeron que esta podía alcanzarse mediante la integración; sin embargo, el problema de fondo fue que la integración partía de una historia de negación de la diferencia que daba por aceptable la

exclusión de un sector de personas de la vida normal, de aquellas que no se ajustaban a los estándares” (Jiménez, G. A., Terriquez C. B. y Robles Z. F.J, 2011, pág. 127).

Al tener en cuenta lo expuesto por los autores se evidencia la necesidad de tener aulas inclusivas que atiendan la diversidad y con ello se minimice todas aquellas barreras en el aprendizaje de los niños, a partir de estrategias pedagógicas inclusivas que se dediquen a integrar a todos los infantes dentro de la misma aula evitando así la exclusión que aún sigue presente en la actualidad. Es necesario lograr la inclusión en el aula para poder ajustar, flexibilizar y adaptar los diferentes currículos.

Colombia no es ajeno a esta problemática y por lo tanto es un país que dentro de su marco legal tiene su propia ruta que atiende la política inclusiva, por ejemplo, en la constitución política, en la ley general de educación 115 y en diferentes decretos como lo es 1421 donde se enmarca todas las leyes y lineamientos que atienden la inclusión desde el ámbito educativo. Adicionalmente el Ministerio de Educación Nacional crea un lineamiento para la atención a la primera infancia donde establece la importancia las actividades rectoras, según (MEN, 2015) “el lenguaje artístico, el juego, la literatura y la exploración del medio, los cuales se convierten en ejes transversales para establecer estrategias didácticas, por lo tanto, se adaptan a las características de los niños y las niñas en edad inicial”. Es por ello por lo que es necesario trabajar en la primera infancia desde la inclusión educativa para afianzar los aprendizajes de los niños a partir de los estilos y ritmos, que le permitan fortalecer los presaberes por medio de las estrategias didácticas para que el infante explore, indague, investigue y resuelva sus conflictos de manera integral.

Es por lo tanto que el juego actualmente no es implementado como estrategia didáctica y por ende en la primera infancia lo están excluyendo de las actividades indispensable como actividad rectora fundamental en la misma, lo que conlleva a una

preocupación nacional de la escolarización de los niños según el método tradicional. (Viciano, V. y Conde, J. L, 2002) definen el juego como “medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83) es por esto que se necesita que cada docente cumpla con lo establecido en los lineamientos de la primera infancia, dado que el juego es primordial en la vida de los niños porque les ayuda a potencializar las habilidades y las competencias a través de construcción, como también les ayuda a concientizarse que su par es parte de su proceso de aprendizajes el cual tiene sus mismos derechos y deberes.

El municipio de Ocaña Norte de Santander no es ajeno a la problemática dado que en las diferentes instituciones y centros educativos que trabajan en la primera infancia no tienen presente la importancia de la inclusión educativa dentro de las aulas de clases y por lo tanto excluyen el juego como una actividad fundamental para los niños en la educación inicial, sometiendo a los niños a largas jornadas académicas en donde la única actividad de los mismos es hacer planas, aprenderse de memoria números y letras, a su vez se olvidan que los niños aprenden explorando el medio y que a partir de este fomentan nuevos saberes que parten de los ya existentes.

Con lo expuesto anteriormente de la problemática sobre el tema central nace la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo el juego moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años?

Análisis conceptual

Antecedentes

Se realiza una búsqueda de revisión bibliográfica sobre el juego y la educación inclusiva para garantizar las actividades rectoras de la primera infancia, se encontró a nivel internacional los siguientes hallazgos, referenciado el trabajo realizado por (Carro-Olvera, A., Lima-Gutiérrez, J. A., Hernández-Hernández, F., & León-González, A. K., 2017) que lleva como título “educar Sin Excluir. Una experiencia de educación inclusiva en el estado de Tlaxcala, México” Fue realizada en México por la Universidad Autónoma Tlaxcala, su objetivo fue construir alternativas inclusivas basadas en las condiciones reales del alumno, la familia, la escuela y la comunidad en contextos de marginación social.

Los fundamentos teóricos de la investigación son educar sin excluir, oportunidades educativas y desigualdad social, con una metodología educativa centrada en el niño. Encontrando con un modelo pedagógico de inclusión educativa en proceso de consolidación, con evidencias cualitativas en la mejora de los niveles de autoestima y adquisición de estrategias de aprendizaje en los alumnos participantes, fortalecimiento el interés y gusto por la asistencia escolar por parte de los alumnos, padres de familia y una eficaz colaboración con las autoridades y servicios municipales.

Otro estudio internacional es el realizado por (Guijarro, 2005) que lleva como título “la educación de calidad para todos empieza en la primera infancia” esta fue realizada Santiago Chile por la UNESCO, su objetivo favorecer la integración dentro de los programas que existen para toda la población, y proporcionándoles las ayudas y servicios que requieran para atender sus necesidades específicas.

Los fundamentos teóricos giran en la pertinencia y relevancia, equidad y protección de los derechos humanos de la persona. Se abordan, también, temas relacionados con el aporte que haría la educación de la primera infancia a la calidad de esta y los criterios que regirían para definir dicha calidad en menores de seis años, debido a sus características y necesidades. Se presentan, además, diversos aspectos que conducirían a la calidad educacional deseada. Encontraron que se requiere contar con indicadores de acceso a los diferentes tipos de programas de la primera infancia desglosados por edad, género, zona geográfica, y colectivos en situación de mayor vulnerabilidad, de forma que se pueda valorar el nivel de equidad, así como realizar estudios sobre la oferta y la demanda.

A nivel nacional se encontraron los siguientes estados del arte, en el trabajo realizado por (Arguello Muñoz, F. C. , 2019) que tiene el título “representaciones sociales en educación inclusiva una mirada desde el programa de atención integral de la primera infancia” esta investigación fue realizada en la ciudad de Neiva en la Universidad de Manizales, su objetivo reconocer las representaciones sociales que tienen las estudiantes de tercer semestre del programa de Atención Integral a la Primera Infancia de un Instituto Técnico de Neiva sobre la educación inclusiva. La metodología utilizada fue un diseño cualitativo de cohorte etnográfico, aplicaron la observación, entrevista semi estructurada, la observación participante y la encuesta.

En esta investigación sus fundamentos fueron representaciones sociales, actividades rectoras de la educación, lineamientos pedagógicos en la primera infancia. Encontraron que para lograr la inclusión se debe capacitar a los docentes, o en su defecto, contratar personal especializado en ofrecer este tipo de atención.

Otro estudio investigado a nivel nacional fue (Pinilla Cordoba, P. A., & Cortes Nieto, H. G., 2019) con el título “el juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión” realizado por la Universidad Santo Tomás en Chiquinquirá, su objetivo fortalecer la inclusión educativa de los niños y niñas del Jardín Infantil Creando mis primeras huellas mediante el juego cooperativo. La metodología es la investigación acción, ya que se impacta una problemática social, la cual se analiza desde diferentes puntos de vista y se desarrollan actividades que buscan mejorar dicha problemática.

En esta investigación sus fundamentos fueron Inclusión Educativa, Juego Cooperativo, Cooperación. Encontraron que existe una gran limitación por la falta de capacitaciones continuas e innovadoras a docentes como herramienta para atender las diferentes necesidades que se encuentran en el aula, ya que muchas maestras siguen implementando el modelo tradicional y no se detienen a reflexionar sobre los diversos ritmos de aprendizaje y las nuevas estrategias que nos brinda la educación inclusiva.

A nivel departamental se encontraron las siguientes investigaciones, como el trabajo elaborado por (Morán Constante, E. D, 2019) que tiene como título “fortalecimiento de redes sociales en el proceso de educación inicial como aporte al desarrollo humano de niños y niñas de instituciones educativas de Norte de Santander, su objetivo implementar la estrategia de redes sociales en los establecimientos educativos de los municipios de Ocaña, El Zulia, Villa del Rosario y Los Patios, en el marco de la política de Cero a Siempre, como elemento potencializador del desarrollo sostenible. La metodología del proyecto es de desarrollo social comunitario ¡Transición es una Nota! se desarrolla en los establecimientos educativos oficiales del área metropolitana de Cúcuta y en el municipio de Ocaña,

departamento Norte de Santander. Específicamente interviene el primer grado obligatorio educativo en Colombia, que es Transición o grado 0.

En este proyecto tiene como fundamentos teóricos la primera infancia, desarrollo humano, transición, Cero a Siempre, política pública, escuela de padres, atención integral, docentes, niños y niñas. Encontraron que el espacio ofrecido a las docentes debe reflejarse como una necesidad de realizar actividades de bienestar en estas docentes y que a su vez se visualiza en el desempeño de las atenciones a los niños y niñas que están directamente relacionado, por ello la vinculación con el proyecto Transición es una Nota se hizo necesaria para dar continuidad y establecerlo como parte de la integralidad de la Ley de Cero a Siempre

Otro estudio encontrado a nivel departamental es el realizado por (Torres Gonzales, S. M. , 2021) que tiene como título “el juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander” realizada por la Universidad Santo Tomás en el municipio de Ocaña Norte de Santander, su objetivo formular herramientas lúdico-pedagógicas mediante el juego como estrategia, que contribuya al desarrollo cognitivo y de procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña. La metodología es con enfoque cualitativo a partir investigación-acción, sus técnicas de recolección de la información son la observación participativa, la entrevista, la encuesta y los talleres lúdico-pedagógicos.

En este proyecto tiene como fundamentos teóricos parten del juego y los diferentes métodos y teoría como el método Froebel, teoría de Vygotsky, también el juego infantil, estrategias pedagógicas, desarrollo cognitivo en la primera infancia y habilidades de

socialización en la primera infancia. Encontraron que los niños y niñas de preescolar requieren de actividades que despierten su interés, teniendo en cuenta su edad y sus gustos, por ser estudiantes del grado transición, los temas a impartir siempre deben ir ligados al juego, realizando para ello actividades lúdico-pedagógicas que le permitan a los infantes fortalecer su desarrollo cognitivo y los procesos de socialización.

Al conocer los estados del arte del tema de estudio, se puede apreciar la necesidad de implementar la educación inclusiva para el fortalecimiento de los escenarios en la primera infancia, dado que los estudios demuestran que se encuentran falencias en la educación inclusiva, como también en la implementación del juego como actividad rectora dentro de los 0 a 6 años, todo esto con lleva a que los niños no aprendan desde su estilo y ritmo, lo que implica que existan más Barreras para el Aprendizaje y Participación de los niños, por lo tanto al conocer la problemática desde el ámbito internacional, nacional, departamental y local se ve la necesidad de trabajar bajo aulas inclusivas como estrategia pedagógica que favorezcan la estimulación temprana. En las investigaciones anteriormente mencionadas su fundamento teórico está basado en inclusión, estrategias didácticas, juego, actividades rectoras de la educación inicial.

Referentes teóricos y literarios

Las teorías que aportan a esta investigación son inteligencias múltiples, emocional, cognitiva, social y aprendizaje significativo.

Teoría de inteligencia múltiples.

Esta teoría demuestra que no solo existe una única inteligencia sino múltiples capacidades, (Gardner, 1987) define las inteligencias como “la capacidad de resolver problemas o crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales” (pág. 5)

en la actualidad existe 8 inteligencias múltiples las cuales son lingüística, viso espacial, lógico matemático, cinético corporal, musical, intrapersonal, interpersonal y naturalista, es por ello que (Gardner, H, 1998) sostiene que todas las personas no aprenden al mismo tiempo ni del mismo modo cuando afirma “no todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades; [...] y hoy en día nadie puede llegar a aprender todo lo que hay para aprender” (pág. 27) es por lo anterior que es indispensable conocer las diferentes inteligencias para poder lograr aulas inclusivas que partan de la diversidad de los niños dentro del contexto educativo.

La inteligencia lingüística es aquella capacidad de leer, escribir y comunicar, está la tienen desarrollada los escritores, poetas, periodistas, entre otros; la inteligencia viso espacial es aquella capacidad de entender y comprender imágenes visuales y espaciales, esta es desarrollada por marineros, fotógrafos, arquitectos, escultores, entre otros; la inteligencia lógico matemático es aquella capacidad de calcular, pensar, razonar, organizar objetos de manera secuencial, lógica y sistemáticamente, esta es desarrollada por los arquitectos, científicos, ingenieros, contadores, administradores, entre otros; la inteligencia cinético corporal es aquella capacidad de utilizar el cuerpo humano para expresar emociones, sentimientos, lenguaje corporal, resolver problemas, esta es desarrollada por bailarines, atletas, teatreros, cirujanos, entre otros; la inteligencia musical es aquella capacidad de componer música, llevar ritmos, entender y leer partituras, cantar, esta es desarrollada por compositores, músicos, entre otros.

La inteligencia intrapersonal es aquella capacidad de autoevaluarse, de conocerse sí mismo, de autocontrolarse, de reflexionar, esta es desarrollada por consejeros, filósofos, entre otros; la inteligencia interpersonal es la capacidad de trabajar en equipo, de ser

empáticos, de comprender al otro, saben conectarse con eficiencia con su par, es desarrollada por religiosos, terapeutas, docentes, personas que trabajan en las ventas, por políticos, entre otros y por último la inteligencia naturalista es aquella capacidad para entender el mundo natural reconociendo la flora y la fauna, como también cuando se tiene conocimiento sobre cultivar o trabajar con la biología, esta es desarrollada por botánicos, biólogos, granjeros, campesinos, entre otros.

Teoría cognitiva.

Esta teoría permite conocer que en el desarrollo cognitivo de toda persona existen cuatro estadios los cuales están enmarcados bajo edades determinadas, el primero es el sensorio motriz el cual está sujeta de los 0 a 2 años sus características principales de esta etapa son según (Piaget, J, 1991) “este período consiste en una conquista, mediante las percepciones y los movimientos, de todo el universo práctico que rodea al niño” (pág. 18) por lo tanto en este estadio los niños aprenden a partir de los sentidos, de la percepción, del movimiento y de la experiencia vivida en la práctica en los diferentes contextos en los cuales los niños se desenvuelven.

El segundo estadio es el preoperacional que corresponde a las edades comprendidas desde los 2 a 7 años las cuales son sujetas a la investigación propuesta en esta, dentro de este estadio los niños tienen pensamiento por incorporación o asimilación, como también el intuitivo, el egocentrista, a su vez ellos son animistas y artificialista. (Piaget, J, 1991) sostenía que dentro de este estadio “el juego simbólico no es un intento de sumisión del sujeto a lo real sino, al contrario, una asimilación deformante de la realidad al yo” (pág. 36) es decir, que a partir del juego los niños pueden asimilar con facilidad la realidad de cada

uno de ellos, como también los infantes tienen el pensamiento egocéntrico lo que no les permite ver más allá de su yo.

El tercer estadio es el de las operaciones formales que corresponde a las edades comprendidas de los 7 a 12 años, ya aparecen nuevas formas en la construcción de esquemas psíquicos.

Teoría social.

Esta teoría permite conocer como el contexto en el que se desenvuelven los niños ayudan al desarrollo cognitivo en colaboración del ámbito social. Vygotsky sostenía que “no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz” (Vygotsky, L. S., 1979b, pág. 133) es decir, que los niños necesitan de los adultos y de sus pares para el fortalecimiento de la zona del desarrollo que aun en los niños no ha madurado, por lo tanto la interacción social fomenta este proceso de internalización.

Para (Vygotsky, L. S., 1979b) el niño requiere de apoyo y asesoramiento dentro de su proceso de aprendizaje cuando sostiene “... el aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que les rodean.” (pág.136) por lo tanto los escenarios educativos le brindan a los niños la oportunidad de construir sus saberes en compañía de un grupo social como son sus compañeros y docente.

Esta teoría también sostiene que “aquello que hoy puede realizar en colaboración con el adulto y bajo su dirección, podrá realizarlo por sí mismo el día de mañana. Eso quiere decir que cuando esclarecemos las posibilidades del niño para realizar la prueba en colaboración, establecemos al mismo tiempo el área de sus funciones intelectuales en el proceso de maduración que darán sus frutos en el próximo estadio de desarrollo”

(Vygotsky, L. S. , 1996, pág. 268) partiendo de lo anterior se evidencia la necesidad de que los niños trabajen en colaboración con otros para la maduración de su estadio de desarrollos y fortalecer sus funciones intelectuales.

Fundamentos teóricos

Dentro de este proyecto de investigación se tienen fundamentos teóricos el juego, educación inclusiva, actividades rectora de la educación inicial y primera infancia. El juego es la actividad rectora en la educación inicial, es la que permite que los niños desarrollen diferentes habilidades sociales, cognitivas, motrices y afectivas. Según (Paredes, 2003) “jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación” (p. 89) de modo que el juego permite a los niños de manera placentera asimilar, interiorizar emociones y sentimientos, también con él puede transformar la realidad en fantasías, a su vez aprende con rapidez diferentes contenidos.

También se puede ver el juego como la forma de ejercitación que toda persona necesita dentro de la primera infancia para fortalecer las diferentes funciones del cuerpo necesarias para la vida adulta como lo expone (Groos, 1898) quien afirma que el juego es “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente

desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (pág. 236), para (Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. , 2007) sostienen que el juego es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128) es decir, que en las anteriores afirmaciones de los autores el juego es indispensable por que el niño puede ejercitar su cuerpo y a su vez logra que cada uno de los mismos construya su propio juego con pautas y propósitos establecidos y así lograr independencia y resolución de conflictos.

El juego a su vez es una estrategia didáctica que permite crear ambientes inclusivos dentro del aula y por lo tanto es un eje fundamental en la misma y es por lo anterior que es necesario conocer la importancia de la educación inclusiva para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la educación inclusiva "es un proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para llegar a todos los alumnos. Un sistema educativo inclusivo sólo puede ser creado si las escuelas ordinarias adaptan sus contenidos curriculares a una realidad más diversa - en otras palabras, si llegan a ser mejores agentes educativos de todos los niños en sus propias comunidades” (UNESCO, 2009, pág. 8) por lo tanto esta educación inclusiva permite que cada uno de los estudiantes aprenda a partir de su estilo y ritmos, lo que fomenta un a enseñanza-aprendizaje a partir de la diversidad en el aula.

Dentro de la educación inclusiva se enfoca en la diversidad, para (Blanco, 2005) la atención bajo la diversidad es “viéndolas como una oportunidad para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y no como un obstáculo que hay que evitar” (pág.

175) es decir, que cuando en el aula se atiende la diversidad dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se evidencia el trabajo bajo los principios de la educación inclusiva la cual se enfoca en trabajar bajo las tres redes neuronales que dentro de ellas existen tres principio que propician espacios significativos que involucra a todos los estudiantes, dado que se da una planificación centrada en cada estudiante.

Al hablar de principios y redes neuronales es necesario conocer el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) el cual es definido por la CAST como “el currículo que se crea siguiendo el marco del DUA, es diseñado, desde el principio, para atender las necesidades de todos los estudiantes, haciendo que los cambios posteriores, así como el coste y tiempo vinculados a los mismos, sean innecesarios. El marco del DUA estimula la creación de diseños flexibles desde el principio, que presenten opciones personalizables que permitan a todos los estudiantes progresar, desde donde ellos están y no desde donde nosotros imaginamos que están” (CAST), 2008, pág. 3) lo que indica que dentro de este diseño universal es importante la creación de espacios que fomenten aprendizajes significativos, que respeten los estilos y ritmos de estos.

En el DUA se trabajan bajo tres redes neuronales y estas tienen sus propios principios el primero es el de proporcionar múltiples formas de implicación este hace referencia a la relevancia que tiene la motivación para el aprendizaje y dentro de este principio se activan las redes neuronales afectivas que parten de todas aquellas diferencias individuales para motivar al grupo. Dentro de este existen tres pautas donde se inicia con proporcionar opciones para el interés, es decir que para que todos aprendan de manera significativo es indispensable llamar la atención y despertar el interés en cada uno de los niños; como segunda pauta es proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia, con

objeto de que la atención se centra desde los componentes de práctica para mantener el interés que permite lograr un aprendizaje; la tercera pauta es proporcionar opciones para la autorregulación, con el fin de que cada uno de los infantes desarrolle la habilidad interna para reconocer las emociones y las sepa utilizar.

El segundo principio es proporcionar múltiples formas de representación, este hace referencia al procesamiento de la información contenida en el aprendizaje, por lo tanto, este principio activa la red neuronal de reconocimiento y dentro de esta intervienen la codificación, la percepción de la información, el almacenamiento y esta última permite la recuperación para ser utilizada. A partir de este principio se buscan la identificación de estrategias y recursos didácticos para que todos los niños tengan acceso a la información de acuerdo con sus habilidades, con el fin de obtener aprendizajes significativos.

Dentro de este se trabajan tres pautas, la primera proporcionar opciones para la percepción, esta pauta busca eliminar las barreras y a través de estas lograr aprendizajes asequible por medio de estrategias que brinden diferentes modos de obtener la información para que cada uno de los estudias en donde se hace necesario eliminar la barreras y asegurar un aprendizaje asequible mediante estrategias que brinde la información a partir de diferentes formas o vías dentro del aprendizaje; la segunda pauta es proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos, estas dan la oportunidad de ofrecer diferentes pautas para presentar los componentes lingüísticos y no lingüísticos; la tercera pauta es proporcionar opciones para la comprensión, es esta se le enseña al estudiante en cómo transformar el conocimiento a partir de los ya existentes y con estos lograr aprendizajes significativos.

El tercer principio es el de proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión, este principio activa las redes neurológicas estratégicas, es decir, que este parte de las diferentes formas de aprender de los estudiantes, con este principio se generan diversas situaciones en la construcción en el aprendizaje, para fomentar las interacciones con la información, en otras palabras, del cómo se aprende a partir de estrategias didácticas. (Alba, 2018a) sostienen que “ni todos los estudiantes aprenden de la misma manera, ni hay una sola metodología que sea la mejor para todos ellos. Como tampoco una sola forma de evaluación que sea óptima para todos los aprendizajes o para todos los alumnos” (p. 26). Por lo tanto, dentro del aula de clases cada niño tiene su propia forma de expresar sus saberes al igual de construir uno nuevo a partir del ya existente, algunos pueden evidenciar lo que saben de manera oral, otros escrita, algunos de manera gráfica, entre otros, lo indispensable es que todos los infantes tengan su propia forma de para alcanzar las metas y los objetivos dentro de su proceso de aprendizaje.

Dentro de este principio existen tres pautas, la primera es proporcionar opciones para la acción donde se le permita varias alternativas al estudiante, con el fin de que cada uno construya su aprendizaje a partir de sus fortalezas; la segunda es proporcionar opciones para la expresión y la comunicación a través de recursos didácticos, en búsqueda de que cada niño use su propio sistema simbólico y estos se consiguen a través de los estilos de aprendizaje como lo son el kinestésico, el visual y el auditivo, para que por medio de estos cada uno pueda procesar, decodificar y expresar lo aprendido; la tercera es proporcionar opciones para las funciones ejecutivas, estas son importantes dado que se tiene en cuenta el cómo del aprendizaje.

Luego de conocer la importancia que tienen los principios y las redes neurológicas dentro de la educación inclusiva, se hace necesario conocer a fondo los diferentes estilos de aprendizajes que hacen parte de ellas, Al hablar de estilos de aprendizaje se hace referencia a la forma como aprende cada uno de los estudiantes, dado que cada uno es único e individual es su propio proceso de aprendizaje, es por ello que cada docente debe tener en cuenta la importancia de partir de todas aquellas diferencias individuales que tienen sus estudiantes dentro de su quehacer, es decir de aceptar la diversidad existente tanto en lo personal, social, cultural y por ende dentro del proceso de aprendizaje. Para (Keefe, 1988) “los Estilos de Aprendizaje son rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”. Por lo tanto, los estilos de aprendizajes son indispensables al momento de aprender porque a través de estos el niño puede construir sus saberes por medio de su inteligencia emocional que lo motiva a interesarse por los diferentes contenidos temáticos dados desde ambientes creados a partir de los estilos.

Al igual (Smith, 1988) sostenía que los estilos de aprendizaje son “los modos característicos por los que un individuo procesa la información, siente y se comporta en las situaciones de aprendizaje” (p. 24) en tal sentido es necesario hacer una valoración pedagógica para saber que estilo tiene cada niño y poder brindarles diferentes posibilidades para lograr un aprendizaje para todos, que minimice las barreras en el aprendizaje y la participación conocidas como las (BAP).

Se le conoce como barreras para el aprendizaje y la participación, a todas aquellas dificultades que presentan los niños dentro de los procesos de aprendizaje, (López, 2011) “las barreras son los obstáculos que dificultan o limitan el aprendizaje, la participación y la

convivencia en condiciones de equidad” (p. 42) estas barreras son las que limitan el aprendizaje de los niños desde diferentes aspectos , en la primera que son las del aprendizajes son todas aquellas barreras que tienen los niños en la adquisición de conocimiento que son dadas por los docentes en las que no tienen en cuenta los diferentes estilos y ritmos que posee cada uno de los infantes y este parte de clases magistrales olvidándose de la diversidad existente en el aula; la segunda que son las barreras de participación es donde se estigmatiza a los estudiantes como normales y especiales, por ende no se le permite la participación a todos por igual por creer que unos pueden y otros no lo que causa que ni exista una educación de calidad para todos los estudiantes; la tercera es la convivencia en condiciones de equidad hace referencia a las barreras que se les otorga en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, estas son cinco las cuales son competitividad, el currículo, la organización espacio-temporal, reprofesionalización y la última es la escuela pública.

Al conocer la importancia de la educación inclusiva es necesario hacer una mirada de esta dentro de la primera infancia. Cuando se habla de primera infancia se hace referencia de la etapa comprendida desde los 0 a 6 años, (ICBF, 2015) establece que la esta etapa tiene el objetivo de “promover el desarrollo integral de los niños y niñas desde la gestación hasta los 6 años de edad; respondiendo a sus necesidades y características específicas, y contribuyendo así al logro de la equidad e inclusión social en Colombia” (pág. 2), es por lo anterior que dentro de la educación inicial se trabaja bajo la inclusión social con los niños y niñas que hacen parte de la misma, ofreciéndoles estrategias lúdico recreativas que les permita afianzar la personalidad, integridad, autonomía, autoconfianza, disciplina, inteligencia, salud y todos los procesos de aprendizaje.

La Secretaria de Educación Distrital de Bogotá establece la importancia de las actividades rectoras dentro de la primera infancia las cuales son “el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio como las actividades rectoras de la educación inicial que vertebran el trabajo pedagógico, pues será a través de ellos que las diferentes dimensiones pueden ser potenciadas y desarrolladas acorde con la naturaleza de la actividad infantil.” (SED, 2010, pág. 45) al partir de la afirmación realizada por la secretaria de educación se evidencia la importancia de trabajar bajo los cuatro actividades rectoras de la primera infancia y a partir de ello trabajar de manera transversal junto a otras estrategias que desarrollen diferentes habilidades en los niños en la edad inicial, que permita conjuntamente la potencialización de los diferentes procesos cognitivos, sociales, motrices, afectivos, como también los individuales a partir de ambientes inclusivos que se logre partir de la diversidad y distintas características que tienen los niños en esta etapa fundamental de la vida como lo es la edad inicial.

Método

El tipo de investigación es de tipo cualitativa, dado que a partir de esta se pueden observar comportamientos desde el contexto natural, según Blasco y Pérez “la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes” (Blasco, J. E., Pérez, J. A. , 2007, pág. 25) es decir, que la investigación cualitativa es inductiva, porque los investigadores

recogen la información desde un escenario y por medio de este logra ver los diferentes comportamientos, actitudes y formas de relacionarse con el medio de manera espontánea.

A su vez es con enfoque descriptivo porque se observa el comportamiento de las personas para poder describir lo encontrado, según (Danhke, 1989) “los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (pág. 117) por lo tanto, este enfoque permite recoger la información, luego describir lo encontrada y por último analizar e interpretar el tema de estudio.

Al conocer el tipo y enfoque de la investigación, se hace necesario hablar de las técnicas que se utilizan dentro de esta. (Corbetta, 2007) expresa que “las técnicas de recopilación de datos de la investigación cualitativa se pueden agrupar en tres grandes categorías, basadas respectivamente en la observación directa, las entrevistas en profundidad y el uso de documentos” (pág. 302) partiendo de la anterior definición estas técnicas son indispensables porque el investigador puede recoger los datos para poder tener el desarrollo de esta. En esta investigación se van a utilizar las siguientes técnicas:

La observación directa la cual es personalizada, que se basa en hechos o sucesos, por medio de esta se recoge la información, como lo afirma (Tamayo y Tamayo, 2006) la observación directa es “aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación” (pág. 99). También se empleará la observación participativa dado que a través de esta se pueden recoger los dato por medio de la observación y las entrevistas. Para Dewalt y Dewalt “la meta para el diseño de la investigación usando la observación participante como un método es desarrollar una comprensión holística de los fenómenos en estudio que sea tan objetiva y precisa como sea

posible, teniendo en cuenta las limitaciones del método” (Dewalt, K. M & Dewalt, B. R , 2002, pág. 92)

También se emplea el diario de campo es el instrumento que permite registrar la información y analizarla. Según (Latorre, 1996) “el diario ha sido analizado por varios autores como un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección; y de investigación, que desarrolla la observación y la autoobservación recogiendo observaciones de diferente índole” (pág. 5).

De acuerdo con lo anterior la observación detallada será la clave de esta investigación, la cual será registrada en un diario de campo, para que posteriormente sea analizada de manera descriptiva con el propósito de observar como el juego y la inclusión favorecen a fortalecer las actividades rectoras de la primera infancia. Por otra parte, el análisis cualitativo parte de la experiencia de los investigadores, los cuales le permiten extraer significados y conclusiones de la estrategia diseñadas.

Por último, para la recolección de los datos cualitativos se basarán en 3 temas o categorías: la inclusión, primera infancia y las actividades rectoras, para evaluar cada categoría se usarán indicadores, que se registraran en tablas para ser analizados e interpretados de acuerdo con los objetivos planteados, tal y como se detalla en las tablas que se requieren para hacer la interpretación y análisis de la información en función de los objetivos.

Diseño metodológico

Propuesta de intervención

Con el propósito de aplicar escenarios pedagógicos que permitan implementar aulas inclusivas para que los niños puedan aprender a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), y a través de este poder minimizar algunas Barreras en el Aprendizaje y de Participación (BAP. Es indispensable fomentar ambientes preparados que permitan desarrollar habilidades en los niños a partir de estrategias pedagógicas que partan de las diferencias individuales que logre respetar los diferentes estilos y ritmos en el aprendizaje en la primera infancia.

Al indagar sobre los diferentes estudios internacionales, nacionales y municipales se evidencia que dentro de la primera infancia la implementación de aulas inclusivas es escasas, debido al poco conocimiento del tema y a que dentro de esta edad los niños no son diagnosticados por los especialistas, por lo anterior se ve la necesidad de la implementación de la propuesta de intervención bajo la transformación de ambientes que para este caso son los dos escenarios educativos.

Dentro esta propuesta se implementan escenarios educativos los cuales es una herramienta pedagógica de gran importancia porque permite adecuar los espacios donde los niños pueden ser el centro de su propio aprendizaje, que les proporciona las condiciones necesarias para que aprenda desde la construcción significativa, que a partir de esto pueda comprender el mundo que lo rodea y luego construirlo por medio de experiencias sociales que pueda intercambiar, cultura, convivencia, lenguaje, juego, entre otras, como lo sostiene Otárola cuando afirma “un espacio educativo resulta significativo para el desarrollo en la infancia cuando el conjunto de situaciones relacionadas entre sí, favorecen la construcción

de nuevo conocimiento y permiten el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción”. (Otálora, 2007, pág. 71).

Dentro de esta propuesta de intervención se tienen enmarcados los siguientes objetivos:

General: Promover acciones que aporten a la educación inicial de calidad a través de la construcción de experiencias incluyentes para niñas y niños que tienen alguna discapacidad.

Específicos:

Mobilizar experiencias que integren a niños y niñas de 3 a 4 años en escenarios lúdicos, con el fin de garantizar las apuestas incluyentes en la educación inicial.

Construir experiencias sensoriales, a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) dentro de un escenario educativo en la primera infancia.

Esta propuesta tiene una evaluación de tipo cualitativa, al hablar de cualitativo es tener en cuenta que dentro el contexto educativo se necesita observar los diferentes acontecimientos ocurridos o fenómenos estudiados a partir de la realidad. Por lo anterior este tipo de evaluación permite tener una mirada clara sobre el tema estudiado que le permite al docente buscar estrategias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para replantear o fortalecer su quehacer docente a partir de intervenciones pedagógicas que fomenten la participación, la reflexión, el dialogo, la integración entre el docente y el niño.

El instrumento de evaluación es una rejilla de observación, dado que la propuesta es una intervención a partir de escenarios educativos.

ACCIÓN PEDAGÓGICA No.1 OBSERVACIÓN DIRECTA

Fecha de aplicación: mayo 13 de 2022

Tiempo: 1 Hora

Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander

Nombre de la sesión: escenario educativo “me divierto descubriendo el mundo a partir de los sentidos”

Participantes: Ariadna Valentina Santiago, Axel y Andrés Gerónimo Rueda Rivera.

Edad: 4 años

Objetivo: estimular en los niños habilidades sensoriales a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) dentro de un escenario educativo sensorial.

Recursos:

Talento humano: estudiantes, maestras investigadoras y docente.

Institucionales: aula de clase

Materiales: tapetes sensoriales de cartón de huevo, piedra lisa, piedra pequeña, lija, gelatina, espaguetis, arena, mesas con guantes plásticos y frijoles, mesa con burbujas y un espacio alusivo al tema central.

MOMENTO 1.

En este momento los niños explorarán la instalación, observando, tocando y sintiendo cada una de las acciones que se encuentran en este.



MOMENTO 2.

En este momento los niños desarrollarán las acciones:

1. Los tapetes sensoriales buscan que los niños identifiquen las diferentes texturas al igual desarrolle habilidades de sensibilidad y aprenda a construir la concepción del mundo que lo rodea.
2. El globo con las tiras de tela de colores busca desarrollar habilidades visuales que les permita a los niños manejar espacio, lateralidad, direccionalidad y aspectos sensoriales.

3. Las mesas con los guantes plasticos y los frijoles es encaminado en desarrollar habilidades en coordinación y motricidad óculo-manual, atención, percepción, manejo de pinza entre otros.

4. El uso de las burbujas busca reforzar diferentes habilidades linguisticas necesarias para una buena concepción del lenguaje.



MOMENTO 3

En este último momento los niños viven su experiencia, viven su juego y socializan con sus pares lo que más le gusto.



Metodología

- La exploración del medio, el juego individual y social, el trabajo cooperativo y adaptación a la actividad sensorial.

Criterios de evaluación: formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

ACCIÓN PEDAGÓGICA No.2 OBSERVACIÓN DIRECTA

Fecha de aplicación: mayo 16 de 2022

Tiempo: 1 Hora

Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander

Nombre de la sesión: escenario educativo “me divierto descubriendo el mundo de los colores primarios”

Participantes:

Objetivo: fomentar en los niños habilidades cognitivas, corporales, comunicativas, afectivas y sensoriales a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) dentro de un escenario educativo significativo.

Recursos:

Talento humano: estudiantes, maestras investigadoras y docente.

Institucionales: aula de clase

Materiales: Elefantes para ensartar, aros, pompones colores primarios, elefantes en foamy, estrellas de colores primarios, bases para ligas, ligas de colores primarios, un espacio alusivo al tema central.

MOMENTO 1.

En este momento los niños explorarán la instalación, observando, tocando y sintiendo cada una de las acciones que se encuentran en este.



MOMENTO 2.

En este momento los niños desarrollarán las acciones:

1. Los elefantes para ensartar busca que los niños desarrollen habilidades en motricidad y coordinación óculo-manual.
2. Los elefantes en foamy y las estrellas de colores primarios busca desarrollar habilidades motrices en el manejo de pinza y cognitos en la ubicación de cada una de acuerdo al color.
3. Los aros de colores primarios busca que los niños desarrollen habilidades cognitivas en serie la secuencia teniendo en cuenta el color, habilidades motrices en el manejo de la pinza.

4. Los aros de colores primarios en el centro del escenario permite que los niños aprenda a respetar el espacio del otro, fomente el respeto por el turno y desarrolle habilidade corporales.

5. La mesa de luz busca que los niños desarrolle habilidades dentro de los procesos de atención concentración y coordinación óculo-manual.

6. Los bloques logicos busca que los niños potencialicen creatividad a partir de la construcción.



MOMENTO 3

En este último momento los niños viven su experiencia, viven su juego y socializan con sus pares lo que más le gusto



Metodología




- La exploración del medio, el juego individual y social, el trabajo cooperativo y adaptación a la actividad sensorial.

Criterios de evaluación: formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

Resultados

Tabla 1. Escenario educativo “me divierto descubriendo el mundo a partir de los sentidos”

REJILLA DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
----------------	---	--------------------	---	--------------	---

CATEGORIA		ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
						
RED NEURONAL AFECTIVA (Principio 1. proporcionar múltiples formas de implicación)	Momento 1	Muestra interés por el explorar el escenario.	2	1	0	Los niños al ingresar al escenario mostraron interés por explorar, observar e interactuar con lo que tenían a su alrededor. Principalmente, se admiraron de las diferentes texturas que había en la secuencia de tapetes sensoriales.
		Es seguro al implicarse con cada acción propuesta.	2	1	0	
	Momento 2	Muestra persistencia para terminar la secuencia de tapetes sensoriales.	2	1	0	
		Se interesa por llenar el guante de frijoles, manejando atención y concentración.	1	2	0	
	Momento 3	Se mantiene autorregulado dentro de las diferentes acciones demostrando sus emociones y sentimiento dentro de la experiencia significativa.	3	0	0	
		Llama a su compañero para que juntos se impliquen en una acción determinada.	3	0	0	
RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO	Momento 1	Se siente seguro al desplazarse por el escenario en las diferentes acciones.	1	2	0	Los tres mostraron interés por tocar y explorar todo el escenario,

(Principio 2. proporcionar múltiples formas de representación)		Muestra gusto al explorar cada uno de los tapetes sensoriales.	2	1	0	expresando sus gustos y disgustos. Pero solo dos de ellos mostraron agrado por soplar las burbujas, pero los tres jugaron con las burbujas.
	Momento 2	Muestra sensibilidad al pasar por los tapetes sensoriales	3	0	0	
		Maneja la pinza para pasar los frijoles de la canasta al guante.	1	2	0	
	Momento 3	Muestra agrado por soplar las burbujas de jabón.	3	0	0	
		Es cuidadoso cuando comparte con sus compañeros la acción de las burbujas.	3	0	0	
	RED NEURONAL ESTRATEGICA (Principio 3. proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión)	Momento 1	Usa expresiones dentro de la exploración del escenario	3	0	
Plantea preguntas sobre lo observado en el escenario.			1	2	0	
Momento 2		Relaciona cada una de las acciones que conforman el escenario.	2	1	0	
		Describe lo que ve en cada uno de los tapetes sensoriales.	1	2	0	
Momento 3		Expresa si le gusta o no le gusta a sus compañeros y maestras.	1	2	0	
		Respeto el turno de sus compañeros y socializa lo que ve.	3	0	0	

Fuente de autoras

Análisis de la tabla 1.

En la anterior tabla se hizo un registro a partir de indicadores de observación del escenario llamado “Me divierto descubriendo el mundo a partir de los sentidos”. Se

presentan tres categorías en tres momentos, en la primera llamada “Red neuronal afectiva” se observa que los niños demuestran interés por explorar, tocar y experimentar con los elementos que se encuentran en el escenario. Ariadna fue la primera en explorar los tapetes sensoriales que contenían diferentes texturas, expresando cuáles eran de su agrado, al igual que Andrés Jerónimo, en cambio, Axel no se sintió tan cómodo de tocar con sus pies estas texturas y solo atravesó la mitad del recorrido, pero los demás los exploró usando sus manos, así que los tres tuvieron la oportunidad de explorar a partir de sus sentidos las diferentes texturas planteadas, reconociendo cuáles eran de su agrado. En cambio, con el guante Ariadna fue la única que realizó la actividad cogiendo los frijoles e ingresándolos en el guante, haciendo uso de la pinza, pero Axel mostró interés por la sensación que le causaba la textura del frijol en sus manos y en su tronco.

En el segundo momento llamado “Red neuronal de reconocimiento” los niños se sienten seguros de estar en el escenario, debido a que se desplazaron alrededor de él y tomaron los diferentes elementos, aunque Axel no se muestra muy ajusto de usar sus pies al pasar por los diferentes tapetes, se evidencia que los tres si muestran sensibilidad al usarlos. En el caso de las burbujas que fueron encaminadas para fomentar el desarrollo del lenguaje, Andrés y Adriana son los que soplan y crean burbujas, mientras Axel jugaba con ellos dos explotando las burbujas, en este momento los tres fueron respetuosos.




Por último, en el tercer momento llamado “Red neuronal estratégica” se observó que los niños se expresaron alrededor de las diferentes actividades planteadas haciendo uso de su lenguaje verbal y corporal, donde Axel utilizó los sonidos onomatopéyicos. Adicionalmente, los tres iban comunicándole al docente cuáles texturas fueron de su agrado y cuáles no, o en algunas ocasiones para mostrarle que estaban haciendo. Durante las




diferentes etapas de los juegos que ellos plantearon de manera individual o grupal, los tres fueron muy respetuosos con el otro.

En resumen, se evidenció que los tres niños hicieron usos de sus sentidos para explorar el escenario, siendo capaces de expresar sus gustos y de respetar el turno o las actividades realizadas por el otro, donde Axel fue el único en comunicar desinterés por usar sus pies, pero mostrando interés de explorarlos usando sus manos. Se evidencio que al implementar el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) en la planeación y ejecución de los escenarios significativos se les respeta a los niños su estilo y ritmo de aprendizaje, fomenta espacios de interacción y permite que los niños planteen su propio juego tanto individual, como social, lo cual ayuda a minimizar las Barreras de Aprendizaje y Participación (BAP) en la primera infancia logrando la transformación de ambientes seguros e inclusivos.

Tabla 2. Escenario educativo “me divierto descubriendo el mundo de los colores primarios”

REGILLA DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNC A	
----------------	---	--------------------	---	-------------------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA	
						
RED NEURONAL AFECTIVA (Principio 1. proporcionar múltiples formas de implicación)	Momento 1	Muestra interés por el explorar el escenario.	3	0	0	Los niños al ingresar al escenario mostraron curiosidad, admiración e interés por explorar, observar e interactuar con cada una de las acciones que conformaban el mismo. Les llamo la atención inicialmente los elefantes con las estrellas, los tres niños siguieron las instrucciones de la maestra investigadora,
		Es seguro al implicarse con cada acción propuesta.	3	0	0	
	Momento 2	Muestra seguridad y persistencia al lanzar los aros en los elefantes.	3	0	0	
		Se interesa por clasificar los pompones de acuerdo con el color del aro.	3	0	0	
	Momento 3	Se mantiene autorregulado dentro de las diferentes acciones demostrando sus emociones y sentimiento dentro de la experiencia significativa.	3	0	0	
			3	0	0	

		Llama a su compañero para que juntos se impliquen en una acción determinada.	2	1	0	fueron receptivos y se evidencio buena comunicación al manifestar sus gustos y disgusto frente a la maestra.
RED NEURONAL DE RECONOCIMIENTO (Principio 2. proporcionar múltiples formas de representación)	Momento 1	Se siente seguro al desplazarse por el escenario en las diferentes acciones.	3	0	0	Los tres mostraron interés por participar de las acciones, exploraron cada una de ellas, sus rostros expresaban satisfacción al realizarlas. Se evidencio que los tres usaron la mesa luz, pero Iván David se quedó más tiempo jugando con ella, mientras las niñas construían con los bloques, manejaron su pinza con facilidad, fueron cuidadosos y respetaron los espacios tanto con sus compañeros como con la maestra investigadora.
		Muestra gusto al explorar cada acción de la mesa luz con ligas y fichas de colores	3	0	0	
	Momento 2	Muestra interés por realizar las actividades manteniendo la atención y la concentración.	3	0	0	
		Maneja la pinza para pasar ensartar y manipular los aros, estrellas y pompones.	3	0	0	
	Momento 3	Muestra agrado por construir con los bloques.	3	0	0	
		Es cuidadoso cuando comparte con sus compañeros las acciones.	3	0	0	
RED NEURONAL ESTRATEGICA (Principio 3. proporcionar múltiples	Momento 1	Usa expresiones dentro de la exploración del escenario	3	0	0	Los tres expresaron de manera verbal y no verbal su

formas de Acción y Expresión)		Plantea preguntas sobre lo observado en el escenario.	1	2	0	interés por las acciones propuestas, Ariadna planteo preguntas y se las hacia constantemente a su maestra, mientras que Annaliz e Iván David algunas veces lo hacían. Mostraron a partir de sus gestos, expresiones y con su lenguaje lo que les gusto y lo que no les gusto de las diferentes acciones, los niños dialogaban entre ellos y también con la maestra, fueron respetuosos en cada momento.
	Momento 2	Relaciona cada una de las acciones que conforman el escenario.	3	0	0	
		Describe lo que ve en cada una de las acciones.	2	1	0	
	Momento 3	Expresa si le gusta o no le gusta a sus compañeros y maestras.	3	0	0	
		Respeto el turno de sus compañeros y socializa lo que ve.	3	0	0	

Fuente de autoras

Análisis de la tabla 2.

En la anterior tabla se hizo un registro a partir de indicadores de observación del escenario llamado “Me divierto descubriendo el mundo de los colores primarios”. Se presentan tres categorías en tres momentos, en la primera llamada “Red neuronal afectiva” se observa que los niños demuestran interés por explorar, por realizar cada una de las acciones que se encuentran en el escenario. En este primer momento Ariadna fue la primera en sentarse en la mesa de los elefantes con estrellas y los otros dos niños la siguieron, escucharon atentamente las instrucciones de la maestra investigadora, en este momento

Ariadna fue espontánea, entablo conversación con la maestra, al igual le hizo preguntas de acuerdo a lo que observaba y jugaba, cada uno de los niños le respondió correctamente los colores de cada una de las estrellas cuando la maestra les pregunto. Se evidencio que Ariadna tomaba la iniciativa de cambiar de acción y sus compañeros la seguían, mostrando seguridad, liderazgo y autonomía para realizar las actividades, los tres niños se mostraron seguros al responder las preguntas de la maestra fueron afectivos y dinámicos durante este momento, demostrando que estas acciones fortalecen la red neuronal afectiva de los niños, porque les permite desarrollar cada una de las dimensiones del desarrollo humano a partir de los tres actividades rectoras de la educación inicial.

En el segundo momento llamado “Red neuronal de reconocimiento” los niños se sienten seguros de estar en el escenario, se integraron a las diferentes acciones desplazándose con seguridad y autónomamente, los niños dentro de esta red reconocieron los colores primarios en los diferentes objetos presentados, interactuaron entre si y con la docente. Los tres niños separaron de manera lógica cada uno de los pompones en el aro correspondientes siguiendo la secuencia didáctica. Dentro del escenario se evidencio que este permite fortalecer la red neuronal del reconocimiento, dado que los niños a partir del juego crearon el propio y a partir de este lograron identificar colores, formas, secuencias a partir de los presaberes existentes de cada uno y juntos construyeron nuevos sabres por medio de la gamificación, en un ambiente retador, armónico y respetuoso de cada uno de los niños.

Por último, en el tercer momento llamado “Red neuronal estratégica” se observó que los niños utilizaron diferentes estrategias para resolver cada una de las acciones, usaron el lenguaje verbal y no verbal para expresar lo que hacían, Ariadna fue la líder de todo el

escenario daba su punto de vista y los demás compañeros seguían sus pautas. Los tres fueron estratégicos en dar solución a cada una de las actividades usaron la pinza, manejaron adecuadamente la coordinación óculo-manual, se desplazaron con seguridad y autonomía, crearon su propio juego en la construcción con los bloques lógicos.

En conclusión, los tres niños trabajaron según su ritmo y estilo de aprendizaje, construyeron su propio juego a partir de sus presaberes, se interesaron en cada uno de las acciones, se evidencio que si planea a partir del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) los niños pueden aprender con las mismas oportunidades, que les genera confianza, autonomía, toma de decisiones, resolución de conflictos y uso de sus capacidades para desarrollar diferentes habilidades, que ayudan a generar un clima de aula colaborador, inclusivo, donde cada niño respeta la individualidad del otro y se convierte en su propio constructor de aprendizaje.

Discusiones y conclusiones

Al realizar el análisis de los resultados de esta investigación se evidencio que el juego si moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años, donde este genera espacios de aprendizajes individuales y sociales como lo establece Vygotsky "en cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido, esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas, y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia" (Vygotsky L. S., 1979a, pág. 157) es decir, dentro de la implementación de los escenarios significativos donde el juego moviliza la educación inclusiva se logro que los tres niños crearan un ambiente que respetaba las diferencias individuales y entre todos fomentaban espacios de aprendizajes sociales que lograron un andamiaje que fortaleció el aprendizaje para todos a través del respeto del estilo y ritmo de aprendizaje.

Al estudiar cada uno de los estados del arte que tienen estudios similares de esta se encontró que en todos los casos se establece la importancia de los modelos pedagógicos inclusivos porque permiten mejorar la autoestima, la participación, el gusto e interés de los niños en la primera infancia para ir a las instituciones educativas; también se evidencia que en la actualidad se necesita la implementación de aulas inclusivas en la primera infancia pero que el gobierno nacional cree espacios para capacitar a los docentes en este tema y que el juego permite el desarrollo de procesos cognitivos, sociales, afectivos, corporales, emocionales y comunicativos necesarios en la etapa inicial de todos los niños. Todo lo anterior se evidencia en la implementación de este proyecto de investigación el cual constata la importancia del juego como actividad rectora en la primera infancia siendo esta de grandes aportes para lograr aulas inclusivas que minimice las Barreras de Aprendizaje y Participación.

Este proyecto logro dar respuesta a la pregunta de investigación porque el juego si moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años, a través de este los niños construyeron nuevos saberes a partir de los preexistentes donde los niños trabajaron según su ritmo y estilo de aprendizaje. En la etapa que se encuentran los niños según Piaget es la preoperacional donde este se caracteriza por ser un juego simbólico, donde los niños demuestran una mayor habilidad para interpretar figuras, secuencias, palabras, gestos, gustos y disgustos como se evidencio en los dos escenarios significativos, dentro de cada uno de ellos domino este tipo de juego, ya que los niños fueron capaces de pensar, realizar secuencia, comunicar cuales de las texturas le agradable y cual no, reinventaron su propio juego con las burbujas y con los bloques lógicos, entre ellos fomentaron un aula inclusiva donde se ayudaban a superar las Barreras.

Este tipos de escenarios a largo plazo fomenta en los niños el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, afectivas, comunicativas y corporales en todos al mismo tiempo, dado que se respeta el estilo y ritmo, porque todos se involucran en cada proceso de construcción de sus saberes a partir de la significación, por lo tanto cada uno de los niños viven sus propias experiencias a partir del juego como actividad rectora movilizand la educación inclusiva desde la enseñanza-aprendizaje siendo estos los agentes activos en su proceso de formación. Todo esto se logra desde un currículo inclusivo donde parta de la flexibilización, adaptación y ajustes razonables permitiendo aprendizajes desde la construcción social en la educación inicial.

En conclusión, se debe tener en cuenta el juego como estrategia pedagógica y actividad rectora para lograr aulas inclusivas dentro de la primera infancia, como lo establece cuando sostiene “educar en la diversidad significa ejercer los principios de igualdad y equidad a los que todo ser humano tiene derecho, lo que conlleva desarrollar

unas estrategias de enseñanza-aprendizaje que personalicen la enseñanza en un marco y dinámica de trabajo para todos. Educar para la diversidad expresa el matiz de educar para una convivencia democrática donde la solidaridad, la tolerancia y la cooperación estén presentes y caractericen las relaciones entre los alumnos dentro y fuera del aula” (pág. 8).

Por lo tanto, este proyecto de investigación logro que los niños fueran autónomos, solidarios, democráticos, libres dentro de su proceso de aprendizaje, como también fomento valores como la tolerancia, el respeto, la cooperación, el desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal necesarias para la vida de todo ser humano.

Referencias

- Alba, P. C. (2018a). Diseño Universal para el Aprendizaje un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los estudiantes». Padres y Maestros/. *Journal of Parents and Teachers*.
- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó .
- Arguello Muñoz, F. C. . (2019). *Representaciones sociales en educación inclusiva una mirada desde el programa de atención integral de la primera infancia*. Neiva: Universidad de Manizales.
- Blanco, R. (2005). Los docentes y el desarrollo de escuelas inclusivas. *Revista PRELAC. Protagonismo docente en el cambio educativo, 1*, 174-177.
- Blasco, J. E., Pérez, J. A. . (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. España: Club universitario.
- Borges, S. A. & Orosco, M. (2013). *La atención educativa a los niños, adolescentes y jóvenes con necesidades educativas especiales desde nuevos conceptos contextos y prácticas enriquecedoras*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Carro-Olvera, A., Lima-Gutiérrez, J. A., Hernández-Hernández, F., & León-González, A. K. (2017). Educar Sin Excluir. Una experiencia de educación inclusiva en el estado de Tlaxcala, México. *Revista de Educación Inclusiva, 7(1)*., 140-162.
- CAST), C. d. (2008). *Guía para el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)*. . Colombia.
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y Técnicas de Investigación Social*. España: Ed. McGraw-HILL. Interamericana de España, S.A.
- Danhke, G. L. (1989). *Investigación y comunicación*. En C. Fernández – Collado y G. L. Danhke (EDS). *La comunicación humana: ciencia social*. Barcelona: MacGraw-Hil
- Dewalt, K. M & Dewalt, B. R . (2002). *Participant observation: a Guide for fieldworkers*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias Múltiples: la Teoría en la Práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (1987). *Estructuras de la mente: la teoría de las múltiples inteligencias*. México: Fondo de cultura económica.
- Groos, K. (1898). *The play of animals*. Nueva York: Appleton.

- Guijarro, M. R. (2005). La educación de calidad para todos empieza en la primera infancia. *Revista enfoques educacionales*, 7(1), 11-33.
- ICBF. (2015). Política de Primera Infancia - Estrategias de Atención a la Primera Infancia . En I. C. Familiar, *De Cero a Siempre Atención Integral a la Primera Inafancia* (pág. 12). Colombia: ICBF.
- Jiménez, G. A., Terriquez C. B. y Robles Z. F.J. (2011). Evaluación de la satisfacción académica de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Nayarit. *Fuente*, 46-56.
- Keefe, J. W. (1988). *Profiling and Utilizing Learning Style*. Reston Virginia: National Association of Secondary School Principals.
- Latorre, A. (1996). *El Diario como Instrumento de Reflexión del Profesor Novel*. Actas del III Congreso de E. F. de Facultades de Educación y XIV de Escuelas Universitarias de Magisterio. Guadalajara: Ferloprint.
- López, M. (2011). Barreras que impiden la inclusión y algunas estrategias para construir una escuela sin exclusiones. *Innovación Educativa*, 37-54.
- MEN. (2015). *Bases curriculares para la Educación Inicial*. Documento de Trabajo. Bogotá, Colombia: MEN.
- Morán Constante, E. D. (2019). *El acompañamiento a las niñas y niños en transición al sistema educativo con base en el referente técnico "todos listos" para la primera infancia, en el Departamento de Norte de Santander-Colombia*. Norte de Santander: Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
- Otálora, Y. (2007). *"Espacios educativos significativos para la educación en la infancia*. Artes Gráficas del Valle. Cali.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Labor, S.A.
- Pinilla Cordoba, P. A., & Cortes Nieto, H. G. (2019). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para fortalecer la inclusión*. Chiquinchirá: Universidad santo Tomás.
- SED. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito* . Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá, Secretaría Distrital de Integración Social, Secretaría de Educación Distrital.
- Smith, R. M. (1988). *Learning how to Learn, Milton Keynes*. U.K: Open University Press.
- Tamayo y Tamayo. (2006). *El Proceso de Investigación Científica*. Buenos Aires. Argentina: Editorial PAIDOS.

- Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. y Masnou, F. . (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6.* Barcelona: Graó.
- Torres Gonzales, S. M. . (2021). *El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander.* Ocaña Norte de Santander: Universidad Santo Tomás.
- UNESCO. (2009). *International Conference on Education. Inclusive Education: The Way of the Future. Final Report.* Geneva: IBE/UNESCO.
- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego .* Málaga: Aljibe.
- Vygotsky, L. S. . (1996). *El problema de la edad.* Madrid: Aprendizaje Visor .
- Vygotsky, L. S. (1979a). *El papel del juego en el desarrollo del niño.* Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1979b). *Interacción entre aprendizaje y desarrollo.* Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, L. S. (1993). *Pensamiento y lenguaje. Obras Escogidas, tomo 2 .* Madrid : Visor.

Anexos o apéndices

Link de actividades realizadas

<https://youtu.be/X8IlhNRRP8A>

<https://youtu.be/Lyk89wZhwAk>

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



AUTORIZACIÓN PARA GRABAR MENOR DE EDAD

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Diana Jaimes Peluffo con cédula de ciudadanía No. 1.065.646.126 de Vallabgar acepto que mi hijo Axel Rattaws Vasquez Jaimes sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "*el juego moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años*", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fines educativos.

Fecha: 13 de mayo de 2022

Firma

Diana Jaimes Peluffo

Carrera 29• No. 10-82 piso 1 barrio Villas de Atón
Celular 3176734125
Ocaña Norte de Santander



AUTORIZACIÓN PARA GRABAR MENOR DE EDAD

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Ever Pérez
con cédula de ciudadanía No. 88.277.265. de Ocaña N.S
acepto que mi hijo Annaliz Paez Niz
sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "*el juego moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años*", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fines educativos.

Fecha: 16 de mayo de 2022

Firma

Carrera 29ª No. 10-82 piso 1 barrio Villas de Atón
Celular 3176734125
Ocaña Norte de Santander



AUTORIZACIÓN PARA GRABAR MENOR DE EDAD

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo LORENA TATIANA ACUÑA BARRERA con cédula de ciudadanía No. 1091656510 de OCAÑA acepto que mi hijo ARIADNA VALENTINA SANTIAGO ACUÑA sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "*el juego moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años*", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fines educativos.

Fecha: 16 de mayo de 2022

Firma

Carrera 29ª No. 10-82 piso 1 barrio Villas de Atón
Celular 3176734125
Ocaña Norte de Santander



AUTORIZACIÓN PARA GRABAR MENOR DE EDAD

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico
Granecolombiano, por medio de la presente yo Molidey Santiago
con cédula de ciudadanía No. 26777 316 de González
acepto que mi hijo Juan David Arias Santiago
sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "*el
juego moviliza la educación inclusiva en niños y niñas de 3 a 4 años*", además doy mi
autorización para que esta sea publicada en internet, con fines educativos.

Fecha: 16 de mayo de 2022

Firma

Molidey Santiago