



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
FÍSICA INCLUSIVA**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN
FÍSICA INCLUSIVA.**

TEMA

**SISTEMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA INCLUSIÓN DE ESTUDIANTES CON
SÍNDROME DE HOLT-ORAM Y FOCOMELIA A LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

Autor/es:

Vinicio José Cobos Morocho

Tutor/a:

PHD. Giceya de la Caridad Maqueira Caraballo

ECUADOR

2024



DEDICATORIA

"A mis padres y hermanos, cuyo amor inquebrantable, apoyo incondicional y sabiduría infinita han sido una guía durante todo este viaje. A mis queridos amigos y seres queridos, por su paciencia y aliento constante. A mis profesores y mentores, cuyas enseñanzas me han brindado las herramientas necesarias para forjar un camino hacia una educación más inclusiva. Al estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, quien me han inspirado a buscar soluciones para una educación más inclusiva. Este trabajo está dedicado a todos ustedes, con gratitud y cariño."

Lcdo. Vinicio José Cobos Morocho



AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a mi Tutora, la PhD Giceya Maqueira Caraballo, por su guía invaluable y apoyo constante en mi trabajo de titulación. También extendo mi gratitud a la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 por abrir sus puertas y permitirme llevar a cabo esta investigación con los estudiantes de educación básica media. Además, quiero expresar mi reconocimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador por proporcionar una educación de calidad que ha enriquecido mi conocimiento profesional, permitiéndome servir de manera más efectiva a la comunidad educativa.

Lcdo. Vinicio José Cobos Morocho



RESUMEN

La inclusión de estudiantes con discapacidad en las clases de Educación Física representa un desafío significativo para los docentes, especialmente cuando se trata de aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Las actividades físicas convencionales no siempre son adecuadas e inclusivas para estos estudiantes, lo que puede contribuir a su exclusión y aislamiento social, generando así la necesidad de abordar de manera efectiva los procesos de inclusión. En observación realizada en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, ubicada en la ciudad de Quito, se identificó a un estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Independientemente de las actividades físico-recreativas que se desarrollan, el estudiante enfrenta desafíos significativos al participar en ellas, lo que tiene un impacto negativo en su desempeño y su sentido de inclusión social. El objetivo de la investigación es proporcionar un sistema de juegos cooperativos diseñado específicamente para el fomento de la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física. El presente estudio de caso se llevó a cabo utilizando una metodología de enfoque mixto de alcance exploratorio, descriptivo y pre experimental, involucrando métodos teóricos, empíricos y estadísticos, así como técnicas de observación, encuesta y entrevistas. Como resultado, se ha desarrollado un sistema de juegos cooperativos que consta de 11 juegos, cada uno con título, objetivo, recursos, explicación metodológica, variantes, reglas, adaptaciones y métodos de evaluación. Es importante destacar que la valoración realizada por especialistas evaluadores fue positiva, ya que coincidieron en la utilidad y los beneficios del sistema de juegos propuesto. Este sistema se considera una alternativa valiosa y oportuna para facilitar los procesos de inclusión de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Unidad Educativa.

Palabras clave: Juegos cooperativos, inclusión, síndrome de Holt-Oram, focomelia.



ABSTRACT

The inclusion of students with disabilities in Physical Education classes represents a significant challenge for teachers, especially when it comes to those with Holt-Oram syndrome and phocomelia. Conventional physical activities are not always adequate and inclusive for these students, which may contribute to their exclusion and social isolation, thus generating the need to effectively address inclusion processes. In an observation conducted at the Mariscal Antonio José de Sucre D7 Educational Unit, located in the city of Quito, a student with Holt-Oram syndrome and phocomelia was identified. Regardless of the physical-recreational activities that are developed, the student faces significant challenges when participating in them, which has a negative impact on his performance and his sense of social inclusion. The objective of the research is to provide a system of cooperative games specifically designed for the promotion of inclusion of students with Holt-Oram syndrome and phocomelia in Physical Education classes. The present case study was conducted using a mixed approach methodology of exploratory, descriptive and pre-experimental scope, involving theoretical, empirical and statistical methods, as well as observation, survey and interview techniques. As a result, a system of cooperative games has been developed, consisting of 11 games, each with a title, objective, resources, methodological explanation, variants, rules, adaptations and evaluation methods. It is important to emphasize that the assessment made by evaluating specialists was positive, since they agreed on the usefulness and benefits of the proposed game system. This system is considered a valuable and timely alternative to facilitate the inclusion processes of students with Holt-Oram syndrome and phocomelia in the Educational Unit.

Keywords: Cooperative games, inclusion, Holt-Oram syndrome, phocomelia.



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	4
Objetivo general	4
Objetivos específicos de la investigación	5
Declaración del tipo de investigación	7
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	10
ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	10
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
1.1 El Síndrome de Holt-Oram y focomelia; Antecedentes y actualidad	12
1.2 Necesidades educativas de tipo motriz concepto clasificación causas	13
1.3 Las Discapacidades múltiples: El síndrome de Holt-Oram y focomelia. Definición, causas, características y clasificación	14
1.3.1 El Síndrome de Holt-Oram (SHO):	14
1.3.2 El Síndrome de Focomelia	16
1.4 Efectos de estas discapacidades en el desempeño físico, educativo y social de los estudiantes	17



1.5	La inclusión educativa de los estudiantes con el síndrome de Holt-Oram y focomelia.....	18
1.6	La Educación Física y el proceso de inclusión de los estudiantes con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia	19
2.	El proceso de inclusión en la Educación Física. Modelos de inclusión educativa. Marco legal y políticas públicas sobre inclusión educativa en personas con discapacidad Síndrome de Holt-Oram y focomelia	20
2.1	Marco legal y políticas públicas sobre inclusión educativa en personas con discapacidad.....	22
2.2	Barreras para la inclusión de estudiantes con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física.....	23
2.3	Las Adaptaciones curriculares en Educación Física para personas con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia.....	24
2.4	Beneficios e importancia de la Educación Física en estudiantes con discapacidad Síndrome de Holt-Oram y focomelia	26
3.	Los juegos cooperativos en la clase de Educación Física. Importancia para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.	27
3.1	Conceptualización, Características y Tipos de juegos cooperativos	27
3.2	Componentes del sistema de juegos cooperativos	29
3.3	Consideraciones a tener en cuenta para el diseño del sistema de juegos cooperativos	29
3.4	Evaluación y validación de los sistemas de juegos cooperativos.	30
4.	Los sistemas de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física.....	31
4.1	Beneficios de los juegos cooperativos para el proceso de inclusión de los estudiantes con las necesidades educativas motrices (síndrome de Holt-Oram y focomelia).....	32
	CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	33



2. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.	33
2.1 Enfoque de la Investigación	34
2.2 Declaración y justificación del tipo de investigación	35
2.3 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	35
2.4 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	36
2.5 Delimitación de la población y la muestra.	37
2.5.1 Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra:	38
2.6 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	38
2.6.1 Revisión de la Literatura:	38
2.6.2 Recopilación de Datos:	39
2.6.3 Análisis de Datos:	39
2.6.4 Validación:	39
2.7 Descripción de las etapas de la metodología de investigación seguida:	39
2.8 Presentación de los resultados del estudio	41
2.8.1 Resultados instrumento N° 1. Encuesta a los docentes de Educación Física	41
2.8.2 Resultados instrumento N° 2. Resultado de la encuesta a los estudiantes. ..	47
2.8.3 Resultados instrumento N° 3 Entrevista a padres de familia/representante legal	54
2.8.4 Discusión de Resultados	56
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	57
3.1 Contenido de la Propuesta:	57
3.2 Título:	57



3.3	Objetivo General.....	57
3.4	Objetivos específicos	57
3.5	Descripción.....	57
3.6	Usuarios directos.....	58
3.7	Participantes, responsables	58
3.8	Contexto	58
3.9	Materiales.....	59
3.10	Competencias a lograr	59
3.11	Evaluación.....	59
SISTEMA DE JUEGOS COOPERATIVOS		60
3.12	Validación de la propuesta:	76
CONCLUSIONES.....		78
RECOMENDACIONES		80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		81
ANEXOS.....		90



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	¿Cuánto años de experiencia tienes como docente de Educación Física?	41
Figura 2	¿Conoce usted acerca síndrome de Holt-Oram y focomelia?	42
Figura 3	¿Has enfrentado desafíos al intentar incluir a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física?.....	43
Figura 4:	¿Conoce usted acerca de los juegos cooperativos?.....	44
Figura 5:	¿Utilizas actualmente juegos cooperativos en tus clases de Educación Física?	45
Figura 6:	¿Considera usted que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?	45
Figura 9:	¿Cuáles de los siguientes recursos o apoyos se consideran más necesarios para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclusivos en la clase de Educación Física?.....	46
Figura 12:	¿Te sientes incluido/a en las actividades de Educación Física?	47
Figura 13:	¿Te gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes puedan participar, incluyendo a aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia?	48
Figura 14:	¿Crees que los juegos cooperativos son divertidos?.....	49
Figura 15:	¿Has tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos en la clase de Educación Física?.....	50
Figura 17:	¿Te sientes cómodo/a participando en los juegos cooperativos?	51
Figura 18:	¿Crees que los juegos cooperativos ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos?	52
Figura 19:	¿Qué te agrada más de los juegos cooperativos?	53
Figura 21:	Estructura de la propuesta sistema de juegos cooperativos.....	60
Figura 22:	Juego cooperativo en Educación Física: La lluvia de globos.....	62
Figura 23:	Juego cooperativo en Educación Física: El Guía.....	63
Figura 24:	Juego cooperativo en Educación Física: Constructores	64
Figura 25:	Juego cooperativo en Educación Física: Aros Congelados.....	66



Figura 26: Juego cooperativo en Educación Física: Baile de los mimos	67
Figura 27: Juego cooperativo en Educación Física: Carrera de Aros	68
Figura 28: Juego cooperativo en Educación Física: Atravesando Aros.....	70
Figura 29: Juego cooperativo en Educación Física: Aros Unidos	71
Figura 30: Juego cooperativo en Educación Física: Corriendo Juntos	73
Figura 31: Juego cooperativo en Educación Física: Unidos en Movimiento.....	74
Figura 32: Juego cooperativo en Educación Física: El guardián del sonido.....	76
Figura 7: ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?	100
Figura 8: ¿Cuáles de los siguientes aspectos se consideran más importantes al diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física?	101
Figura 10: ¿Tiene algún comentario adicional o sugerencia relacionada con el tema que desee compartir? o, ¿podría recomendar algún juego específico que considere adecuado para los estudiantes con focomelia en la clase de Educación Física?.....	102
Figura 11: ¿Te gusta participar en las clases de Educación Física?	103
Figura 16: ¿Qué tipo de juegos cooperativos te gustaría jugar en las clases de Educación Física?	104
Figura 20: ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos cooperativos?	105
Figura 33: Etapas de la propuesta	112



LISTADO DE ANEXOS

Anexos A: Ficha de observación a estudiantes	90
Anexos B: Encuesta a estudiantes.....	91
Anexos C: Encuesta dirigida a docentes de Educación Física	94
Anexos D: Entrevista a padres de familia/representante legal.....	97
Anexos E: Resultados de la encuesta a docentes de Educación Física.....	100
Anexos F: Resultado de la encuesta a los estudiantes	103
Anexos G: Diagnostico y adaptación emitida por el Departamento de Consejería Estudiantil	106
Anexo H: Bitácora de juegos cooperativos	107
Anexos I: Validación de la propuesta	108
Anexos J: Socialización de la propuesta.....	110
Anexos K: Resultados de la validación de la propuesta por parte de los docentes	111
Anexos L: Etapas de la propuesta	112
Anexos M: Planificación de las clases	113
Anexos N: Cronograma de Actividades	115
Anexo O: Autorización de la madre del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia..	116
Anexo P: Constancia de la institución	117



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

El artículo 26 y 27 Constitución de la República Del Ecuador, (2008) identifica que la educación es un derecho fundamental que debe garantizarse para todos los individuos, independientemente de sus capacidades y condiciones físicas. La inclusión de estudiantes con discapacidades en el entorno escolar es un principio esencial de una sociedad equitativa y justa (Ley Orgánica de Discapacidades, 2012, art. 28). Sin embargo, lograr una verdadera inclusión en áreas como la Educación Física puede ser un desafío, especialmente para aquellos que enfrentan condiciones médicas raras y limitantes, como el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.

El sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Clase de Educación Física constituye un tema de investigación que propone desarrollar una propuesta innovadora para superar los desafíos que enfrentan los estudiantes con estas discapacidades en el entorno de la Educación Física. Esta investigación no solo busca identificar las barreras sino también brindar soluciones prácticas y efectivas que promuevan la participación activa y la inclusión de estos estudiantes en las clases de Educación Física. La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad establece que la educación inclusiva es un derecho fundamental (art. 24). Sin embargo, la realidad es que muchos estudiantes con discapacidades enfrentan barreras para acceder y participar plenamente en la educación, incluida la Educación Física.

El síndrome de Holt-Oram y la focomelia son condiciones médicas raras que afectan la formación de los huesos y las extremidades superiores. Estas condiciones pueden limitar la movilidad y la participación en actividades físicas, lo que representa un desafío en las clases de Educación Física. La Educación Física es esencial para el bienestar de los estudiantes y contribuye al desarrollo de habilidades físicas, sociales y emocionales. Por lo tanto, es crucial garantizar que todos los estudiantes, incluidos aquellos con síndrome de Holt-Oram y la focomelia, tengan igualdad de oportunidades en este ámbito.

La investigación busca abordar una necesidad importante en el campo de la educación inclusiva. Al superar las barreras que enfrentan estos estudiantes, se promueve su participación activa y se les brinda la oportunidad de disfrutar de los beneficios físicos y sociales de la Educación Física.



Justificación del problema

Los estudiantes con discapacidad física con síndrome de Holt-Oram y focomelia a menudo enfrentan barreras significativas para participar plenamente en las clases de Educación Física. Las actividades físicas tradicionales no siempre son accesibles o inclusivas para ellos, lo que puede contribuir a su exclusión y aislamiento social, así como a la falta de beneficios para la salud física y el rendimiento académico.

La inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física es un tema que necesita ser abordado, ya que muchas veces los niños no reciben el apoyo adecuado. Esto se puede ver reflejado en la situación actual del estudiante matriculado en cuarto grado paralelo "A" de la unidad Educativa Antonio José de Sucre D7, quien por no contar con sus extremidades superiores completamente desarrolladas se encuentra excluido por sus compañeros al momento realizar actividades físicas. Por lo tanto, un sistema cooperativo para incluir a este tipo de estudiantes resulta fundamental para su bienestar social y académico. La situación descrita evidencia la necesidad de implementar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física. Este problema afecta directamente al estudiante con discapacidad física, ya que se observa exclusión y limitación en su participación en las actividades físicas propuestas por el docente debido a la falta de implementos deportivos adecuados. Además, los compañeros de clase presentan actitudes prejuiciosas y una falta de comprensión sobre la discapacidad física, lo que resulta en el aislamiento y la exclusión en la clase de Educación Física.

La implementación de un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física es necesaria para garantizar la igualdad de oportunidades, la participación activa y la inclusión social de todos los estudiantes en la escuela sin importar si poseen discapacidades o limitaciones motoras. Es responsabilidad del sistema educativo y del docente es brindar un ambiente inclusivo y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante, incluyendo a aquellos con discapacidad física.

Por lo tanto, la implementación de un sistema de juegos cooperativos permitiría al docente planificar actividades inclusivas que motiven la participación del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, fomentando el trabajo en equipo y la cooperación entre los compañeros. De esta manera, se podrían obtener los mismos beneficios para la salud física, las habilidades sociales y el rendimiento académico de todos los estudiantes. Además, la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en actividades físicas y deportivas no solo

es importante para su bienestar físico, sino también para su desarrollo emocional y social. La falta de inclusión puede llevar a la baja autoestima y la falta de confianza en sí mismo, mientras que la inclusión puede fomentar la aceptación y el respeto por la diversidad.

Planteamiento del problema.

La inclusión de alumnos con discapacidad en las clases de Educación Física es actualmente un desafío que los docentes deben superar, particularmente aquellos que tienen alumnos con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Estas limitaciones físicas impiden que estos estudiantes realicen algunas actividades físicas, en muchos casos los excluyen del trabajo en equipo y de las ventajas que ofrece la Educación Física para el crecimiento físico, social y emocional.

En la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre, en la jornada matutina, se encuentra matriculado un estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en cuarto grado paralelo "A", quien tiene dificultades para participar en ciertas actividades físicas debido a la falta de materiales adecuados y al rechazo de algunos compañeros de clase. La falta de inclusión y la exclusión en las actividades físicas pueden afectar negativamente la autoestima y el rendimiento académico del estudiante con discapacidad. Por lo tanto, es necesario desarrollar un sistema de juegos cooperativos que promueva la inclusión y la participación de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. Este sistema debe estar diseñado para proporcionar actividades adecuadas a las necesidades físicas de los estudiantes con discapacidad, mejorar las habilidades sociales, emocionales y fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes de la clase.

El problema que se aborda en esta tesis de maestría es la falta de inclusión y participación del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física, lo que afecta su desarrollo físico, social y emocional, así como su rendimiento académico. Por lo tanto, el objetivo de la tesis es desarrollar un sistema de juegos cooperativos que promueva la inclusión y la participación del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física.

Precisión del tema

El problema específico a abordar es la falta de inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física debido a las limitaciones físicas que presenta

y a la falta de implementos adecuados en la unidad educativa, lo que se traduce en una exclusión social y deportiva que afecta su desarrollo integral.

Este problema se abordará mediante la implementación de un sistema de juegos cooperativos que promueva la inclusión de estos estudiantes en la clase de Educación Física, permitiéndole participar activamente en las actividades y obtener los mismos beneficios para la salud física, habilidades sociales y rendimiento académico que el resto de sus compañeros.

Por lo cual se plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo incidir en el proceso de desarrollo motriz e inclusión en la clase de Educación Física de estudiantes que presenten el síndrome de Holt-Oram y focomelia?

En relación con el proyecto, se propone desarrollar un sistema de juegos cooperativos que considere las necesidades específicas del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, que permita su inclusión efectiva en la clase de Educación Física. Para ello, se realizará una revisión bibliográfica de los juegos cooperativos existentes se adaptarán y crearán nuevos juegos que sean accesibles y adaptados a las necesidades del estudiante.

En cuanto a la línea de investigación, el proyecto se apega a la línea institucional: Sociedad, Inclusión y Diversidad; mientras que desde el programa de maestría se corresponde con la sub línea: Actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas adaptadas: Inclusión y diversidad. Todo Actividades físicas, deportivas, recreativas y lúdicas adaptadas: Inclusión y diversidad lo cual se alinea con el proceso de inclusión y atención a la diversidad dentro de la práctica de actividades físicas, deportivas y recreativas adaptadas.

Objeto de la investigación.

"La inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física "

Se investigará y analizará cómo los juegos cooperativos pueden contribuir a la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física, y se busca comprender sus efectos en términos de participación, desarrollo de habilidades y bienestar de los estudiantes.

Objetivo general.

- Diseñar un sistema de juegos cooperativos que facilite el desarrollo motriz e inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física.

Idea a defender

- El empleo de un sistema de juegos cooperativos puede incidir favorablemente en el desarrollo motriz e inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física, lográndose un impacto positivo para el fomento y participación en la clase de Educación Física y su incidencia en el desarrollo motriz.

En la investigación se identifican las siguientes variables:

Variable Independiente: El "Sistema de juegos cooperativos" es la herramienta que se utiliza para promover el desarrollo motriz y la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. Es la variable que se manipula en la investigación y se espera que tenga un efecto en la variable dependiente

Variable Dependiente: La Inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física" es el resultado que se espera obtener a través del uso del sistema de juegos cooperativos. Es la variable que se mide y se espera que esté influenciada por la variable independiente.

Categorías de la investigación: que serán analizados en el estudio son:

- El Síndrome de Holt-Oram y focomelia; Antecedentes y actualidad
- La Educación Física y el proceso de inclusión de los estudiantes con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- Los juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física.

Objetivos específicos de la investigación.

- Constatar los fundamentos teóricos metodológicos relacionados con juegos cooperativos y su incidencia en los procesos de inclusión a la Educación Física, de los estudiantes que presentan con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- Identificar las características que presenta el proceso de inclusión de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física; con énfasis en el trabajo de los juegos cooperativos en la Unidad Educativa Antonio José de Sucre D7 del periodo lectivo 2022-2023.

- Determinar la estructura, componentes e interrelación del sistema de juegos cooperativos para el logro del desarrollo motriz y la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física.
- Validar la efectividad del sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física.

Metodología

La investigación que se presenta fue realizada mediante un estudio de campo en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre de la ciudad de Quito. La buscó recolectar información sobre la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física, y la efectividad del sistema de juegos cooperativos propuesto.

Para su desarrollo se emplearon métodos de nivel teórico, métodos de nivel empírico y matemáticos, específicamente el cálculo porcentual.

Métodos teóricos:

Se opta por la utilización de métodos de nivel teórico debido a su relevancia para comprender, analizar y fundamentar los aspectos conceptuales y pedagógicos necesarios para abordar la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física. Dentro de estos se utilizaron los siguientes:

- Analítico-sintético, Inductivo-Deductivo, Sistémico Estructural Funcional y la Modelación, los cuales facilitaron realizar la revisión de literatura relacionada con la educación inclusiva y la Educación Física adaptada, y los juegos cooperativos como estrategia metodológica.

Método empírico:

Observación, revisión documental.

Técnicas:

- Observación directa estudiantes-docentes
- Encuestas a estudiantes y docentes
- Entrevista a padres de familia

Métodos Matemático-Estadísticos:

Cálculo porcentual: Se utilizó para tener los porcentajes obtenidos según la respuesta a cada pregunta.

Población y muestra.

- **Universo:** El universo de estudio es la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, que cuenta con un promedio de 1450 estudiantes.
- **Población:** Se limita a los alumnos de cuarto grado paralelo "A" de la jornada matutina del periodo lectivo 2022-2023.
- **Muestra:** La unidad de análisis está conformada por un estudiante que presenta síndrome de Holt-Oram y focomelia.

Los criterios de inclusión para la selección de la muestra fueron los siguientes. En el caso de los tres primeros criterios se corresponden con la muestra informante, el último criterio se relaciona con el caso unidad de análisis.

- Estar en cuarto grado
- Tener disposición de participar en la investigación
- Estar aptos para participar en la clase de Educación Física.
- Presentar el síndrome de Holt-Oram y focomelia.

Declaración del tipo de investigación.

La presente investigación es de carácter descriptivo y preexperimental, asume un enfoque mixto, ya que combina elementos tanto cuantitativos como cualitativos, con prevalencia en el estudio de caso.

Importancia de la investigación

Radica en varios aspectos:

Inclusión educativa: La investigación se centra en identificar estrategias y recursos que apoyen la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en el ámbito de la Educación Física. Esto es esencial para garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de participar y beneficiarse de actividades físicas en el ambiente escolar.

Mejora de la calidad de vida: Al promover la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física, se busca mejorar su calidad de vida al permitirles participar activamente, desarrollar habilidades físicas, interactuar socialmente y experimentar un sentido de pertenencia y bienestar en el contexto escolar.

Avance científico: La investigación aporta novedad y actualidad científica al abordar un tema específico relacionado con la Educación Física y la inclusión de estudiantes con discapacidades físicas. Al diseñar un sistema de juegos cooperativos adaptado a las necesidades del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, se contribuye al conocimiento existente en el campo de la educación inclusiva y se brinda una base teórica y práctica para futuras investigaciones y avances en esta área.

Necesidad social: Existe una clara necesidad social de fomentar la inclusión de todos los alumnos en el entorno educativo, incluidos aquellos con discapacidades físicas. La investigación satisface esta necesidad al proporcionar estrategias y enfoques prácticos que se pueden implementar en las escuelas para garantizar que todos los estudiantes sean valorados, respetados y tienen igual acceso a oportunidades de aprendizaje y participación en actividades físicas.

Descripción breve del contenido

El trabajo de investigación se estructura en diversos capítulos, cada uno de los cuales aborda aspectos esenciales del estudio. A continuación, se presenta una breve descripción de los contenidos de cada capítulo:

INTRODUCCIÓN: Se incluyen elementos claves como la contextualización del problema, la justificación del mismo y su planteamiento. Además, se precisa el tema, definiéndolo en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas. Se detalla el objeto de la investigación, se establece el objetivo general y se formula la idea a defender. También se declaran las variables o categorías de investigación, incluyendo dimensiones como las variables independientes, dependientes y ajenas. Se proponen los objetivos específicos de la investigación, se identifican los métodos a emplear, tanto teóricos como empíricos y matemático-estadísticos. Se delimita la población y se justifica la elección del tipo de investigación. Finalmente, se subraya la importancia, la necesidad social, la novedad y la actualidad científica del estudio y se proporciona un resumen del contenido de los capítulos subsiguientes.

CAPÍTULO I: Marco teórico de estudio, refleja el análisis preciso de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, el problema de investigación y las variables/categorías que se investiga (Juegos cooperativos, inclusión, síndrome de Holt-Oram, focomelia).

CAPÍTULO II: Metodología empleada en el desarrollo de la investigación. Aquí se define y conceptualiza con precisión cada una de las variables y categorías, y se procede a su



operacionalización. Se aborda el enfoque de la investigación y se justifica el tipo de estudio seleccionado. Se detallan los métodos empleados y se presentan los instrumentos derivados de la metodología seleccionada. Se procede a delimitar la población y se explica el procedimiento de selección de la muestra. La estrategia metodológica investigativa se describe minuciosamente y se presentan los resultados del estudio diagnóstico.

CAPÍTULO III: En este capítulo se realiza la presentación y validación de la propuesta de investigación. Incluyéndose su estructura, componentes como su validación.

CONCLUSIONES: Se exponen las conclusiones más destacadas de la investigación. Se resumen y analizan los resultados alcanzados a lo largo del estudio.

RECOMENDACIONES: Se ofrecen recomendaciones para acciones futuras y propone aplicaciones prácticas de los resultados obtenidos en la investigación.

Este esquema proporciona una visión general de la estructura y el contenido de este trabajo de investigación, facilitando la comprensión y navegación a lo largo del informe.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

La investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de los juegos cooperativos en las relaciones entre compañeros, tanto en el entorno escolar como en situaciones extracurriculares. Con el propósito de comprender en profundidad la problemática planteada en el trabajo de investigación, se llevó a cabo un análisis exhaustivo en fuentes bibliográficas como tesis, investigaciones y estudios realizados acerca del tema para obtener información relevante que sirviera como base. Esta información resultó ser una guía esencial para la ejecución del trabajo de investigación propuesto, de esta forma mejorar la alternativa de solución que nos permitirá mejorar las condiciones de los estudiantes que enfrentan el Síndrome de Holt-Oram y focomelia en el entorno educativo por ello se considera los siguientes proyectos de investigación:

Mansilla y Abellán (2022) en el tema de investigación: “Juegos cooperativos-sensibilizadores para mejorar las actitudes hacia la discapacidad en Educación Física en educación primaria” correspondiente a la Universidad de Castilla-La Mancha de la ciudad de España; en la investigación se menciona que el área de Educación Física es la más adecuada para lograr la inclusión del alumnado con discapacidad y a través de su propuesta aplicada a 51 alumnos de quinto curso, analizo las actitudes y barreras hacia la discapacidad obteniendo como resultados que los juegos cooperativos-sensibilizadores mejoran las actitudes hacia la discapacidad.

Velázquez (2013) en su tesis “Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de Educación Física”, perteneciente a la Universidad de Valladolid de la ciudad de España; cuyo objetivo fue conocer y analizar el nivel de conocimiento y aplicación de aprendizaje cooperativo por parte de los docentes de Educación Física en sus clases. A lo largo de su investigación, destaca la relevancia de la práctica motriz como un vehículo para el desarrollo de habilidades sociales y valores en los estudiantes. Su análisis da a conocer sobre cómo el aprendizaje cooperativo se alza como una de las estrategias metodológicas capaces de potenciar no solo el aprendizaje académico, sino también el crecimiento afectivo y social de los estudiantes.

García (2021), en su investigación “La natación como alternativa de superación en menor con síndrome de Focomelia” correspondiente a la Universidad de Pamplona, de la ciudad de Medellín-Colombia; en su investigación describe aspectos específicos del síndrome de Focomelia como causas y consecuencias que originan la ausencia de las extremidades superiores, describe en detalle el proceso que desarrollo para el aprendizaje de la natación por

parte del menor con este síndrome. A través de un enfoque integral, menciona los logros alcanzados a nivel deportivo, académicos y sociales como resultado de esta iniciativa.

Bravo (2021), en su tesis “Situaciones educativas de la población con discapacidad múltiple: estudio de caso de una niña con síndrome de Holt-Oram y discapacidad auditiva” correspondiente a la Universidad Politécnica Salesiana, de la ciudad de Cuenca-Ecuador; cuyo objetivo fue determinar como el síndrome de Holt-Oram influye en la inclusión de los sistemas educativos, cuyos resultados dan a conocer que los procesos terapéuticos mejoran las habilidades, capacidades y destrezas con lo cual es posible una inclusión educativa.

Quinga (2020), es su investigación “Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde” correspondiente a la Universidad de las Fuerzas Armadas, de la ciudad de Sangolquí-Ecuador; cuyo objetivo fue determinar la incidencia de los juegos cooperativos en el desenvolvimiento de la técnica-táctica del fútbol en los adolescentes de 16 a 18 años, con una muestra de 30 estudiantes durante 8 semana de trabajo, concluyendo que los juegos cooperativos influyen de manera positiva en el trabajo colaborativo en los adolescentes desarrollando habilidades sociales y alcanzando altos índice de cohesión grupal.

Benavides (2021), en su tesis de Maestría: “Propuesta didáctica de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en las clases de Educación Física en estudiantes de básica superiora aplicada al currículo ecuatoriano” correspondiente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de la ciudad de Quito-Ecuador; en su investigación promueve el uso de juegos cooperativos orientados a mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. El estudio respalda la noción de que los juegos cooperativos pueden ser efectivos para promover habilidades sociales entre los adolescentes y propone dicha estrategia pedagógica para lograrlo.

En las investigaciones mencionadas hace hincapié en la influencia positiva de los juegos cooperativos que tiene en los estudiantes tanto a nivel cognitivo, físico y socio-emocional, el juego cooperativo es una herramienta que proporciona comunicación, interrelación, trabajo en equipo y mejora las relaciones interpersonales

En el contexto la presente investigación busca mostrar como los juegos cooperativos en la clase de Educación Física pueden ayudar en los procesos de inclusión escolar de los estudiantes con Síndrome de Holt-Oram y focomelia

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 El Síndrome de Holt-Oram y focomelia; Antecedentes y actualidad

La Organización Mundial de la Salud en (adelante OMS) en 2023a menciona que 16% de la población mundial (1300 millones de personas) viven con una discapacidad significativa, además, la OMS (2023b), reporta las causa y factores que están presentes en estos trastornos entre ellas se citan las siguientes:

- El 94% de estos trastornos son atribuidos a anomalías genéticas y suelen estar más presentes en países de ingreso bajo y mediano.
- Cuando los progenitores tienen una relación de parentesco estrecha, puede aumentar la prevalencia de trastornos genéticos raros.
- La falta de acceso a alimentos nutritivos (carencia de yodo o de ácido fólico) durante el embarazo, puede influir en el desarrollo de estos trastornos
- El consumo de ciertas drogas o fármacos como el alcohol o la fenitoína, también se han asociado con un mayor riesgo de trastornos congénitos.

El Ministerio de Salud Pública (en adelante MSP) en 2022 reporta que en Ecuador se registran 309.191 personas con discapacidad física, Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades. (s.f), con corte a julio de 2023, registra 47.603 estudiantes con discapacidad inscritos en instituciones de educación inicial, básica y bachillerato de los cuales 12.400 estudiantes poseen una discapacidad física.

El Síndrome de Holt-Oram y la focomelia es la presencia de dos discapacidades en un individuo denominada discapacidad múltiple, condición médica rara y se presenta en sus extremidades (Bravo, 2021, p.16).

Estas discapacidades intensifican el sentimiento de estar aislados y pueden dar lugar a actos discriminatorios, mermando así las posibilidades de acceso a la educación, el empleo y las interacciones sociales. Generalmente, estas personas se encuentran en una situación de dependencia familiar (Posada et al., 2008), ambas enfermedades tienen un origen genético y afecta a un porcentaje mínimo de la población, se han investigado en los últimos años para encontrar posibles causas y opciones de tratamientos, además, concienciar a la ciudadanía sobre la inclusión educativo, social, y laboral de estas personas (Garcia, 2019). Actualmente, se han realizado avances significativos en la comprensión del Síndrome de Holt-Oram y la focomelia.

1.2 Necesidades educativas de tipo motriz concepto clasificación causas

Concepto: Las necesidades educativas de tipo motriz o deficiencia física se refieren a las dificultades específicas que los estudiantes pueden enfrentar en su desarrollo locomotor, lo que afecta su capacidad para participar plenamente en actividades físicas y escolares (García et al., 2020). Podemos encontrar alumnos con tipos muy distintos de discapacidad motora entre ellas se mencionan problemas de coordinación motora, debilidad muscular, torpeza o dificultad para realizar movimientos precisos y coordinados (Martínez et al., 2020)

Clasificación: Las necesidades educativas de tipo motriz pueden clasificarse en diferentes categorías, dependiendo de las características y afectaciones específicas de cada estudiante. Arévalo y Burgos (2020), mencionan que algunas de las clasificaciones comunes incluyen:

En función de su grado de afectación: Leve: En este nivel, la afectación funcional es del 30% y las personas pueden integrarse a la vida normal sin necesidad de mayores tratamientos. Pueden desenvolverse de manera autónoma y participar en actividades cotidianas sin limitaciones significativas. **Moderada:** En este caso, la afectación funcional oscila entre el 30% y el 50%. Las personas con discapacidad motora moderada pueden requerir diferentes tratamientos y terapias para mejorar su funcionalidad y lograr una integración adecuada a la vida normal. Con el apoyo adecuado, pueden participar en diversas actividades y tener una vida activa y productiva. **Grave:** En los casos más severos, la afectación funcional es del 70% al 100%. En este nivel, las posibilidades de integración social son limitadas y las personas pueden depender significativamente de asistencia y cuidados. Requieren un apoyo constante y especializado para satisfacer sus necesidades diarias y participar en actividades sociales.

En función de la zona afectada: Discapacidad motriz de las extremidades inferiores y superiores, monoplejía, paraplejía, tetraplejía, entre otras.

En función de origen: cerebrales, parálisis cerebral, traumatismo craneo encefálico, entre otros. Espinales, espina bífida o lesión medular. Musculares, distrofias musculares, miopatías, entre otras. Óseo- articulares, reumatismo, osteogénesis imperfecta, entre otros (Martínez et al., 2020).

La clasificación anterior contempla identificar las diversas condiciones relacionadas con las necesidades educativas de tipo motriz las Físico-periférica, que afecta las extremidades, articulaciones y músculos, y sensoriales, donde el daño se origina en el cerebro.

Causas: Pueden ser diversas, multifactoriales y manifestarse en diferentes etapas de la vida de un ser humano, incluyendo el período pre-natal, peri-natal y post-natal. (García et al., 2020) Algunos de los factores que pueden originar esta discapacidad son los siguientes:

Factores congénitos: Estas alteraciones se producen durante el proceso de gestación e incluyen malformaciones congénitas como la espina bífida, amputaciones, agenesias, tumores y Parálisis Cerebral, entre otros.

Factores hereditarios: Estos son transmitidos de padres a hijos y pueden manifestarse en condiciones como la Distrofia Muscular de Duchenne, Osteogénesis Imperfecta, entre otras.

Factores adquiridos en la etapa post-natal: Lesiones o trastornos que se producen después del nacimiento, traumatismos, enfermedad infecciosa, enfermedades neuromusculares, lesiones medulares, parálisis cerebral, entre otras

Es fundamental comprender la diversidad de causas que pueden llevar a la discapacidad motora, ya que cada caso requiere un enfoque específico en términos de atención médica, terapias y apoyo educativo (Martínez et al., 2020).

1.3 Las Discapacidades múltiples: El síndrome de Holt-Oram y focomelia. Definición, causas, características y clasificación.

Discapacidades múltiples: condición que involucra la presencia de dos o más discapacidades asociadas en un individuo (Calle, 2020, p. 21).

Según Romero et al. (2020), mencionan que estas discapacidades son una condición en la que una persona presenta una combinación de discapacidades intelectuales, físicas, sensoriales y/o emocionales afectando el desarrollo global del individuo por lo que requieren apoyos metodológicos de trabajo, (González et al., 2023) esto implica adaptar el currículo, los materiales y las estrategias de enseñanza para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a una educación de calidad.

Por lo cual es importante reconocer y abordar las necesidades únicas de las personas con discapacidades múltiples para ayudarles a alcanzar todo su potencial y mejorar su calidad de vida.

1.3.1 El Síndrome de Holt-Oram (SHO):

Definición: El SHO, se fundamenta en tanto los hallazgos clínicos como en los antecedentes familiares conocido como síndrome de corazón mano, se presenta en 1 por cada 100.000 nacidos

vivos es una condición congénita hereditaria de uno de los padres, que se caracteriza por la presencia de malformaciones en las extremidades superiores y defectos cardíacos (McDermott et al., y Cauich, 2019). Este síndrome fue descrito por primera vez en 1960 por Mary Holt y Samuel Oram, quienes observaron en miembros de cuatro generaciones una asociación entre malformaciones cardíacas y deformidades en las extremidades superiores en miembros de una misma familia (Cauich, 2019)

Para confirmar su diagnóstico se debe realizar pruebas genéticas moleculares (McDermott et al., 2019)

Causas: Se identificó como responsable del SHO al gen TBX5, ubicado en el cromosoma 12q24.1, gen encargado de codificar la proteína T-box 5 que es importante en la formación de tejidos y órganos durante la embriogénesis. Estas duplicaciones del TBX5 alteran la función de las células y tejidos durante la etapa embrionaria, lo que resulta en el desarrollo anormal de los huesos de la mano y del corazón características clínicas de la enfermedad (Rivera et al., y Gupta et al., 2022)

Características: Son altamente variables y pueden variar desde casos leves hasta formas más graves. La característica principal de este síndrome es la presencia de malformaciones en los huesos de las manos y los antebrazos. Según McDermott et al. (2019), “Las malformaciones de las extremidades superiores pueden ser unilaterales, bilaterales/simétricas o bilaterales/asimétricas y pueden variar desde trifalángicas o ausencia del pulgar hasta focomelia” (“Descripción clínica” párr. 2). Estos problemas pueden incluir la ausencia parcial o total de pulgares, aplasia de radio, hipoplasia del radio, entre otros, Estas anomalías son más prominentes en las extremidades superiores izquierdas que en las derechas (Cauich, 2019).

Además de las anomalías en las extremidades superiores, El 75% de los pacientes con el síndrome también pueden presentar defectos cardíacos congénitos. Algunas de las malformaciones cardíacas comunes asociadas con el Síndrome de Holt-Oram incluyen comunicación interventricular, comunicación interauricular y malformaciones valvulares (McDermott et al., 2019).

Clasificación: El SHO, puede clasificarse como una enfermedad autosómica dominante, lo que significa que un solo gen mutado heredado de uno de los padres es suficiente para expresar la enfermedad en el individuo afectado (Hernández, 2023).

Se menciona que hay dos tipos principales de esta condición. El tipo 1 se caracteriza por la presencia de anomalías cardíacas y deformidades en las extremidades superiores. Por otro lado,

el tipo 2 se distingue por sus afectaciones cardiovasculares, centradas principalmente en la conducción eléctrica del corazón (Bravo, 2021; Cauich, 2019; McDermott et al., 2019).

1.3.2 El Síndrome de Focomelia

Definición: Descrito por primera vez en 1919 por John Roberts (Síndrome de Roberts) como trastorno genético autosómico recesivo (Chavez y Grace, 2021), se utiliza el término "focomelia" para hacer referencia a las anomalías congénitas extremadamente raras que incluyen casos de ausencia de segmentos osteomusculares o, más específicamente, la ausencia de miembros superiores o inferiores, además, se produce por mutaciones en el gen ESCO2 (8p21.1), agrupa 25 síndromes distintos y es conocida por ser un efecto adverso de la talidomida (Torres-Cepeda et al., 2021 y Salmón et al., 2020)

Causas: La Focomelia puede tener diversas causas, algunas de las cuales están relacionadas con el factor hereditario 90% o estar relacionado con factores ambientales 10% y toxinas que pueden afectar al feto durante la gestación. Se ha observado que el uso de ciertos medicamentos durante el embarazo, como la talidomida, un sedante y analgésico utilizado para tratar el malestar matutino causado por el embarazo, o como tratamiento para el mieloma múltiple, la lepra, cáncer entre otras, puede provocar alteraciones osteomusculares. El fármaco afecta cuando es consumido por la madre o el padre (también afecta al esperma). La talidomida en las primeras etapas del desarrollo fetal puede aumentar el riesgo de que se presente esta condición (García, 2021, p. 103).

Por otra parte, Torres-Cepeda et al. (2021) incluyen otras causas como el consumo de drogas ilícitas como la cocaína y el alcohol, la diabetes mellitus, la exposición a radiación y anomalías cromosómicas fetales, como la trisomía. La exposición a la radiación durante el primer trimestre del embarazo y la edad materna avanzada (mayor de 35 años) también se han propuesto como factores de riesgo para el desarrollo de malformaciones congénitas en las extremidades.

Asimismo, se ha identificado que factores genéticos y mutaciones en ciertos genes están asociados con casos de focomelia (Guamán y Díaz, 2020).

Características: Pueden variar significativamente dependiendo de la gravedad y la extensión de la malformación lo que resulta en la falta de formación de estos miembros o su enanismo. En casos más leves, los miembros pueden estar acortados o presentar ausencia parcial de huesos, mientras que, en casos más graves, puede haber una falta completa de extremidades, el lado izquierdo es más comúnmente afectado que el derecho (García, 2021, p. 104). Además de los

problemas estructurales, los individuos con focomelia pueden presentar complicaciones asociadas, como dificultades en la movilidad y la funcionalidad.

Algunos estudios han identificado otras las malformaciones de las extremidades que pueden incluir diferentes condiciones, pulgar corto o ausente (pulgares aplásicos o hipoplásicos), ausencia de algunos dedos de las manos o de los pies (oligodactilia), deformidad angular de los dedos (clinodactilia), fusión de dos o más dedos (sindactilia), labio y paladar hendido, microcefalia, hipertelorismo, exoftalmos, opacidades corneales, así como pabellones auriculares displásicos (Salmón et al., 2020 y Estrada, 2023).

Clasificación: La Focomelia puede ser clasificada según la extensión y la localización de las malformaciones. Una clasificación común incluye la focomelia tetrafocomelia, que afecta tanto las extremidades superiores como las inferiores, lo cual supone que pies y/o manos están unidos al cuerpo; la focomelia amelia, malformaciones congénitas en la que hay ausencia total de los miembros superiores o inferiores, la focomelia proximal, ausencia del brazo o el muslo y la focomelia Distal, ausencia del antebrazo o de la pierna (García, 2021 y Estrada, 2023). Es importante tener en cuenta que la clasificación de la focomelia puede variar según la fuente y la literatura médica. Cada caso es único y puede presentar distintas características y grados de afectación.

1.4 Efectos de estas discapacidades en el desempeño físico, educativo y social de los estudiantes.

La falta de extremidades, ya sea por el síndrome de Holt-Oram, focomelia o cualquier otra razón, tiene un impacto significativo en las personas afectadas, tanto a nivel psicológico, social como familiar. Esto puede afectar directamente el desarrollo de su personalidad y la capacidad para alcanzar metas y objetivos en la vida.

Se menciona que muchas personas que carecen de extremidades pueden enfrentar desafíos psicológicos y sociales que los llevan a alejarse de actividades laborales, académicas y sociales, posiblemente por temor o vergüenza. La dependencia de otras personas para satisfacer sus necesidades básicas, como el aseo, la alimentación y el desplazamiento, también representa un desafío que puede requerir inversiones significativas de dinero o tiempo (García, 2021, p. 104).

La ausencia de extremidades, afecta la adquisición de habilidades y la ejecución de actividades diarias debido a factores intrínsecos de la condición. Esto puede resultar en un desarrollo más lento en comparación con niños sin estas limitaciones. En el contexto educativo, estas deficiencias o discapacidades se convierten en necesidades educativas especiales que

requieren una atención y enfoque adaptados para facilitar el aprendizaje y la inclusión de los afectados (Bravo, 2021, p.18).

Aunque no se ha encontrado una cura definitiva para las personas que enfrentan estas condiciones, en las últimas décadas se han logrado avances significativos en las opciones terapéuticas. Algunas prótesis han sido desarrolladas para reemplazar las extremidades ausentes, y la terapia física y ocupacional ha demostrado mejorar la calidad de vida de estos individuos (Torres-Cepeda et al., 2021).

Se resalta que la afectación psicológica en estas personas es considerable, lo que puede resultar en una disminución de la autoestima y una reducción en su sociabilidad en general. En conjunto, estos aspectos resaltan la importancia de brindar un apoyo integral y una atención adecuada a las personas que enfrentan estas condiciones, con el objetivo de mejorar su bienestar emocional y social y promover su pleno desarrollo y participación en la sociedad.

1.5 La inclusión educativa de los estudiantes con el síndrome de Holt-Oram y focomelia

Según González et al. (2023), la inclusión educativa es un derecho fundamental de todos los estudiantes, sin importar sus circunstancias personales o necesidades educativas, y garantiza una educación de calidad con igualdad de oportunidades en el aprendizaje.

La inclusión educativa implica un proceso en el cual se identifican y atienden las diversas necesidades de los estudiantes a través de ajustes, adecuaciones o adaptaciones curriculares individuales, ya sea de forma transitoria o permanente (González et al., 2023). Una planificación flexible permite que los docentes realicen adaptaciones en su práctica pedagógica y brinden oportunidades a sus estudiantes para mejorar su aprendizaje en su diversidad (García et al., 2020).

El objetivo de la inclusión educativa es crear una cultura, políticas y prácticas inclusivas que permitan que todos los estudiantes participen plenamente en el ambiente educativo. Es crucial destacar que las actitudes de los profesores son fundamentales para el éxito de la implementación de la educación inclusiva. Los docentes pueden influenciar de manera positiva o negativa en las oportunidades de aprendizaje y en la participación del estudiantado con necesidades educativas asociadas a discapacidad (Corral, 2019).

El síndrome de Holt-Oram y la focomelia son dos discapacidades físicas que pueden afectar el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes en el aula. Los estudiantes con síndrome de Holt-



Oram presentan anomalías en las extremidades superiores y problemas cardíacos (Bravo, 2021, p. 21). Por otro lado, la focomelia es una condición poco común que causa deformidades en las extremidades, afectando la función y el movimiento (García, 2021, p. 104).

Por lo que se requiere la utilización de estrategias específicas adecuadas a sus necesidades en áreas como la comunicación, la autonomía personal, las habilidades sociales y el acceso al currículo (Calle, 2020, pp. 21-22).

Para garantizar la inclusión educativa de estos estudiantes, es importante que los centros educativos ofrezcan un ambiente que fomente la integridad académica y que se adapte a las necesidades específicas de cada estudiante. Es importante que los docentes estén capacitados y formados para identificar y atender las necesidades de estos estudiantes (Martínez et al., 2020)

Según García et al. (2020), la implementación de metodologías activas y significativas, junto con el uso de tecnologías de apoyo (Diseño Universal para el Aprendizaje DUA), pueden ser claves para la inclusión educativa efectiva de estos estudiantes.

1.6 La Educación Física y el proceso de inclusión de los estudiantes con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia

En relación a la Educación Física, se deben considerar diversos factores para garantizar una inclusión efectiva, como un marco legal y político apropiado, infraestructura adecuada, la formación y experiencia de los docentes, entre otros (González et al., 2023). Constituye un desafío considerable para los educadores, especialmente aquellos dedicados a la Educación Física. Esta disciplina, por diversas razones, ha enfrentado limitaciones en términos de herramientas metodológicas para abordar de manera efectiva este desafío en el entorno de la clase de Educación Física (EF) (Gómez et al., 2019).

Desde la perspectiva del profesional en Educación Física y Deporte, su enfoque pedagógico debe comenzar con una comprensión detallada de las habilidades psicomotoras de los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) (González et al., 2023). Esto sirve como base para diseñar estrategias de intervención mediante actividades físico-deportivas adaptadas, que aborden las diversas necesidades de todos los estudiantes (Bennasar-García, 2022). El objetivo es fomentar una mayor inclusión y reducir la exclusión en el entorno educativo (Gómez et al., 2019).

2. El proceso de inclusión en la Educación Física. Modelos de inclusión educativa. Marco legal y políticas públicas sobre inclusión educativa en personas con discapacidad Síndrome de Holt-Oram y focomelia

El proceso de inclusión en la Educación Física: La inclusión educativa se fundamenta en el principio inquebrantable de que todos los estudiantes son intrínsecamente iguales y merecen ser tratados con respeto y dignidad, fomentando la equidad de oportunidades y la participación sin distinciones, tanto dentro como fuera del entorno escolar (González et al., 2023).

La educación inclusiva se esfuerza por derribar las barreras que obstaculizan el acceso a la educación, trabajando en la adaptación de entornos, contenidos, enfoques, estructuras y estrategias, con una visión unificadora que abarca la diversidad de necesidades de los estudiantes (Martínez et al., 2020; González et al., 2023).

Enfrentándose a los elevados índices de exclusión y discriminación, la inclusión reconoce que cada estudiante tiene el derecho inalienable a recibir una educación de alta calidad, sin importar sus particularidades individuales.

En el contexto de la Educación Física, se busca generar un ambiente donde tanto docentes como estudiantes se sientan cómodos frente a la diversidad, permitiendo la participación plena de todos, incluyendo aquellos con discapacidades, en entornos y clases convencionales (Martínez et al., 2020).

Es crucial subrayar que, en el ámbito de la Educación Física, la formación del profesional y su continua preparación en experiencias inclusivas desempeñan un papel determinante para la formación de docentes competentes que pueden responder de manera efectiva a la diversidad (Solís y Borja, 2021; Gómez et al., 2021).

Bennasar-García (2022) contribuye al diálogo sobre estrategias pedagógicas en Educación Física para promover una educación inclusiva, señalando:

- Construir culturas inclusivas que valoren y reconozcan las diferencias individuales de los estudiantes.
- Promover la interacción frecuente y natural entre estudiantes de ambos géneros, fomentando el diálogo simétrico y relaciones positivas en función de objetivos y metas compartidas.
- Diseñar metodologías cooperativas y variadas que se adapten a la diversidad y diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, fomentando la interacción y colaboración.

- Promover actividades deportivas que mejoren la autoestima de los alumnos.
- Inculcar actitudes de respeto y valoración de la diversidad como valores esenciales en la formación escolar.
- Se deben ver las diferencias individuales como oportunidades en el aula y transformarlo en un espacio de aprendizaje social.
- Proyectar una imagen de confianza y fluidez, creando un ambiente en el cual el estudiantado se sienta cómoda física, psicológica y socialmente.
- Gestionar un clima positivo que promueva la participación de todos los estudiantes y fomente valores relacionados con el deporte.
- Abrir espacios para la discusión, reflexión y diálogo sobre la acción educativa en el aula

Estas prácticas contribuirán a crear un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes para una sociedad inclusiva y diversa.

Modelos de inclusión educativa: Existen diferentes modelos de inclusión educativa en el ámbito de la física, los cuales se enfocan en garantizar el acceso y la participación de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades, reduciendo exclusiones en los procesos educativos (Proenza-Pupo, 2021). Estos modelos se basan en enfoques pedagógicos y estrategias específicas que abordan las necesidades individuales y fomentan el aprendizaje colaborativo y cooperativo en entornos diversos. A continuación, se presentan algunos de estos modelos:

Modelo de Educación Inclusiva Basada en la Colaboración, Este enfoque destaca la cooperación vital entre docentes regulares y especializados en la planificación y ejecución de planes educativos adaptados a las necesidades de los estudiantes con discapacidad en las clases de física. Este enfoque integral y coordinado fomenta la inclusión educativa.

Los estudiantes colaboran y comparten equitativamente las responsabilidades, combinando esfuerzos para abordar desafíos significativos y cumplir compromisos grupales. En este sentido, es esencial que el docente diseñe y fomente continuamente espacios de participación y opinión para los estudiantes. El docente asume el rol de modelo y facilitador de interacción, diálogo y comunicación, guiando hacia la consecución de metas y objetivos comunes (Abril y Díaz, 2020).

Modelo de Educación Física Inclusiva (EFI): Este enfoque se fundamenta en la convicción de que cada estudiante, sin importar sus habilidades o discapacidades, merece la oportunidad de participar significativamente en las clases de Educación Física, sin la necesidad de perseguir talentos deportivos específicos. La EFI se sustenta en los pilares de equidad, cooperación y

solidaridad. Esto implica la creación de un entorno inclusivo que aprecie y respete las diferencias individuales, al mismo tiempo que celebre y acepte la riqueza de la diversidad (García y González, 2021; Proenza-Pupo, 2021).

Modelo de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) también juega un papel fundamental en la promoción de la inclusión en Educación Física. Conocido también como "Diseño para Todos", este enfoque garantiza igualdad de oportunidades para todos los estudiantes dentro del sistema educativo. Abraza la diversidad mediante la implementación de un currículo flexible, fundamentándose en tres principios fundamentales representación, participación y expresión en las actividades físicas (Arbex, y García et al., 2020; Bravo, 2021).

Modelo de Aprendizaje Cooperativo se ha utilizado exitosamente en Educación Física inclusiva. Este enfoque fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre estudiantes de diferentes habilidades, promoviendo el logro conjunto de metas cognitivas, motoras, sociales y emocionales, generando motivación y un sentido de logro compartido (Proenza-Pupo, 2021). El éxito se materializa cuando todos los miembros aprenden unos de otros, aprovechando al máximo sus capacidades individuales. (García, 2019; Garay-Mantilla et al., 2021)

Estos modelos se enfocan en distintas prácticas de enseñanza, adaptación e inclusión, y se han desarrollado a lo largo del tiempo para mejorar la calidad de la Educación Física y hacerla más inclusiva y accesible a todos los estudiantes.

La implementación efectiva de estos modelos de inclusión educativa en el ámbito de la Educación Física requiere competencias que deben dominar los docentes y una planificación cuidadosa de las actividades. Además, es fundamental el apoyo de políticas y recursos institucionales que respalden la integración de estudiantes con discapacidad en el contexto educativo factores decisivos para una puesta en práctica eficaz (Silva et al., 2021).

2.1 Marco legal y políticas públicas sobre inclusión educativa en personas con discapacidad

En Ecuador, la inclusión educativa de personas con discapacidad está respaldada por un marco legal y políticas públicas que buscan garantizar el acceso y la participación equitativa de todos los estudiantes en el sistema educativo (Naranjo-Naranjo et al., 2021). Según la Constitución de la República del Ecuador (2008), en sus artículos 26, 27 y 28, establece la educación como un derecho fundamental de todas las personas y un deber inevitable del Estado. Estos artículos garantizan la equidad, promueven la práctica deportiva y la inclusión social, reafirmando la esencia de una educación inclusiva y de calidad para todas las personas, sin discriminación de

ningún tipo. En la sección sexta, Personas con discapacidad artículo 47 se garantiza a través de estado políticas de igualdad de oportunidades e integración social para las personas con discapacidad (Corral, 2019).

Uno de los hitos más importantes en materia de inclusión educativa en Ecuador es la aprobación de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en 2011, la cual establece la obligación de brindar una educación inclusiva y de calidad a personas con discapacidad, reconociendo la diversidad cultural y la equidad en el acceso a la educación (LOEI, 2011, pág. 10) de la misma manera en su artículo 6 menciona que los docentes deben realizar adaptación de currículos y materiales educativos para atender las necesidades de estudiantes con discapacidad (Corral, 2019).

Además, el Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 de Ecuador, (s.f.) y Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda la Vida, (2017), promueven la inclusión educativa como uno de sus objetivos estratégicos de las personas con discapacidad (UNESCO, s.f.).

El Ministerio de Educación de Ecuador también ha desarrollado políticas y lineamientos específicos para la inclusión educativa. El Programa de Educación Inclusiva y Atención a la Diversidad busca garantizar el acceso, permanencia y aprendizaje de estudiantes con discapacidad en el sistema educativo regular. Este programa se basa en principios de equidad, igualdad de oportunidades y respeto a la diversidad. (Ministerio de Educación de Ecuador, s.f.).

Estas medidas buscan garantizar la igualdad de oportunidades y el pleno ejercicio del derecho a la educación para todos los estudiantes.

2.2 Barreras para la inclusión de estudiantes con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física

La Educación Física inclusiva busca la participación equitativa de todos los estudiantes, sin importar sus habilidades o discapacidades, en el ámbito educativo. Gómez et al., Solís y Borja (2021), destacan diversas barreras en este proceso:

- **Barreras físicas:** Las barreras físicas pueden incluir la falta de acceso a instalaciones deportivas y equipamiento adecuado para estudiantes con discapacidad, pudiendo limitar las oportunidades de participación y aprendizaje.
- **Barreras de actitud:** Actitudes negativas y falta de conciencia entre docentes y compañeros hacia los estudiantes con discapacidad en Educación Física pueden llevar a estigmatización y prejuicios, afectando la autoestima y la participación en las actividades.

- **Barreras de conocimiento y capacitación:** La falta de formación adecuada a docentes en temas de inclusión de estudiantes con discapacidad puede limitar su capacidad para implementar estrategias y adaptaciones que permitan la participación plena de estos estudiantes.
- **Barreras sociales:** La tendencia a la exclusión y falta de pertenencia en la clase de Educación Física puede surgir debido a la menor actividad física que realizan los estudiantes con discapacidad. La aceptación en grupos reducidos y las actitudes de rechazo también por parte de algunos estudiantes sin discapacidad son desafíos a superar en la clase de EF.

Para superar estas barreras, se requiere una perspectiva inclusiva, lo que implica cambios significativos en la forma en que se enseña la Educación Física, el fomento de actitudes y habilidades pedagógicas positivas (Solís y Borja, 2021).

La implementación efectiva de estrategias inclusivas en Educación Física requiere de capacitaciones adecuadas para docentes y acceso a recursos necesarios para brindar una educación de calidad. Esto contribuirá a superar carencias y deficiencias en el aula (Corral, 2019; Bennasar-García, 2022).

2.3 Las Adaptaciones curriculares en Educación Física para personas con discapacidad de Síndrome de Holt-Oram y focomelia

Las adaptaciones curriculares son ajustes realizados en el currículo educativo que se van adaptando desde lo menos significativos a los más significativos dependiendo del grado de dificultad para garantizar la igualdad de oportunidades y el acceso efectivo a la educación de las personas con discapacidad permitiéndoles participar plenamente en las clases de Educación Física (Alvarado, 2022). Estas adaptaciones pueden incluir modificaciones en los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, evaluación y entorno físico de la clase (González et al., 2023). Las adaptaciones curriculares pueden ser de diversa índole y abarcar diferentes áreas:

Adaptaciones de acceso se refieren a las modificaciones de recursos personales del entorno físico y los materiales utilizados en la clase de Educación Física. Se pueden hacer ajustes en los equipos deportivos o utilizar materiales adaptados (García et al., 2020).

Adaptaciones de contenido implican la modificación de los objetivos y contenidos de la clase de Educación Física para que sean adecuados para los estudiantes con discapacidad. (Bennasar-García, 2022). Por ejemplo, adaptar las reglas, el tamaño del campo y la ejecución o la habilidad motriz para crear así un juego más inclusivo.

Adaptaciones de proceso se refieren a los ajustes en los métodos de enseñanza y evaluación utilizados en la clase de Educación Física (Gómez et al., 2019). Esto podría incluir la utilización de instrucciones más claras y concisas, el uso de apoyos visuales o táctiles, y la incorporación de estrategias de enseñanza diferenciada para atender las necesidades individuales de los estudiantes (Bennasar-García, 2022). En términos de evaluación, lo que el alumno de saber, comprender y saber hacer, se pueden utilizar diferentes criterios o métodos de evaluación alternativos que tengan en cuenta las habilidades y capacidades de los estudiantes con discapacidad (Hernández-Beltrán et al., 2021).

Es importante destacar que las adaptaciones curriculares en Educación Física para personas con discapacidad deben ser individualizadas y basadas en las necesidades y capacidades de cada estudiante (Gómez et al., 2019; Bennasar-García, 2022). Los profesores de Educación Física desempeñan un papel fundamental en la implementación de estas adaptaciones, colaborando estrechamente con otros profesionales como Departamento de Consejería Estudiantil u organismos que, dentro de cada Institución educativa, realizan estas coordinaciones de la educación y constantemente van adaptando las estrategias según sea necesario. (Naranjo-Naranjo et al., 2021).

Las orientaciones didácticas proporcionadas por García et al. (2020) ofrecemos valiosas directrices para la adaptación de la Educación Física a las necesidades de las personas con discapacidad:

En el espacio:

- Establecer límites claros en el área de práctica de los juegos.
- Considerar y señalar desniveles presentes en el espacio.
- Variar las distancias requeridas para adaptarse a las capacidades individuales.
- Incluir lugares de descanso estratégicos en los juegos de persecución.

Con respecto al material:

- Usar material blando cuando se enfrenten dificultades de agarre.
- Emplear material alternativo o adaptado según las necesidades.

En relación al reglamento:

- Introducir nuevas normas o prohibiciones específicas para garantizar la inclusión.
- Modificar el sistema de puntuación y sus requisitos para un juego equitativo.

- Brindar ventajas que permiten una mayor participación continua del estudiante en el juego.

En cuanto a las habilidades:

- Adaptar las formas de desplazamiento y las habilidades en general para ajustarse a las capacidades individuales.

Otras orientaciones relevantes incluyen:

- Asignar a un estudiante guía o proporcionar apoyo adicional.
- Otorgar más tiempo para la toma de decisiones y para llevar a cabo las acciones prácticas.

En el ámbito de la Educación Física y el deporte, resulta fundamental la implementación de adaptaciones en las actividades motoras, los recursos, la evaluación y el entorno, con un enfoque centrado en las necesidades educativas individuales de cada estudiante. Esto posibilita la participación y el aprendizaje de todos los alumnos, creando así un entorno de Educación Física Inclusiva (Gómez et al., 2019).

2.4 Beneficios e importancia de la Educación Física en estudiantes con discapacidad Síndrome de Holt-Oram y focomelia

La Educación Física desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad, proporcionándoles una serie de beneficios significativos que contribuyen a su bienestar y crecimiento personal. Según Letelier et al., (2022) menciona, que los beneficios son amplios y abarcan aspectos físicos, cognitivos, sociales y emocionales.

En el ámbito físico, la Educación Física brinda oportunidades para mejorar la salud cardiovascular, fortalecer la musculatura, mejorar la coordinación motora, aumenta las destrezas deportivas, sentimientos, valores y su capacidad de empatía y colaboración (Proenza-Pupo, 2021).

En el ámbito cognitivo: la participación en actividades de Educación Física puede aumentar la concentración, la atención y la memoria, al tiempo que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la planificación y la toma de decisiones. Estas mejoras cognitivas pueden mejorar el rendimiento académico general (Bennasar-García, 2022).

En el ámbito social y emocional, la Educación Física ofrece oportunidades para la interacción social, el trabajo en equipo y la cooperación (Bennasar-García, 2022)., lo que contribuye al

desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Además, la participación en actividades físicas puede aumentar la autoestima, la confianza en sí mismo y la sensación de logro, disminuyendo exclusiones en los procesos educativos (Proenza-Pupo, 2021)

La Educación Física también puede ser un entorno propicio para fomentar la inclusión y la aceptación de la diversidad, ayudando a reducir la estigmatización y los prejuicios hacia los estudiantes con discapacidad (Proenza-Pupo, 2021). Al proporcionar oportunidades equitativas de participación, la Educación Física puede contribuir a la construcción de una cultura inclusiva en la comunidad escolar (Solís y Borja, 2021)

3. Los juegos cooperativos en la clase de Educación Física. Importancia para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

La importancia de los juegos cooperativos radica en su capacidad para crear un entorno inclusivo donde se promueven valores de cooperación, comunicación, confianza y respeto mutuo (Baquero-Trujillo y Castro-Williams, 2022, p. 1848). Estos valores son esenciales para la interacción exitosa entre estudiantes con y sin discapacidades, lo que facilita la formación de relaciones positivas y la construcción de un sentido de comunidad en el aula (Bennasar-García, 2022). Según Mansilla y Abellán (2022), los juegos cooperativos no solo fomentan la colaboración entre los estudiantes, sino que también les permiten compartir experiencias y desafíos, lo que fortalece la empatía el dialogo social y la socio-afectividad (p. 62).

Además, los juegos cooperativos ofrecen un espacio donde las diferencias individuales se reconocen y se dejan de lado, lo que fomenta la autoestima y la autoconfianza en los estudiantes con discapacidades físicas o multidiscapacidades (Proenza-Pupo, 2021; Villacís, 2019). La inclusión en actividades compartidas también puede ayudar a reducir situaciones de rechazo o aislamiento de alumnos y promover una mayor integración en el entorno escolar (García et al., 2020).

3.1 Conceptualización, Características y Tipos de juegos cooperativos

Conceptualización: Los juegos cooperativos constituyen una forma de actividad lúdica que resalta la colaboración y el trabajo en equipo, evitando la competencia individual (Calvar et al., 2021, p. 35). Según la definición de Velázquez (2013), los juegos cooperativos son aquellos en los que los participantes se unen con el propósito de alcanzar objetivos compartidos, como el disfrute, la inclusión y la colaboración. En estos juegos, se afronta un reto colectivo y el resultado se comparte entre todos los involucrados. Este enfoque fomenta valores esenciales, tales como la comunicación eficaz, la confianza, el apoyo mutuo y la creación de una comunidad inclusiva.

Además, contribuye al desarrollo integral de las capacidades individuales (Baquero-Trujillo y Castro-Williams, 2022, p. 1847).

Características: Los juegos cooperativos se distinguen por varias características fundamentales que realzan su valor inclusivo y colectivo (Mansilla y Abellán, 2022, p. 62). En primer lugar, se caracterizan por la incorporación plena de todos los jugadores dejando de lado la exclusión de participantes (Calvar et al., 2021, p. 35). Además, promueven la interdependencia positiva entre los participantes, quienes colaboran en un objetivo compartido. Esta colaboración activa estimula la toma de decisiones conjuntas, aumentado la creatividad, disfrute y la participación en el juego (García et al., 2020). En lugar de centrarse en victorias individuales, estos juegos enfocan su atención en metas colectivas que acentúan la cohesión del grupo (Quinga, 2020).

Tipos: La diversidad de tipos de juegos cooperativos se plantea como una opción valiosa para fortalecer las conexiones sociales y, simultáneamente, ofrece una forma de entretenimiento de alto impacto (Baquero-Trujillo y Castro-Williams, 2022, p. 1867). Los juegos cooperativos abarcan diversas categorías, diferenciadas según sus objetivos y dinámicas. Entre estas categorías se encuentran:

Juegos de Resolución de Problemas “piensa, comparte y actúa”: Estos juegos involucran desafíos que requieren la colaboración de los participantes para encontrar soluciones (Mansilla y Abellán, 2022, p. 67). Cada estudiante piensa posibles soluciones, luego las expone a partir de los resultados se elige la mejor opción. Ejemplos incluyen rompecabezas grupales y actividades de resolución de acertijos (Velázquez, 2013).

Juegos cooperativos en los deportes: En estos juegos, los participantes deben trabajar juntos para lograr una tarea física mejorar la técnica-táctica que requiere coordinación y colaboración (Quinga, 2020, pp. 50-51).

Juegos de Comunicación y Confianza: Estos juegos se centran en mejorar la comunicación interpersonal y la confianza entre los participantes (Quinga, 2020, p. 49). Ejercicios de confianza caída y actividades de comunicación no verbal son ejemplos comunes.

Juegos de Cooperación-oposición: En estos juegos, los equipos compiten entre sí impidiendo el cumplimiento del objetivo, pero también necesitan cooperar para alcanzar un objetivo conjunto (Muñoz-Arroyave et al., 2020, p. 167). Esto promueve la colaboración incluso en situaciones competitivas.

Juegos cooperativos Sensibilizadores: Estos juegos recrean situaciones de la vida cotidiana que requieren colaboración para lograr un objetivo. Ofrecen a los participantes una vivencia lúdica de las limitaciones enfrentadas por personas con discapacidad, promoviendo el reconocimiento de sus capacidades (Mansilla y Abellán, 2022, p. 64).

La implementación de juegos cooperativos en la Educación Física puede tener un impacto significativo en el desarrollo social y emocional de los estudiantes, al tiempo que fomenta la inclusión y la participación equitativa (Mansilla y Abellán, 2022, p. 63). La variedad de tipos de juegos cooperativos permite adaptarse a las necesidades y características de los participantes, creando un entorno de aprendizaje enriquecedor y cooperativo (Naranjo-Naranjo et al., 2021)

3.2 Componentes del sistema de juegos cooperativos

Estos juegos propician la colaboración, la comunicación y la toma de decisiones conjuntas, lo que conduce a que los estudiantes adopten comportamientos prosociales (Cubillos, 2020, p. 13). Según investigaciones de Bennasar-García, (2022), García et al. (2020) y Ferriz et al. (2019), se destacan componentes claves en el sistema de juegos cooperativos, que incluyen:

- **Objetivos compartidos:** En los juegos cooperativos, los jugadores tienen un objetivo común que deben alcanzar juntos. Motivando la colaboración y el trabajo en equipo.
- **Reglas claras y justas:** Estas reglas aseguran que el juego se desarrolle de manera equitativa y que todos tengan las mismas oportunidades.
- **Adaptación de Exigencias Físicas:** Las demandas físicas de las actividades deben ser adaptadas a las capacidades de los alumnos con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Reconocer y respetar las limitaciones físicas derivadas de su síndrome es fundamental para su seguridad y bienestar.

3.3 Consideraciones a tener en cuenta para el diseño del sistema de juegos cooperativos

A la hora de llevar a cabo las actividades, de juegos cooperativos, es crucial tener en cuenta ciertos aspectos que asegurarán una experiencia exitosa y enriquecedora para todos los estudiantes, especialmente para aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

Según Alvarado (2022), es imperativo tener presente las siguientes consideraciones:

Explicación Anticipada: Es recomendable proporcionar una explicación previa de las actividades que se van a realizar, preferiblemente utilizando apoyos visuales como dibujos o

gráficos. Esto ayudará a los estudiantes a comprender claramente las instrucciones y a anticipar lo que experimentarán.

Gestión de Conflictos: Durante la clase, es esencial estar atentos a posibles conflictos o malentendidos que puedan surgir. Mantener una comunicación abierta y fomentar el diálogo entre los estudiantes puede prevenir y resolver problemas de manera efectiva.

Fomentar el Disfrute: Uno de nuestros objetivos principales es que los estudiantes disfruten de la clase de Educación Física. Para lograrlo, es esencial que las actividades sean divertidas y atractivas. Esto incentivará a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a participar activamente y desear volver a la clase.

Inclusión y Responsabilidad: En situaciones donde un estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia pueda sentirse incómodo con una tarea o actividad, es recomendable ofrecerles una tarea alternativa o una responsabilidad adicional dentro de la clase. Esto les permitirá seguir formando parte del grupo y sentirse incluidos en todas las actividades.

Estas consideraciones no solo mejoran la experiencia de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, sino que también enriquecen el entorno educativo en su totalidad, fomentando la inclusión, el respeto mutuo y el aprendizaje colaborativo.

3.4 Evaluación y validación de los sistemas de juegos cooperativos.

Para evaluar y validar los sistemas de juegos cooperativos, resulta fundamental utilizar una diversidad de técnicas y herramientas existentes, es tarea del docente elegir las que mejor se adaptan a su objetivo (Piza et al., 2019). Entre las herramientas más comunes destaca la encuesta, que implica el uso de un cuestionario diseñado para recopilar y procesar información sobre la experiencia de los estudiantes con el sistema de juegos cooperativos (Feria et al., 2020).

Otra técnica a usarse es la técnica de observación, que posibilita al investigador presenciar directamente cómo los usuarios interactúan con el sistema. De acuerdo con Chaverra-Fernández y Hernández-Álvarez (2019), cuando se realiza una observación estructurada (cualitativa), resulta apropiado utilizar hojas de registro que contengan indicadores claros y precisos para guiar la observación de las interacciones. A la vez, la utilización de este instrumento facilita la autoevaluación y la coevaluación entre los propios estudiantes.

Al evaluar y validar los sistemas de juegos cooperativos, es esencial considerar las diversas perspectivas de los usuarios. Por ejemplo, los jugadores pueden tener variados niveles de habilidad, preferencias en los juegos y objetivos personales. Teniendo en cuenta estas

perspectivas, se vuelve crucial abordarlas en el diseño y la evaluación de los sistemas de juegos cooperativos.

En relación a la validación, es primordial asegurarse de que el sistema de juego cooperativo cumpla con los requisitos y metas establecidas previamente. Este proceso se puede llevar a cabo a través de pruebas de usabilidad y pruebas de rendimiento.

Las pruebas de usabilidad engloban un conjunto de técnicas empleadas para evaluar la eficiencia, eficacia y satisfacción de los estudiantes. Esto involucra que los alumnos participantes compartan sus impresiones y reflexiones acerca de su interacción con el sistema (Gonzalez-Bañales et al., 2019).

Por su parte, las pruebas de rendimiento se orientan a mejorar las habilidades del individuo para fomentar el trabajo en equipo, incrementando así su autoestima. Este proceso tiene el potencial de potenciar el bienestar social, físico y psicológico de los alumnos (Quinga, 2020, p. 55).

4. Los sistemas de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física

La inclusión de estudiantes con discapacidades en las clases de Educación Física puede ser un desafío, especialmente para aquellos con discapacidades físicas como el síndrome de Holt-Oram y la focomelia. Sin embargo, los sistemas de juegos cooperativos se presentan como una estrategia que fomenta el trabajo cooperativo en equipo mediante un enfoque crítico e inclusivo logrado una Educación Física Inclusiva (EFI).

Según un estudio realizado por Benavides, (2021), la adaptación de los juegos cooperativos resulta ser una herramienta efectiva para la inclusión de estudiantes con discapacidades, incluyendo aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física (p. 22). Además, se destaca la importancia de adaptar los juegos para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes, lo que puede incluir cambios en las reglas del juego, el uso de materiales adaptados y la inclusión de ayudas técnicas para los estudiantes con discapacidades.

Según Benavides, (2021); Mansilla y Abellán, (2022) los juegos cooperativos pueden mejorar la autoestima y la autoconfianza de los estudiantes con discapacidades, incluyendo aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Los autores destacan la importancia de fomentar un ambiente de respeto y tolerancia entre los estudiantes para que puedan trabajar juntos y lograr los objetivos del juego.

4.1 Beneficios de los juegos cooperativos para el proceso de inclusión de los estudiantes con las necesidades educativas motrices (síndrome de Holt-Oram y focomelia).

Los juegos cooperativos son aquellos que requieren que los estudiantes trabajen juntos para lograr un objetivo común (Muñoz-Arroyave et al., 2020, p. 167), lo que los convierte en una herramienta valiosa para fomentar la inclusión y la participación de los estudiantes con necesidades educativas motrices (Mansilla y Abellán, 2022, pp. 75-76). A continuación, se presentan algunos de los beneficios identificados en la literatura académica:

De acuerdo a las investigaciones de (Cubillos, 2020; Villacís, 2019), los juegos cooperativos permiten la adquisición de valores, siendo enriquecidos mediante experiencias educativas auténticas. Además de contribuir a la mejora de la condición física, estos elementos motivadores habilitan a los estudiantes para desarrollar y afinar sus habilidades cognitivas de manera eficaz. Asimismo, los juegos dan a los estudiantes la oportunidad de interactuar en grupo y recrear situaciones sociales, lo cual los convierte en una estrategia valiosa para enseñarles cómo interactuar en sociedad.

Mansilla y Abellán (2022), mencionan que uno de los principales beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con necesidades educativas motrices, les brindan la oportunidad de participar en actividades sociales y físicas con sus compañeros (p. 63). Los juegos cooperativos son una forma efectiva de fomentar la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, lo que puede mejorar su autoestima y confianza en sí mismos. (Baquero-Trujillo y Castro-Williams, 2022; Cubillos, 2020)

Además, los juegos cooperativos pueden ser adaptados para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con necesidades educativas motrices (Vera, 2019). Por ejemplo, se pueden utilizar pelotas más grandes o más ligeras para que los estudiantes puedan participar en juegos de pelota. También se pueden hacer modificaciones en las reglas para que los estudiantes puedan participar en igualdad de condiciones (García et al., 2020).

Otro beneficio importante de los juegos cooperativos es que pueden mejorar la coordinación, equilibrio y su condición física (Lamoneda y Flores, 2022). Al trabajar juntos en juegos físicos, los estudiantes con necesidades educativas motrices pueden mejorar sus habilidades motoras y desarrollar su fuerza y resistencia (Muñoz-Arroyave et al., 2020).

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías, con su parametrización u operacionalización.

Variable Independiente: Sistema de Juegos Cooperativos.

- **Definición:** El "Sistema de Juegos Cooperativos" se refiere al conjunto de estrategias y actividades pedagógicas diseñadas para fomentar la participación activa y la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física (Benavides, 2021, p. 25).
- **Dimensión:** Esta variable se puede desglosar en dimensiones específicas, como la variedad de juegos incluidos en el sistema, las adaptaciones realizadas para estudiantes con discapacidades y las estrategias de implementación.
- **Indicadores:** Incluyen la cantidad y diversidad de juegos en el sistema, la efectividad de las adaptaciones para estudiantes con discapacidades, y la implementación adecuada de las estrategias pedagógicas.
- **Instrumentos de Recolección de Información:** Se utilizan entrevistas a docentes de Educación Física, revisión de materiales pedagógicos y observación de clases.

Variable dependiente: Inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física.

- **Definición:** La "Inclusión" se refiere al grado en que el estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia participa activamente, se siente parte integral de las actividades de Educación Física y experimenta un sentido de pertenencia (Bravo, 2021, p. 23).
- **Dimensión:** Como la participación activa, la interacción con compañeros, la percepción de ser parte del grupo y la satisfacción con las clases de Educación Física.
- **Indicadores:** Incluyen el número de participaciones activas del estudiante, la calidad de sus interacciones con otros estudiantes, su percepción de pertenencia al grupo y su nivel de satisfacción con las clases de Educación Física.
- **Instrumentos de Recolección de Información:** Se emplean encuestas a estudiantes, observación directa de las clases y entrevistas a padres de familia/representantes legales.

2.1 Enfoque de la Investigación

La investigación asume un enfoque mixto, ya que combina elementos tanto cuantitativos como cualitativos. Ambos enfoques se complementan entre sí. Es decir, cada uno se utiliza para cumplir una función específica permitiéndonos comprender un fenómeno, obteniendo así mayor seguridad y certeza en las conclusiones científicas (Sampieri. et al., 2014, p. 16).

En la investigación se emplea un enfoque cuantitativo mediante encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, proporcionando datos numéricos para medir la frecuencia y percepción cuantitativa sobre el uso de juegos cooperativos y la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física. Además, se utiliza un enfoque cualitativo mediante entrevistas y observaciones para comprender a fondo las experiencias y percepciones de los participantes en relación con la inclusión y los juegos cooperativos, explorando motivaciones, desafíos y opiniones de manera detallada.

La combinación de ambos enfoques enriquece la investigación al ofrecer una comprensión completa de la problemática estudiada, permitiendo abordar tanto las dimensiones cuantitativas como cualitativas de la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física.

Es importante destacar que la investigación realizada asume también un enfoque basado en el estudio de caso, dado la particularidad del caso objeto de estudio, específicamente el estudiante que presenta el síndrome de Holt-Oram y focomelia y su inclusión dentro de la clase de Educación Física.

2.2. Alcance de la investigación

El alcance de la investigación es exploratoria, descriptiva y pre experimental.

La investigación comienza con un enfoque exploratorio el cual obtiene información de un fenómeno poco conocido para comprender las características y desafíos relacionados con la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física (Sampieri. et al., 2014, p. 91). Se busca explorar las percepciones, necesidades y experiencias tanto de docentes como de estudiantes en este contexto

Es descriptivo en el sentido que describe la situación actual de la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física. Se recopila información sobre las prácticas existentes, las percepciones de docentes y estudiantes, y las necesidades del caso objeto de estudio en este contexto (Sampieri. et al., 2014, p. 92). Esto permitió tener una

caracterización detallada de la situación del caso en la clase de Educación Física.

Es preexperimental al desarrollar una experiencia pedagógica mediante la propuesta realizada y evaluar su impacto en la inclusión de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física.

2.2 Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación involucra principalmente dos tipos de investigación: documental y de campo.

Investigación Documental: Este tipo de investigación se utilizó en la revisión de la literatura y la recopilación de información teórica y conceptual relacionada con juegos cooperativos, inclusión educativa y discapacidades físicas, así como las estrategias para abordar estos temas en el contexto de la Educación Física.

Investigación de Campo: Se recopilaron datos directamente de la población estudiantil y docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7. Esto se realizó mediante la aplicación de encuestas y entrevistas para obtener información sobre la percepción de los estudiantes y docentes sobre la inclusión en la Educación Física, así como para identificar las necesidades específicas de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

En cuanto a la temporalidad, la investigación es de tipo transversal, ya que se centra en un momento específico en el periodo lectivo 2022-2023 que permitió obtener datos importantes de la situación actual en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 (Echavarría, 1999, p. 64). Sin embargo, los resultados de la investigación pueden tener implicaciones a largo plazo para la mejora de la inclusión en la Educación Física de manera continua.

2.3 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Métodos Teóricos: se utilizaron para comprender y fundamentar los aspectos conceptuales y pedagógicos relacionados con la inclusión en la Educación Física y los juegos cooperativos como estrategia metodológica. Los métodos teóricos incluyen:

- **Analítico-Sintético:** Se utilizó para analizar y sintetizar la información teórica relacionada con la inclusión de estudiantes con discapacidades y los juegos cooperativos.
- **Inductivo-deductivo:** Ayudó a derivar conclusiones generales sobre la inclusión en Educación Física a partir de datos específicos recopilados en la investigación, y viceversa, aplicar conceptos generales a situaciones específicas.
- **Sistémico Estructural Funcional:** Facilitó el análisis de cómo los componentes del sistema (Educación Física, juegos cooperativos, inclusión) interactúan y se relacionan

entre sí.

- **Modelación:** Permitió la modelación de la propuesta.

Métodos Empíricos: Se utilizaron para recopilar datos directamente de la población estudiantil y los docentes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7.

- **Observación Directa Estudiantes-Docentes:** Esta técnica se empleó para obtener información de primera mano sobre la dinámica de la clase de Educación Física, las interacciones entre estudiantes, docentes y la participación del estudiante con discapacidad.
- **Revisión documental:** Se realizó para recopilar información de investigaciones previas, teorías y enfoques relacionados con la educación inclusiva, la Educación Física adaptada y los juegos cooperativos.

Métodos Matemático-Estadísticos:

- **Cálculo porcentual:** Se utilizó para calcular porcentajes de las respuestas y resultados de la investigación.

2.4 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Técnicas e instrumentos de investigación:

- **Encuestas a Estudiantes y Docentes:** Permitió recopilar información valiosa sobre las percepciones y opiniones de los estudiantes y docentes relacionadas con la inclusión y la efectividad de los juegos cooperativos.
- **Entrevista a Padres de Familia:** Se aplicó para obtener información adicional sobre la experiencia de inclusión desde la perspectiva de los padres.

Instrumentos para la Recopilación de Datos Empíricos:

- **Cuestionario para Estudiantes:** El cuestionario se utilizó para obtener información de los estudiantes de cuarto grado paralelo "A" sobre sus percepciones, actitudes y experiencias en relación con los juegos cooperativos y su participación en la clase de Educación Física.
- **Cuestionario para Docentes de Educación Física (Encuesta a Docentes de Educación Física):** El cuestionario se administró a los docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7. Su objetivo fue determinar el nivel de conocimiento y competencia de los docentes en relación con la inclusión de

estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia y su percepción sobre la importancia de los juegos cooperativos.

- **Entrevista a Padres de Familia/Representante Legal:** Esta entrevista se lleva a cabo con los padres de familia o representantes legales del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Su objetivo fue conocer la opinión de los padres sobre el proceso de inclusión de su hijo en la clase de Educación Física, así como sus experiencias y sugerencias.
- **Guía de observación para el registro de efectividad de los Juegos Cooperativos:** Registro diseñado para documentar datos específicos relacionados con la efectividad de los juegos cooperativos, como la participación de los estudiantes, los logros alcanzados y cualquier desafío identificado.

2.5 Delimitación de la población y la muestra.

- **Universo:** El universo de estudio es la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, que tiene un promedio de 1450 estudiantes. Esto incluye a todos los estudiantes matriculados en la institución durante el período lectivo 2022-2023.
- **Población:** Para fines de esta investigación, la población se limita específicamente a los alumnos de cuarto grado paralelo "A" que asisten a la jornada matutina durante el periodo lectivo 2022-2023. Esta población se selecciona debido a la naturaleza específica de la investigación, que se centra en la inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. Los estudiantes participantes del paralelo A de cuarto grado constituyeron muestra informante en la investigación.
- **Muestra unidad de análisis:** La muestra unidad de análisis se identificó mediante el caso de un estudiante que presenta síndrome de Holt-Oram y focomelia. Esta selección es relevante porque el objetivo principal de la investigación es diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión del estudiante con esta discapacidad. Por lo tanto, el estudiante con estas condiciones es la unidad de análisis principal y participará activamente en el estudio.

La muestra fue seleccionada siguiendo los criterios de inclusión establecidos tales como: En el caso de los tres primeros criterios se corresponden con la muestra informante, el último criterio se relaciona con el caso unidad de análisis.

- Estar en cuarto grado
- Tener disposición de participar en la investigación

- Estar aptos para participar en la clase de Educación Física.
- Presentar el síndrome de Holt-Oram y focomelia.

2.5.1 Justificación del tipo de muestreo y los procedimientos de selección de la muestra:

La presente investigación se muestra como un estudio de caso método utilizado para examinar a una persona o institución en un entorno o situación singular, de manera detallada (Vargas, 2009, p. 162).

El tipo de muestra utilizado en este estudio es el muestreo no probabilístico, específicamente el muestreo por conveniencia o juicio. La justificación de este tipo de muestreo se basa en las siguientes consideraciones:

En este contexto, no todos los estudiantes de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7 tienen síndrome de Holt-Oram y focomelia. Estas condiciones son relativamente poco comunes, y la disponibilidad de estudiantes con estas discapacidades en el cuarto grado paralelo "A" es limitada. La inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia es fundamental para cumplir con los objetivos específicos de la investigación, que se centran en diseñar un sistema de juegos cooperativos para su inclusión. Por lo tanto, la selección del estudiante con estas discapacidades garantiza la relevancia de la muestra para los propósitos del estudio.

2.6 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

La estrategia metodológica investigativa en el proceso de investigación implica un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos. Esta estrategia se elige para abordar los objetivos de investigación, que requieren una profunda comprensión de las experiencias de los estudiantes y docentes, así como una evaluación cuantitativa de la efectividad del sistema propuesto.

2.6.1 Revisión de la Literatura:

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la educación inclusiva, la Educación Física adaptada, y los juegos cooperativos como estrategia metodológica. Esta revisión proporciona el marco teórico necesario para fundamentar la investigación.

2.6.2 Recopilación de Datos:

- **Observación Directa:** Se realizó una observación directa de las interacciones y participación de los estudiantes en las clases de Educación Física, particularmente enfocándose en el estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- **Encuesta a Estudiantes:** Se aplicó una encuesta a los estudiantes de cuarto grado paralelo "A" para conocer sus percepciones y actitudes hacia la clase de Educación Física y los juegos cooperativos.
- **Encuesta a Docentes de Educación Física:** Se realizó una encuesta a los docentes de Educación Física para evaluar su nivel de conocimiento sobre la inclusión y los juegos cooperativos, así como su percepción sobre su importancia.
- **Entrevistas a Padres de Familia/Representantes Legales:** Se realizó la entrevista a la madre del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Para obtener opiniones y experiencias sobre la inclusión de sus hijos en la Educación Física.

2.6.3 Análisis de Datos:

- Los datos cualitativos de las entrevistas se analizan mediante técnicas de análisis de contenido para identificar patrones y temas emergentes.
- Los datos cuantitativos de las encuestas se procesan utilizando herramientas estadísticas, como análisis descriptivo, para evaluar la efectividad del sistema de juegos cooperativos.

2.6.4 Validación:

Se busca validar la efectividad del sistema de juegos cooperativos mediante la comparación de los resultados de las encuestas, entrevistas y observaciones con los objetivos planteados en la investigación.

2.7 Descripción de las etapas de la metodología de investigación seguida:

La metodología de investigación se divide en varias etapas claves que incluyen:

1. Etapa del Estudio Teórico: En esta etapa se enfocó en la revisión exhaustiva de la literatura relacionada con la educación inclusiva, la Educación Física adaptada y los juegos cooperativos. El propósito fue establecer una base sólida de conocimiento teórico que orientó conceptualmente las variables y fundamentos de la investigación.

2. Etapa del Diagnóstico Inicial En esta etapa, se llevó a cabo una evaluación inicial de la situación en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, centrándose especialmente

en la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física. El objetivo principal fue identificar los desafíos, las necesidades y las oportunidades del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, así como evaluar el nivel de conocimiento de los docentes y las adaptaciones específicas al caso de estudio. Una vez completado el proceso de diagnóstico inicial, se procedió a analizar los resultados obtenidos, lo que permitió caracterizar, describir y explicar de manera detallada el problema investigado.

- **Métodos utilizados:** Se aplicaron entrevistas a padres de familia o representantes legales, encuestas a estudiantes y docentes de Educación Física. También se llevó a cabo una observación directa de las clases.

3. Etapa de la Modelación de la Propuesta: Durante esta etapa, se consideró la modelación de la propuesta de solución al problema, que en este caso consiste en el "Sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física". A través del análisis de los resultados del diagnóstico y la aplicación de métodos teóricos, con especial atención al método de modelación, se definieron los objetivos, fundamentos teóricos, estructura y componentes de la propuesta. En este proceso, se identificó el bloque curricular No 1 del currículo de Educación Física, titulado "Prácticas lúdicas", como la base para la modelación del sistema de juegos cooperativos. Este sistema, queda estructurado en 11 juegos alineados con el currículo ecuatoriano, abarca objetivos, recursos, explicaciones metodológicas, variantes, reglas, adaptaciones y métodos de evaluación. Este enfoque busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la inclusión de estos estudiantes

4. Etapa de ejecución y validación de la propuesta: con el propósito de validar la pertinencia y utilidad de la propuesta, se recurrió a tres instrumentos distribuidos en distintos momentos. En una primera fase, antes de la implementación, se llevó a cabo una evaluación inicial mediante un taller de socialización. En este contexto, se diseñó un instrumento de validación compuesto por 5 indicadores, administrado a un total de 7 participantes, incluyendo docentes y psicólogos. Una vez identificados los aspectos positivos de la propuesta y considerados los argumentos proporcionados por los participantes, se avanzó al segundo momento de la validación. Este consistió en la aplicación de la propuesta en 11 clases, a través de una experiencia pedagógica. Finalmente, se culminó con la valoración final, que incorporó entrevista a estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, así como a sus compañeros. El objetivo principal fue evaluar el nivel de inclusión que perciben los estudiantes dentro de la clase de Educación Física.

- **Métodos utilizados:** Validación teórica por especialistas, aplicación de la propuesta en

el entorno real (**experiencia pedagógica**), y entrevistas a estudiantes para obtener retroalimentación directa.

5. Análisis de Datos y Conclusiones: Los datos recopilados en todas las etapas se analizan de manera cualitativa y cuantitativa. Se comparan los resultados con los objetivos planteados en la investigación para determinar si se han alcanzado y se elaboran conclusiones basadas en la evidencia recopilada.

2.8 Presentación de los resultados del estudio

2.8.1 Resultados instrumento N° 1. Encuesta a los docentes de Educación Física

Pregunta 1: ¿Cuánto años de experiencia tienes como docente de Educación Física?

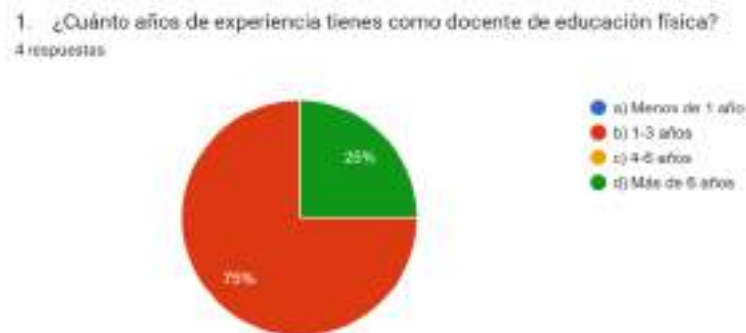


Figura 1 ¿Cuánto años de experiencia tienes como docente de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: De los resultados de la encuesta, podemos inferir lo siguiente:

El 75% de los docentes encuestados tienen de 1 a 3 años de experiencia como docentes de Educación Física. Esto indica que la mayoría de los encuestados se encuentran en las etapas iniciales de sus carreras como docentes de Educación Física, mientras que el 25% de los docentes encuestados tienen más de 6 años de experiencia como docentes de Educación Física. Esto sugiere que un número más reducido de docentes tiene una experiencia más prolongada en esta área.

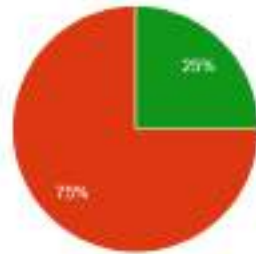
Interpretación: Los resultados sugiere que la mayoría de los docentes de Educación Física en la muestra son relativamente nuevos en la profesión, ya que un alto porcentaje (75%) tiene entre 1 y 3 años de experiencia. Esto puede tener implicaciones en términos de la cantidad de conocimientos acumulados y la familiaridad con los métodos de enseñanza más avanzados. Por

otro lado, el 25% restante que tiene más de 6 años de experiencia puede desempeñar roles de liderazgo o capacitaciones dentro del grupo de docentes.

Pregunta 2: ¿Conoce usted acerca síndrome de Holt-Oram y focomelia?

2. ¿Conoce usted acerca síndrome de Holt-Oram y focomelia? Marcar la opción que aplican a tu nivel de conocimiento sobre el tema.

4 respuestas



- a) Si, tengo un amplio conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la f...
- b) Si, tengo cierto conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.
- c) He oído hablar sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia, pero no ten...
- d) No, pero me gustaría aprender más sobre el síndrome de Holt-Oram y la f...
- e) No, tengo conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.

Figura 2 ¿Conoce usted acerca síndrome de Holt-Oram y focomelia?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: De los resultados de la encuesta, podemos inferir lo siguiente:

El 75% de los docentes encuestados tienen cierto conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia. Esto indica que la mayoría de los encuestados poseen al menos una comprensión básica de estos temas. El 25% de los docentes encuestados no tienen conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia, pero expresan un interés en aprender más sobre ellos.

Interpretación: Los estos resultados sugiere que la mayoría de los docentes en la muestra tienen al menos un nivel básico de conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia. Esto puede indicar que estos temas han sido abordados en su formación o que han tenido algún grado de exposición a la información relacionada con ellos. Sin embargo, también es importante notar que un porcentaje significativo de los encuestados (25%) expresó un deseo de aprender más sobre estos temas, lo que sugiere una disposición a expandir su conocimiento en estas áreas específicas.

Pregunta 3: ¿Has enfrentado desafíos al intentar incluir a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física?



Figura 3 ¿Has enfrentado desafíos al intentar incluir a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 75% de los docentes encuestados enfrentan dificultades para promover la participación activa de los estudiantes con el síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física. El 25% de los docentes encuestados se enfrentan a la falta de adaptaciones adecuadas de los juegos para incluir a estos estudiantes en las clases.

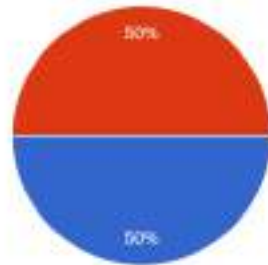
Interpretación: Los resultados sugieren que los desafíos más comunes que los docentes han enfrentado al intentar incluir a estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física están relacionados con la promoción de la participación activa. Esto puede indicar que es importante desarrollar estrategias específicas para involucrar a estos estudiantes en las actividades físicas y fomentar su participación activa en un entorno inclusivo.

Además, la falta de adaptaciones adecuadas de los juegos también es un desafío, aunque en menor medida. Esto resalta la importancia de brindar apoyo y recursos para que los docentes puedan adaptar las actividades de manera efectiva, considerando las necesidades únicas de los estudiantes con estas condiciones.

Pregunta 4: ¿Conoce usted acerca de los juegos cooperativos?

4. ¿Conoce usted acerca de los juegos cooperativos?

4 respuestas



- a) Sí, tengo un amplio conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- b) Sí, tengo cierto conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- c) He oído hablar sobre los juegos cooperativos, pero no tengo un conoci...
- d) No tengo conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- e) No, pero me gustaría aprender más sobre ellos.

Figura 4: ¿Conoce usted acerca de los juegos cooperativos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 50% de los docentes encuestados tienen un amplio conocimiento sobre los juegos cooperativos. Esto indica que una porción significativa de los encuestados está bien informada sobre este tema y puede tener experiencia práctica en su aplicación. Otro 50% de los docentes encuestados tienen cierto conocimiento sobre los juegos cooperativos. Esto sugiere que el resto de los encuestados tiene algún grado de familiaridad con los juegos cooperativos, aunque no a un nivel profundo.

Interpretación: Los resultados sugieren que los docentes encuestados están divididos de manera equitativa en términos de su conocimiento sobre los juegos cooperativos. La mitad de ellos tiene un amplio conocimiento sobre este enfoque de juegos, mientras que la otra mitad tiene cierto conocimiento al respecto. Esta división podría indicar que los juegos cooperativos no pueden ser un concepto totalmente desconocido entre los docentes encuestados, lo que podría ser mejorado para la implementación de juegos cooperativos en las clases de Educación Física. Sin embargo, también sugiere que existe la oportunidad de proporcionar información adicional y recursos para aquellos que tienen un conocimiento más limitado y desean aprender más sobre los juegos cooperativos.

Pregunta 5: ¿Utilizas actualmente juegos cooperativos en tus clases de Educación Física?

5. ¿utilizas actualmente juegos cooperativos en tus clases de educación física?

4 respuestas

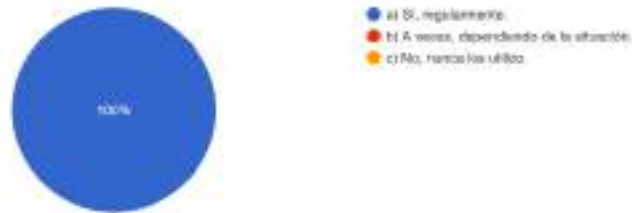


Figura 5: ¿Utilizas actualmente juegos cooperativos en tus clases de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 100% de los docentes encuestados utilizan periódicamente juegos cooperativos en sus clases de Educación Física. Esto indica que todos los encuestados han incorporado de manera consistente y planificada los juegos cooperativos como parte de su enfoque pedagógico.

Interpretación: Estos resultados podrían indicar la importancia y el impacto positivo percibido de los juegos cooperativos en la Educación Física y posiblemente podrían inspirar a otros docentes a considerar la integración de esta estrategia en sus propias prácticas pedagógicas.

Pregunta 6: ¿Considera usted que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

6. ¿Considera usted que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

4 respuestas

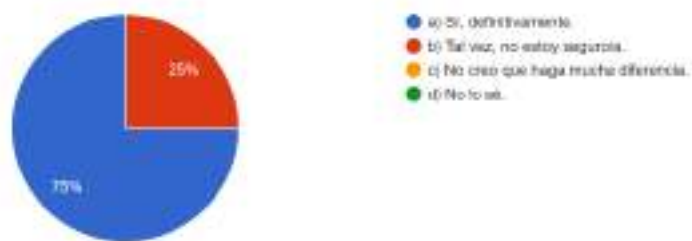


Figura 6: ¿Considera usted que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 75% de los docentes encuestados cree definitivamente que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las

clases de Educación Física. Esto sugiere que la mayoría de los encuestados tiene una opinión positiva y confiada sobre el valor de los juegos cooperativos en este contexto. El 25% de los docentes encuestados no están completamente seguros de si los juegos cooperativos son beneficiosos en este contexto. Esto indica que un porcentaje menor de docentes tiene dudas o incertidumbres sobre los efectos de los juegos cooperativos en la inclusión de estos estudiantes.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayoría de los docentes encuestados cree que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física. Esto sugiere un reconocimiento de la importancia de los juegos cooperativos como una herramienta valiosa para crear un ambiente inclusivo y promover la participación activa de todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades especiales. La presencia de un porcentaje menor de docentes que no están completamente seguros puede reflejar cierta cautela o falta de experiencia en la aplicación de los juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con estas condiciones específicas.

Pregunta 9: ¿Cuáles de los siguientes recursos o apoyos se consideran más necesarios para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclusivos en la clase de Educación Física? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el recurso o apoyo más importante y 4 el menos importante.

9. ¿Cuáles de los siguientes recursos o apoyos se consideran más necesarios para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclu... o apoyo más importante y 4 el menos importante.

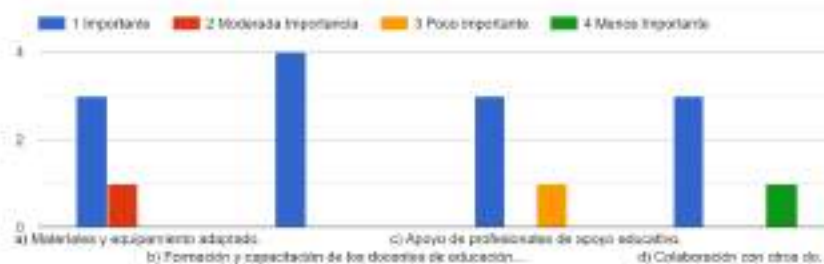


Figura 9: ¿Cuáles de los siguientes recursos o apoyos se consideran más necesarios para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclusivos en la clase de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: De los resultados de la encuesta, podemos inferir lo siguiente:

En la opción a), el 75% de los docentes considerando que los materiales y equipamiento adaptado son importantes, y el 25% lo considera de moderada importancia. En la opción b), el

100% de los docentes considerando que la formación y capacitación de los docentes de Educación Física en juegos cooperativos inclusivos es importante. En la opción c), el 75% de los docentes considera que el apoyo de profesionales de apoyo educativo es importante, y el 25% lo considera poco importante. En la opción d), el 75% de los docentes considerando que la colaboración con otros docentes y especialistas es importante, y el 25% lo considera menos importante.

Interpretación: Los resultados muestra que hay un consenso general entre los docentes encuestados sobre la importancia de los recursos y apoyos para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclusivos en la clase de Educación Física. Cada una de las opciones presentadas es considerada importante por la mayoría de los docentes.

El hecho de que la formación y capacitación de los docentes en juegos cooperativos inclusivos ha sido seleccionado por el 100% de los encuestados destaca la relevancia de la preparación y el desarrollo profesional en este enfoque pedagógico. El hecho de que las otras opciones presentan ciertas variaciones en la percepción de importancia sugiere que hay diferentes perspectivas entre los docentes. Estas diferencias pueden estar influenciadas por las experiencias y las condiciones específicas de cada entorno educativo.

2.8.2 Resultados instrumento N° 2. Resultado de la encuesta a los estudiantes

Pregunta 2: ¿Te sientes incluido/a en las actividades de Educación Física?



Figura 12: ¿Te sientes incluido/a en las actividades de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 85,3% de los estudiantes encuestados (29 estudiantes) respondieron que siempre se sintieron incluidos en las actividades de Educación Física. Esto indica una percepción muy positiva y fuerte inclusión en este contexto. El 8,8% de los estudiantes encuestados (3

estudiantes) respondieron que a veces se sintieron incluidos en las actividades de Educación Física. Esto sugiere una percepción más variable de inclusión, donde en ocasiones se siente parte de las actividades, pero no de manera constante. El 2,9% de los estudiantes encuestados (1 estudiante) respondieron que no siempre se sintieron incluidos en las actividades de Educación Física. Esto indica que algunos estudiantes tienen momentos en los que no se sienten completamente incluidos en estas actividades. Otro 2,9% de los estudiantes encuestados (1 estudiante) respondieron que no se sintieron incluidos en absoluto en las actividades de Educación Física. Esto sugiere que al menos un estudiante tiene una percepción de falta de inclusión en este contexto.

Interpretación: Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen una percepción positiva y se sienten incluidos en las actividades de Educación Física. El alto porcentaje (85,3%) que siempre se siente incluido sugiere que, en general, se está creando un ambiente inclusivo en estas clases. Sin embargo, la presencia de un pequeño porcentaje de estudiantes que a veces, no siempre o nunca se sienten incluidos (17,6% en total) indica que todavía hay margen para mejorar la inclusión y la participación de algunos estudiantes en las actividades de Educación Física.

Pregunta 3: ¿Te gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes puedan participar, incluyendo a aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

3. ¿Te gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes puedan participar, incluyendo a aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia?
34 respuestas

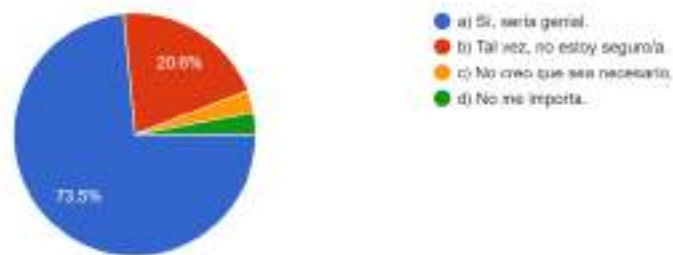


Figura 13: ¿Te gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes puedan participar, incluyendo a aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 73,5% de los estudiantes encuestados (25 estudiantes) expresan que les gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes, incluyendo aquellos con síndrome

de Holt-Oram y focomelia, puedan participar. Esto sugiere tener más oportunidades inclusivas en términos de juegos en el ámbito de la Educación Física. El 20,6% de los estudiantes encuestados (7 estudiantes) mencionaron que tal vez no están seguros si es necesario. Esto indica una cierta indecisión o falta de claridad en la percepción de la necesidad de más juegos inclusivos. El 2,9% de los estudiantes encuestados (1 estudiante) expresó que no cree que sea necesario tener más juegos inclusivos. Esto sugiere que al menos un estudiante siente que la inclusión en los juegos actuales es suficiente y no ve la necesidad de expandir esta oferta. Otro 2,9% de los estudiantes encuestados (1 estudiante) dijo que no le importa si existen más juegos inclusivos. Esto indica que al menos un estudiante no tiene una preferencia clara sobre la ampliación de la oferta de juegos inclusivos.

Interpretación: Los resultados muestra que una gran mayoría de los estudiantes encuestados (73.5%) expresan un deseo positivo de contar con más juegos inclusivos en los que todos los estudiantes, incluyendo aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia, puedan participar. Esto sugiere que existe una conciencia de la importancia de la inclusión en el ámbito de la Educación Física y un deseo de garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar plenamente. La presencia de estudiantes que están indecisos (20,6%), que no ven la necesidad (2,9%) o que no tienen una preferencia clara (2,9%) muestra que existe una diversidad de opiniones entre los estudiantes en cuanto a la necesidad y el valor de la inclusión en juegos específicos.

Pregunta 4: ¿Crees que los juegos cooperativos son divertidos?

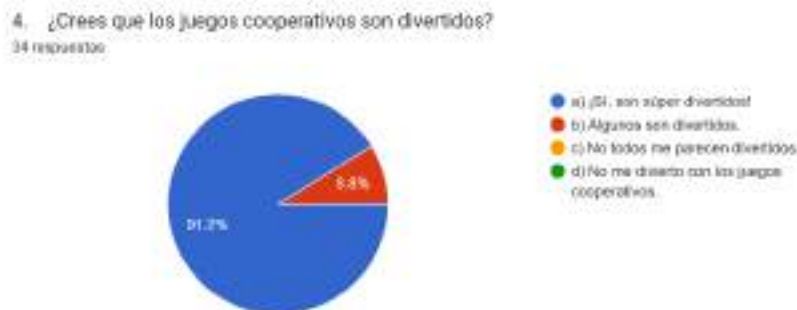


Figura 14: ¿Crees que los juegos cooperativos son divertidos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 91,2% de los estudiantes encuestados (31 estudiantes) expresan que consideran que los juegos cooperativos son súper divertidos. Esto indica una alta percepción de diversión

en relación con este tipo de juegos. El 8.8% de los estudiantes encuestados (3 estudiantes) mencionan que algunos juegos cooperativos les parecen divertidos, lo que sugiere una visión menos entusiasta hacia ciertos juegos en comparación con otros.

Interpretación: Los resultados muestran que la gran mayoría de los estudiantes encuestados (91,2%) perciben los juegos cooperativos como súper divertidos. Este alto porcentaje indica que existe una percepción general positiva de que este tipo de juegos es atractivo y entretenido para la mayoría de los estudiantes. La presencia de un pequeño porcentaje de estudiantes (8.8%) que considerando que algunos juegos cooperativos son divertidos sugiere que, si bien la mayoría encuentra diversión en estos juegos, puede haber diferencias individuales en cuanto a las preferencias de juego y las experiencias de diversión.

Pregunta 5: ¿Has tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos en la clase de Educación Física?

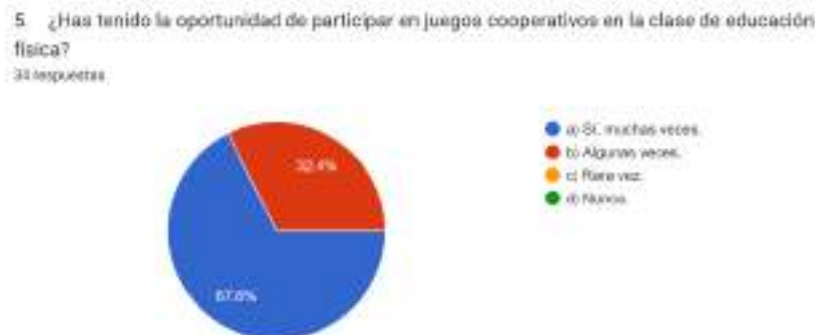


Figura 15: ¿Has tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos en la clase de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 67.6% de los estudiantes encuestados (23 estudiantes) expresaron que han tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos muchas veces en la clase de Educación Física. El 32,4% de los estudiantes encuestados (11 estudiantes) mencionaron que han tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos algunas veces.

Interpretación: Los resultados muestran que una mayoría de los estudiantes encuestados (67.6%) ha tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos muchas veces en la clase de Educación Física. Esto sugiere que los juegos cooperativos son una parte integral de sus experiencias en el aula y que han tenido repetidas oportunidades para experimentar y practicar este enfoque de juego. La presencia de un porcentaje significativo de estudiantes (32.4%) que

han tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos algunas veces indica que hay una proporción menor de estudiantes que han experimentado estos juegos en menor medida, lo que puede deberse a diversos factores, como la planificación de las clases o la variedad de actividades realizadas.

Pregunta 7: ¿Te sientes cómodo/a participando en los juegos cooperativos?

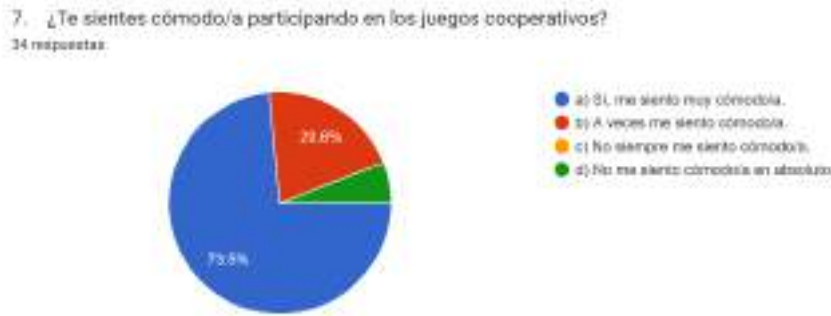


Figura 17: ¿Te sientes cómodo/a participando en los juegos cooperativos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 73.5% de los estudiantes encuestados (25 estudiantes) expresaron que se sintieron muy cómodos al participar en los juegos cooperativos. Esto sugiere que una gran mayoría de los estudiantes se siente a gusto y seguro al participar en este tipo de actividades.

El 20,6% de los estudiantes encuestados (7 estudiantes) mencionan que a veces se sienten cómodos al participar en los juegos cooperativos. Esto indica que un porcentaje menor de estudiantes experimentará cierta necesidad en su nivel de comodidad en función de diferentes situaciones o juegos. El 20,6% de los estudiantes encuestados (2 estudiantes) expresaron que no se sintieron cómodos en absoluto al participar en los juegos cooperativos. Esto sugiere que hay un pequeño grupo de estudiantes que experimenta una falta significativa de comodidad y seguridad al participar en estas actividades.

Interpretación: Los resultados muestra que la mayoría de los estudiantes encuestados (73,5%) se siente muy cómodo al participar en los juegos cooperativos. Este alto porcentaje sugiere que la gran mayoría de los estudiantes encuentran estas actividades agradables y satisfactorias, lo que puede ser un indicativo positivo de la eficacia de los juegos cooperativos en el fomento de un ambiente inclusivo y seguro en las clases de Educación Física. La presencia de un porcentaje menor de estudiantes que a veces se sienten cómodos (20,6 %) o que no se sienten cómodos en absoluto (5,9 %) señala que aún puede haber ciertas necesidades en cuanto a la percepción

de comodidad entre los estudiantes. Es importante considerar estas perspectivas al diseñar las actividades de Educación Física para asegurar que todos los estudiantes se sientan cómodos y seguros al participar.

Pregunta 8: ¿Crees que los juegos cooperativos ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos?

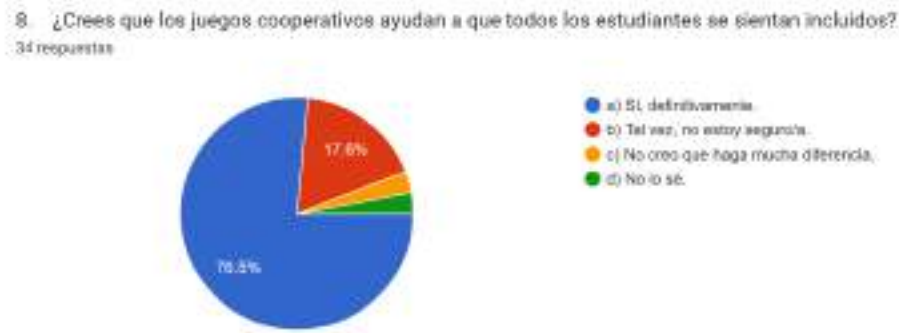


Figura 18: ¿Crees que los juegos cooperativos ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 76,5% de los estudiantes encuestados (26 estudiantes) expresan que creen que los juegos cooperativos definitivamente ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos. Esto indica que una mayoría significativa de los estudiantes perciben que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la promoción de la inclusión en el entorno de la Educación Física. El 17,6% de los estudiantes encuestados (6 estudiantes) mencionan que tal vez no están seguros si los juegos cooperativos promueven la inclusión. Esto refleja cierta indecisión o falta de certeza en cuanto a los efectos de los juegos cooperativos en la inclusión. El 2,9% de los estudiantes encuestados (1 estudiante) expresó que no cree que los juegos cooperativos hagan mucha diferencia en los términos de inclusión. Otro 2,9% (1 estudiante) dijo que no sabe si los juegos cooperativos ayudan a la inclusión.

Interpretación: Los resultados muestra que la mayoría de los estudiantes encuestados (76.5%) cree que los juegos cooperativos definitivamente ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos. Este alto porcentaje sugiere que hay una percepción positiva en cuanto a la capacidad de los juegos cooperativos para crear un ambiente inclusivo y colaborativo en las clases de Educación Física. La presencia de un porcentaje menor de estudiantes que no están seguros (17,6%), cree que no hace mucha diferencia (2,9%) o simplemente no saben (2,9%) señala que aún puede haber deficiencia cierta en cuanto a las opiniones sobre los efectos de los juegos

cooperativos en la inclusión. Esto destaca la importancia de continuar evaluando y discutiendo estos enfoques en el contexto de la Educación Física.

Pregunta 9: ¿Qué te agrada más de los juegos cooperativos? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el aspecto que más te agrada y 4 el que menos te agrada:

9. ¿Qué te agrada más de los juegos cooperativos? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el aspecto que más te agrada y 4 el que menos te agrada.

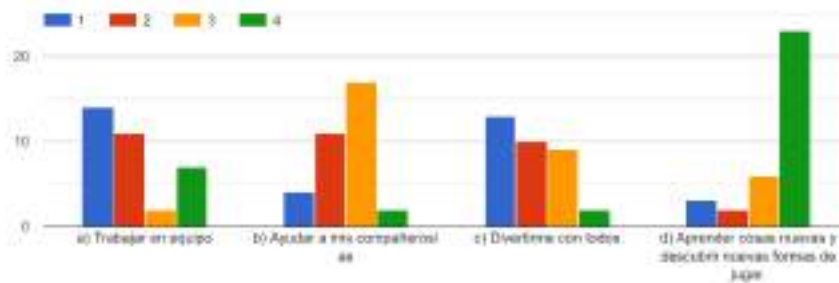


Figura 19: ¿Qué te agrada más de los juegos cooperativos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: De los resultados de la encuesta, podemos inferir lo siguiente:

En la opción a): 14 estudiantes (41,2%) mencionan que trabajar en equipo es lo que más les agrada. 11 estudiantes (32,4%) dijeron que trabajar en equipo les agrada moderadamente. 2 estudiantes (5,9%) indicaron que trabajar en equipo les agrada poco. 7 estudiantes (20,6%) mencionan que trabajar en equipo les agrada menos. **En la opción b):** 4 estudiantes (11,8%) mencionaron que ayudar a sus compañeros/as es lo que más les agrada. 11 estudiantes (32,4%) dijeron que ayudaron a sus compañeros/as les agrada moderadamente. 17 estudiantes (50%) indicaron que ayudaron a sus compañeros/as les agrada poco. 2 estudiantes (5,9%) mencionaron que ayudaron a sus compañeros/as les agrada menos. **En la opción c):** 13 estudiantes (38,2%) mencionan que disfrutan con todos es lo que más les agrada. 10 estudiantes (29,4%) dijeron que disfrutan con todos les agrada moderadamente. 9 estudiantes (26,5%) indicaron que disfrutan con todos les agrada poco. 2 estudiantes (5,9%) mencionaron que disfrutan con todos les agrada menos. **En la opción d):** 3 estudiantes (8,8%) mencionaron que aprender cosas nuevas y descubrir nuevas formas de jugar es lo que más les agrada. 2 estudiantes (5,9%) dijeron que aprender cosas nuevas y descubrir nuevas formas de jugar les agrada moderadamente. 6 estudiantes (17,6%) indicaron que aprender cosas nuevas y descubrir

nuevas formas de jugar les agrada poco. 23 estudiantes (67,6%) mencionaron que aprender cosas nuevas y descubrir nuevas formas de jugar les agrada menos.

Interpretación: Los resultados muestra las preferencias de los estudiantes en cuanto a lo que más les agrada de los juegos cooperativos, así como lo que les agrada moderadamente, poco o menos. Los resultados entre las opciones: Trabajar en equipo (opción a) y divertirse con todos (opción c) son los aspectos más destacados en términos de agrado en general. La mayoría de los estudiantes manifestó que les agrada trabajar en equipo y divertirse con todos. Ayudar a sus compañeros/as (opción b) también es un aspecto que les agrada a muchos estudiantes, aunque algunos expresan agrado moderado y otros expresan menos agrado. Aprender cosas nuevas y descubrir nuevas formas de jugar (opción d) es el aspecto que menos les agrada en general. La mayoría de los estudiantes manifestó que les agrada menos este aspecto en comparación con los demás.

2.8.3 Resultados instrumento N° 3 Entrevista a padres de familia/representante legal

1. ¿Conoce usted acerca del síndrome de Holt-Oram y focomelia?

Sí, tengo un conocimiento básico

2. ¿Conoce usted las causas que provocan el síndrome de Holt-Oram y focomelia? Sí,

tengo un conocimiento básico sobre el tema. El síndrome se origina a partir de un gen presente en uno de los padres.

3. ¿Cuándo le diagnosticaron a su hijo este síndrome?

Hace más de 5 años, concretamente cuando tenía un año de edad.

4. ¿Cómo se sintió cuando recibió el diagnóstico de su hijo?

Me sentí triste, angustiada y preocupada por el futuro de mi hijo.

5. ¿Qué tipo de terapias, ejercicios, controles ha recibido su hijo posterior al diagnóstico?

Se puede mencionar las siguientes: Terapia ocupacional, fisioterapia y controles médicos periódicos

6. ¿Le gusta que su hijo participe en la clase de Educación Física?

Sí, pero con ciertas limitaciones

7. ¿Cuáles son las principales dificultades que ha enfrentado su hijo/a en la clase de Educación Física? Limitaciones físicas para participar en ciertas actividades.

8. ¿Ha percibido alguna vez que su hijo/a se siente excluido/a o limitado/a en las actividades físicas? Sí, en algunas ocasiones.

9. ¿Qué acciones o actividad considera que podrían favorecer la participación e inclusión de su hijo/a en la clase de Educación Física?

Contar con materiales y recursos adaptados, recibir capacitaciones y apoyo extra por parte de los docentes, además de fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre todos los estudiantes son elementos clave para mejorar la inclusión.

10. ¿Que conoce usted acerca de los juegos cooperativos?

Son juegos que promueven la inclusión y la participación de todos los jugadores, sin importar sus habilidades o capacidades.

11. ¿Cómo considera que los juegos cooperativos podrían beneficiar a su hijo/a en términos de inclusión y participación?

Fomentando el respeto y la valoración de las diferencias individuales.

12. ¿Qué se debería tener en cuenta al diseñar un sistema de juegos cooperativos para estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, para fomentar su participación activa? Es esencial adaptar los juegos a las necesidades físicas de los estudiantes, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo. Además, es fundamental garantizar que los entornos de juego sean seguros y accesibles.

13. ¿Ha tenido la oportunidad de participar en actividades, capacitaciones o programas inclusivos que le permitan ayudar mejor a su hijo? Si es así, ¿cómo ha sido su experiencia? Las capacitaciones recibidas han provenido de los médicos tratantes, quienes sugieren que se debe permitir al estudiante, dentro de lo posible, participar en actividades similares a las de otros niños de su edad.

14. ¿Considera que la participación de su hijo/a en la clase de Educación Física tiene efectos en otros aspectos de su desarrollo, como su bienestar emocional o su rendimiento académico?

Sí, tiene un impacto en su bienestar emocional, pero no en su rendimiento académico.

Interpretación cualitativa: Estas respuestas indican la necesidad de seguir avanzando hacia prácticas inclusivas en la Educación Física, con un énfasis en la comprensión, la adaptación y el apoyo integral. La colaboración entre familiares, educadores y profesionales de la salud se presenta como clave para construir un entorno educativo que nutra el crecimiento no solo físico, sino también emocional y social, de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

2.8.4 Discusión de Resultados

Los hallazgos subrayan la importancia de proporcionar recursos educativos detallados sobre juegos cooperativos y su aplicación en el contexto de la Educación Física Inclusiva. Estos recursos resultan ser un aporte importante tanto para docentes con experiencia en juegos cooperativos como para aquellos que buscan ampliar sus conocimientos. La elaboración de materiales educativos específicos surge como una herramienta facilitadora para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física. Adicionalmente, los resultados reflejan un interés positivo en la implementación de más juegos inclusivos, en los cuales todos los estudiantes, incluyendo aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia, puedan participar. Esta percepción general positiva hacia los juegos cooperativos sugiere que estas actividades son consideradas inclusivas y satisfactorias, indicando la eficacia de los juegos cooperativos en la promoción de un ambiente participativo y seguro en las clases de Educación Física.

Los resultados obtenidos coinciden con estudios previos realizados por autores como Mansilla y Abellán (2022), Velázquez (2013), García (2021), Bravo (2021), Quinga (2020) y Benavides (2021), quienes han demostrado que los juegos cooperativos influyen positivamente en los estudiantes, abarcando aspectos cognitivos, físicos y socioemocionales. Estos estudios recalcan que el juego cooperativo es una herramienta efectiva para fomentar la comunicación, la interacción, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, logrando así procesos de inclusión efectivos entre los estudiantes. En sintonía con estos hallazgos, el currículo de Educación Física (2016) señala que la responsabilidad de los docentes es desarrollar estrategias que se ajusten a diversos ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto implica fomentar el trabajo en equipo mediante un enfoque crítico e inclusivo para lograr una Educación Física Inclusiva (EFI). En conjunto, estos resultados consolidan la idea de la utilidad de desarrollar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. Se confirma la necesidad, importancia, conveniencia y actualidad del tema de investigación, desde su pertinencia y esencia para contribuir a lograr el perfeccionamiento los procesos de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física.

En conformidad con lo planteado y considerando los resultados obtenidos se corrobora la importancia de elaborar una propuesta basada en un sistema de juegos cooperativos que contribuya a la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Contenido de la Propuesta:

3.2 Título:

Sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física

3.3 Objetivo General

- Enriquecer el proceso de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física

3.4 Objetivos específicos

- Socializar el Sistema de juegos cooperativos a desarrollar en la clase de Educación Física como herramienta para fortalecer los procesos de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- Emplear el Sistema de juegos cooperativos en la clase de Educación Física para el fomento de la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- Mejorar la competencia motriz, social y cognitiva del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
- Facilitar la inclusión entre todos los estudiantes incluido el caso de estudio.

3.5 Descripción

La propuesta sigue un orden lógico de presentación, basado en los aportes de (Rodríguez, 2019; Benavides, 2021), el cual incluye el sistema de juegos, usuarios directos, participantes, responsables, contexto, materiales, competencias a lograr y evaluación.

El sistema de juegos cooperativos abarca 11 juegos. Cada una de estos juegos está compuesto de título, objetivo general, lista de recursos necesarios, explicación metodología, variantes posibles, reglas claras, adaptaciones para diferentes situaciones y métodos de evaluación. Estos juegos se pueden incorporar de manera efectiva en el bloque de "Prácticas Lúdicas" a lo largo del año lectivo. Como sugerencia, se plantea la posibilidad de implementar un juego cooperativo cada mes.

Juegos propuestos:

1. Lluvia de Globos
2. El Guía

3. Constructores
4. Aros Congelados
5. Baile de los Mimos
6. Carrera de Aros
7. Atravesando Aros
8. Aros Unidos
9. Corriendo Juntos
10. Unidos en Movimiento
11. El Guardián del Sonido

3.6 Usuarios directos

La presente propuesta está especialmente diseñada para docentes del área de Educación Física y disciplinas afines, que trabajan con estudiantes que enfrentan el síndrome de Holt-Oram y focomelia, tanto dentro del sistema educativo ecuatoriano como en contextos similares. Asimismo, declarándose como participantes y beneficiarios a los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7.

3.7 Participantes, responsables

Los docentes del área de Educación Física y aquellos involucrados en la atención de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, quienes desempeñarán un papel fundamental en la puesta en práctica y ejecución de esta propuesta. Además, la colaboración y el apoyo de la comunidad educativa, los padres de familia y el equipo de apoyo multidisciplinario serán esenciales para garantizar el éxito y la efectividad del sistema de juegos cooperativos propuestos. Su enfoque se centra en brindar una experiencia educativa enriquecedora e incluyente para cada estudiante, con el objetivo de promover su participación activa y su progreso en el ámbito educativo y social.

3.8 Contexto

La ejecución de este sistema de juegos se prevé desarrollar en el patio de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, el cual resultó el escenario principal para realizar los juegos diseñados. Este espacio brinda un entorno adecuado y seguro para la participación activa del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia, permitiendo una experiencia inclusiva y enriquecedora.

3.9 Materiales

Este sistema de juegos se caracteriza por su enfoque práctico y sencillo, ya que no requiere de materiales sofisticados ni costosos. Los elementos necesarios son de fácil obtención y pueden incluso ser elaborados por los propios estudiantes. La simplicidad de los materiales no compromete la efectividad del sistema de juegos; por el contrario, promueve la participación activa y creativa de los estudiantes al permitirles contribuir en la construcción y adaptación de los recursos utilizados en las actividades cooperativas (Galarza, 2018).

3.10 Competencias a lograr

En el ámbito de la Educación Física inclusiva, se busca fortalecer diversas competencias, entre las que se incluyen:

- **Competencia Motriz:** Desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas y específicas
- **Competencia Social:** Trabajo en equipo, cooperación, respeto hacia los demás, y la participación activa en actividades grupales.
- **Competencia Cognitiva:** Los estudiantes reflexionan sobre su propio progreso y buscan la mejora continua.

Estas competencias se alinean con la idea de que la Educación Física no solo tiene como objetivo el desarrollo de habilidades físicas, sino también la formación integral de los estudiantes, contribuyendo a su bienestar físico, mental y social principios establecidos en el Currículo de Educación Física de 2016.

3.11 Evaluación

En esta fase, el objetivo es verificar el impacto y el éxito logrado con la aplicación del sistema de juegos cooperativos en Educación Física por parte de los profesores. Esta evaluación es esencial para determinar hasta qué punto se han alcanzado los objetivos previstos y si el sistema es efectivo para su integración en las clases de Educación Física.

En este sentido, se propone considerar diversas formas de evaluación, tomando en cuenta los aportes de Alvarado (2022), quien destaca que la efectividad de los juegos cooperativos puede ser comprobada mediante la aplicación de diversos instrumentos, como fichas de observación, diálogos y entrevistas tanto con docentes como con estudiantes.

Consideraciones Importantes

Al implementar el sistema de juegos cooperativos en la clase de Educación Física, resulta fundamental tener en cuenta diversas consideraciones, según destaca Alvarado (2022), a fin de asegurar una experiencia positiva y efectiva.

Proporcionar explicaciones anticipadas sobre las reglas y objetivos del juego es fundamental para prevenir situaciones de conflicto y fomentar el cuidado entre los participantes, permitiéndoles disfrutar plenamente de las diversas experiencias de juegos cooperativos. Además, se recomienda llevar a cabo una evaluación continua para realizar ajustes y mejoras en el sistema de juegos cooperativos, asegurando así su efectividad y adaptación continua a las necesidades del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia y dinámicas del grupo.

Estas consideraciones aseguran que el sistema de juegos cooperativos no solo promueva la inclusión, sino que también garantice la seguridad, sea educativo y enriquecedor para todos los estudiantes, sin importar sus habilidades o condiciones.

SISTEMA DE JUEGOS COOPERATIVOS

Estrategia que fomenta el trabajo cooperativo en equipo mediante un enfoque crítico e inclusivo logrado una Educación Física Inclusiva (EFI). Se destaca la elección de juegos cooperativos para logra objetivos comunes. Este enfoque busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la inclusión de estudiantes en la clase con síndrome de Holt-Oram y focomelia a continuación se refleja un gráfico que recoge la estructura de la propuesta:



Figura 21: Estructura de la propuesta sistema de juegos cooperativos



Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: La lluvia de globos

Objetivo: Fomentar la cooperación entre los estudiantes, desarrollando sus habilidades de percepción espacio-temporal y mejorar la agilidad física.

Recursos: Globos, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: En esta actividad, se formarán equipos compuestos por 6 a 8 estudiantes, cuya misión será transportar un globo por medio de toques suaves, evitando que éste haga contacto con el suelo. Para llevar a cabo con éxito esta tarea, los participantes deberán demostrar habilidades de colaboración y comunicación efectiva, trabajando juntos para idear y ejecutar la estrategia más óptima.

Variante:

- El profesor introducirá dos o tres globos para el transporte.
- Pueden utilizar otras partes del cuerpo, como las piernas, para transportar los globos.

Reglas:

- Las manos de los estudiantes deberán mantenerse unidas en todo momento.
- Los participantes deberán interactuar con el globo solamente mediante toques suaves.
- En caso de que el globo haga contacto con el suelo, el equipo deberá regresar al punto de toque anterior para reiniciar la actividad.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia

- Variar las distancias requeridas para adaptarse a las capacidades individuales.
- Incluir lugares de descanso estratégicos en los juegos de persecución.
- Asignar a un estudiante guía o proporcionar apoyo adicional.
- Otorgar más tiempo para la toma de decisiones y para llevar a cabo las acciones prácticas.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 22: Juego cooperativo en Educación Física: La lluvia de globos

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: El Guía

Objetivo: Fomentar la confianza mutua, coordinación y la toma de decisiones colaborativas, al tiempo que promueve la importancia de la comunicación clara y eficaz en situaciones desafiantes.

Recursos: antifaz, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: En esta dinámica, los estudiantes se agruparán en equipos de 2 o 3 estudiantes. La tarea consiste en realizar una caminata con los ojos vendados, siguiendo las indicaciones precisas de su compañero sin vendaje (guía). La culminación exitosa de esta actividad depende en gran medida de la colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo, quienes deberían idear una estrategia sólida para lograr el objetivo.

Variantes:

- Con los ojos vendados, los estudiantes deben llevar a cabo ejercicios como saltos hacia la derecha, izquierda, adelante y atrás, bajo las instrucciones del profesor.
- Formar una columna con 5 estudiantes. Solo el estudiante líder de la columna no llevará los ojos vendados, y será responsable de guiar al grupo a través de un espacio determinado por el docente.

Reglas:

- El participante con los ojos vendados no podrá retirarse la venda hasta que la actividad concluya.
- El compañero sin vendaje será el guía y deberá conducir al compañero ciego por rutas seguras para prevenir posibles lesiones.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Variar las distancias requeridas para adaptarse a las capacidades individuales.
- Asignar a un estudiante guía o proporcionar apoyo adicional.
- Otorgar más tiempo para la toma de decisiones y para llevar a cabo las acciones prácticas.
- Establecer límites claros en el área de práctica de los juegos.
- Considerar y señalar desniveles presentes en el espacio.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 23: Juego cooperativo en Educación Física: El Guía

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Constructores

Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación, fomentando la colaboración en equipo, la creatividad en la resolución de problemas y la destreza en la manipulación de las formas geométricas. Además, se promueve el trabajo bajo presión y el respeto por las reglas y las responsabilidades compartidas.

Recursos: Figuras geométricas de madera de varios colores, aros/hulas, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: En esta dinámica, los participantes se organizarán en grupos de 6 a 8 estudiantes y tomarán posición alrededor de un círculo previamente designado. Su objetivo será construir torres utilizando figuras geométricas de madera, las cuales estarán ubicadas al costado del aro.

Variantes:

- Se dispersarán las figuras geométricas en el área de juego, y se instruirá a los estudiantes a colocar únicamente triángulos, cuadrados o agruparlas por colores dentro del aro.
- Las figuras de madera se distribuirán por el área de juego, y se desafiarán a los estudiantes a colocar la mayor cantidad posible de figuras dentro del aro en un tiempo establecido por el docente.

Reglas:

- Los estudiantes deben cumplir con el límite de tiempo establecido por el docente para completar la actividad.
- Las torres deben ser construidas dentro del aro designado.
- Los estudiantes deben permanecer en el grupo que les ha sido asignado.
- Al finalizar la actividad, los estudiantes son responsables de recoger y regresar los materiales al lugar indicado por el docente.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia

- Usar material blando cuando se enfrenten dificultades de agarre.
- Emplear material alternativo o adaptado según las necesidades.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 24: Juego cooperativo en Educación Física: Constructores

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Aros Congelados

Objetivo: Desarrollar habilidades motoras, cooperación y de trabajo en equipo mientras se practican habilidades físicas como correr y pasar a través de aros, proporcionando un ambiente de aceptación y respeto

Recursos: Aros / ulas de varios colores.

Explicación metodológica: Los participantes se dividen en grupos, se asignan roles de "congeladores", "descongeladores" y los participantes que van a ser "congelados", "descongelados". Los "congeladores" deben tocar a los participantes de juego para que se queden inmóviles y los descongeladores deben llevar un aro para liberar a los congelados, quienes deben pasar a través del aro para ser descongelados e intentar nuevamente no ser congelados.

Variantes:

- Para descongelarse se ubicarán los aros en el piso y los congelados deberán saltar por los aros para descongelarse
- Después de un tiempo determinado, los roles de los estudiantes se cambian para que los congelados sean los descongeladores y viceversa.
- Congelados sin aros los estudiantes descongeladores deben tocarlos para descongelarlos.

Reglas

- Dividir a los estudiantes en grupos de seis a ocho participantes.
- Se eligen tres participantes que serán los "congeladores" y tres participantes que serán los "descongeladores", mientras que el resto del grupo serán los "congelados".
- Los participantes que descongelan reciben un aro y deben llevarlo hasta donde se encuentran los estudiantes congelados.
- Los estudiantes congelados deben pasar a través del aro para ser descongelados y poder continuar con la actividad.
- Se puede asignar un tiempo límite para agregar un elemento de desafío adicional.

Adaptaciones para niños/as con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Permitir a los estudiantes tocar el aro con cualquier parte de su cuerpo para que pueda ser descongelado.
- Ajustar el tamaño de los aros para que se adapten a las necesidades del estudiante.
- Asignar a un estudiante guía de juego para ayudar los estudiantes a pasar por el aro o moverse por el área de juego.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 25: Juego cooperativo en Educación Física: Aros Congelados

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Baile de los mimos

Objetivo: Desarrollar habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, y la expresión corporal a través del baile, fortaleciendo las de habilidades sociales y la cohesión grupal.

Recursos: Aros, reproductor de música, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: El maestro comenzará la dinámica al poner en marcha la música. Los estudiantes, en sintonía con el ritmo musical, serán desafiados a llevar a cabo acciones específicas reflejando distintos estados de ánimo conforme lo vaya mencionando en la canción. Ejemplos pueden incluir la expresión de felicidad, tristeza, saltar, caminar u otros similares.

Variantes:

- El docente mencionará un deporte y todos los estudiantes lo interpretarán visualmente los estudiantes podrán caminar por la pista al ritmo de la música mientras representan diferentes deportes en un movimiento lento y pausado.
- Los estudiantes trabajarán en pareja. Un compañero adoptará una expresión facial que transmita un sentimiento particular, y el otro compañero deberá adivinar el sentimiento que se está tratando de expresar.

Reglas:

- Los estudiantes deberán moverse y participar activamente al compás de la música.
- Los estudiantes deben representar las acciones o estados de ánimo indicados por la canción. La actividad llegará a su fin cuando la música deje de sonar.

Adaptaciones para niños/as con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Se puede ajustar el ritmo de la música para que sea más lento y fácil de seguir.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 26: Juego cooperativo en Educación Física: Baile de los mimos

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Carrera de Aros

Objetivo: Desarrollar de habilidades sociales, motrices y cognitivas, a través de juegos lúdicos cooperativos, fomentando valores como el trabajo en equipo, la cooperación y la competencia saludable.

Recursos: Aros, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: Los estudiantes se dividen en grupos de 6 a 8 participantes. Se selecciona un punto de salida (A) y un punto de llegada (B). En el punto A se colocan los aros, mientras que en el punto B se ubican los participantes. El objetivo del juego es que los participantes, de manera secuencial, transporten los aros desde el punto A hasta el punto B. Cada estudiante puede llevar solo un aro consigo. Una vez que un participante ha transportado un aro, se coloca al final de la fila, permitiendo que todos tengan la oportunidad de participar activamente y rotar su posición. El juego continúa hasta que todos los aros hayan sido transportados al punto B. El equipo que logre completar la tarea en el menor tiempo posible demostrará un mejor desempeño cooperativo y será considerado el vencedor de la actividad.

Variantes:

- **Variante de obstáculos:** Coloca obstáculos en el camino entre el punto A y el punto B. Pueden ser conos, vallas, cuerdas, o cualquier objeto que requiera habilidades adicionales para superarlos.
- **Variante de movimiento limitado:** Limita los movimientos de los participantes al transportar los aros. Puedes pedirles que se muevan solo saltando, caminando hacia

atrás, gateando o utilizando un solo pie. Esto agregará un desafío adicional y requerirá adaptación y creatividad en el transporte de los aros.

Reglas

- Los estudiantes deben permanecer en el grupo que les ha sido asignado.
- Se elige un punto de salida (A) y un punto de llegada (B). En el punto A se colocan los aros, mientras que en el punto B se sitúan los estudiantes.
- Los estudiantes deben transportar los aros de manera secuencial desde el punto A hasta el punto B. Cada participante puede llevar consigo únicamente un aro.
- Después de transportar un aro, el participante se coloca al final de la fila, permitiendo que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar activamente.
- El juego continúa hasta que todos los aros hayan sido transportados al punto B.
- El equipo que logre completar la tarea en el menor tiempo posible demuestra un mejor desempeño cooperativo se considera el vencedor de la actividad.

Adaptaciones para niños/as con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Ajustar el tamaño de los aros más grandes o más pequeños para que se adapten a las necesidades del estudiante.
- Asignar a un estudiante guía de juego para ayudar los estudiantes a pasar el aro o moverse por el área de juego.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 27: Juego cooperativo en Educación Física: Carrera de Aros

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Atravesando Aros

Objetivo: Desarrollar de habilidades sociales, motrices y cognitivas, a través de juegos lúdicos cooperativos, fomentando valores como la cooperación, el liderazgo compartido y la toma de decisiones en grupo.

Recursos: Aros (suficientes para cada participante), Cuerdas largas y resistentes, Espacio amplio y despejado para el juego

Explicación metodológica: Los estudiantes se dividen en grupos de 6 a 8 participantes. Se elige un punto de salida (A) y un punto de llegada (B). En el punto A, se colocan los aros, y dentro de cada aro se ubica un participante. En el punto B, se encuentra otro participante listo para recibir los aros. Entre el punto A y el punto B, los participantes sujetan una cuerda. El objetivo del juego es que los participantes, de manera secuencial, transporten los aros desde el punto A hasta el punto B a través de la cuerda. Cada participante puede llevar consigo únicamente un aro a la vez. Una vez que un participante ha transportado un aro, se coloca al final de la fila, permitiendo que todos los participantes tengan la oportunidad de participar activamente y rotar su posición. El juego continúa hasta que todos los aros hayan sido transportados al punto B.

Variantes:

- Introduce obstáculos en el área de juego, como conos o colchonetas, que los participantes deben sortear mientras transportan los aros. Esto añadirá un elemento adicional de desafío y requerirá una mayor coordinación y planificación en equipo.
- Los estudiantes, cada uno equipado con un aro, tendrán el desafío de transportarlo hasta el punto de llegada mientras saltan la cuerda en un movimiento de izquierda a derecha.

Reglas:

- Los estudiantes deben permanecer en el grupo que les ha sido asignado.
- Cada participante puede llevar consigo únicamente un aro a la vez.
- Una vez que un participante ha transportado un aro, se coloca al final de la fila,
- El juego continúa hasta que todos los aros hayan sido transportados al punto "B".
- El equipo que logre completar la tarea en el menor tiempo posible demuestra un mejor desempeño cooperativo se considera el vencedor de la actividad.

Adaptaciones para niños/as con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Ajustar el tamaño de los aros más grandes o más pequeños para que se adapten a las necesidades del estudiante.
- Asignar a un estudiante guía de juego para ayudar los estudiantes a pasar el aro o moverse por el área de juego.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 28: Juego cooperativo en Educación Física: Atravesando Aros

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Aros Unidos

Objetivo: Promover el trabajo en equipo, la coordinación y la comunicación entre los estudiantes mediante el movimiento corporal sin soltarse las manos, fortaleciendo la cohesión grupal y el desarrollo de habilidades sociales.

Recursos: Aros/hulas, espacio amplio y seguro.

Explicación metodológica: Se formarán equipos de 6 a 8 estudiantes, los cuales deberán estar en fila y tomados de las manos. En el extremo final de la fila se colocará varios aros, los cuales deberán pasar a través de sus cuerpos sin soltarse las manos. El equipo que logre pasar la mayor cantidad de aros en el menor tiempo posible será el ganador. Se pueden utilizar diferentes tipos de aros para aumentar la dificultad de la actividad.

Variantes:

- Se pueden utilizar aros de diferentes tamaños para aumentar el nivel de dificultad de la actividad.

- El grupo tiene la opción de formar un círculo, entrelazando sus manos, a través del cual debe hacer pasar el aro.

Reglas

- Los estudiantes deben permanecer en el grupo que les ha sido asignado.
- Cada equipo se coloca en fila y no podrán soltarse de las manos.
- Solo en el extremo final de la fila se deberán colocar los aros
- El equipo debe coordinarse y buscar estrategias para pasar los aros de manera rápida y eficiente.
- La actividad finaliza cuando los aros han sido transportados hasta el final de la fila.

Adaptaciones para niños/as con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Ajustar el tamaño de los aros más grandes o más pequeños para que se adapten a las necesidades del estudiante.
- Asignar a un estudiante guía de juego para ayudar los estudiantes a pasar el aro o moverse por el área de juego.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 29: Juego cooperativo en Educación Física: Aros Unidos

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Corriendo Juntos

Objetivo: Fomentar el trabajo en equipo, toma de decisiones rápida y la coordinación a través de la actividad de relevos en equipos, fomentando la diversión, la participación activa y la competencia amistosa entre los equipos.

Recursos: Espacio amplio y seguro.

Desarrollo: El juego inicia con dos niños que se toman de la mano, irán formando los primeros eslabones de una cadena. Su objetivo es tocar al resto de los niños para unirlos a la cadena. Cuando un niño es tocado, debe tomar la mano de los niños/as que ya están en la cadena, extendiéndola aún más, el juego se desarrolla de manera secuencial. La ronda termina cuando el último jugador es alcanzado, y se dará inicio a una nueva partida con los dos primeros jugadores que fueron tocados en la primera ronda. Se enfatiza la coordinación y la comunicación entre los miembros del equipo.

Variantes

- **Variante de relevos:** Los estudiantes se dividen en equipos de 6 a 8 participantes. En lugar de tomarse de las manos, los participantes se transportarán formando un tren humano, colocando sus manos en los hombros del compañero de adelante.

Reglas

- Los estudiantes deben permanecer en el grupo que les ha sido asignado.
- Los estudiantes que están en el punto "B" deberán esperar hasta que llegue sus compañeros.
- Los estudiantes deberán dar la vuelta en el lugar indicado previamente.
- los estudiantes no podrán soltarse de la mano.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Variar las distancias requeridas para adaptarse a las capacidades individuales.
- Asignar a un estudiante guía o proporcionar apoyo adicional.
- Otorgar más tiempo para la toma de decisiones y para llevar a cabo las acciones prácticas.
- Establecer límites claros en el área de práctica de los juegos.
- Considerar y señalar desniveles presentes en el espacio.
- Si algunos niños/as tienen dificultad para agarrarse de las manos, permite que utilicen otros métodos de agarre que les resulten más cómodos, como agarrarse de los brazos o utilizar dispositivos de sujeción adaptados.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 30: Juego cooperativo en Educación Física: Corriendo Juntos

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: Unidos en Movimiento

Objetivo: Fomentar la agilidad mental, la cooperación, la adaptabilidad, al tiempo que promueve la coordinación y el trabajo en equipo en respuesta a las señales auditivas proporcionadas por el docente.

Recursos: Espacio amplio y seguro, tambor, pandero, campana.

Explicación metodológica: El juego se inicia con un aplauso del profesor, momento en el cual todos los participantes comienzan a correr individualmente por el patio o la cancha. Sin embargo, cuando el sonido del tambor resuena, deben agruparse rápidamente en parejas, tomando las manos de su compañero. Un nuevo aplauso marca el momento en que los estudiantes se liberan y se encuentran corriendo por separado. Cuando el pandero suena, la consigna es agruparse en tríos, nuevamente entrelazando sus manos. Finalmente, al escuchar el tintineo de la campana, la tarea es conformar grupos de cuatro, manteniendo siempre el enlace de las manos. La clave fundamental para el éxito radica en seguir atentamente las señales auditivas para cambiar la dinámica de agrupación, al tiempo que se conserva la conexión física entre los participantes a lo largo de todo el juego.

Variantes:

- **Incorporar movimientos específicos:** En cada ronda, se puede asignar un movimiento específico que los participantes deben realizar mientras corren. Por ejemplo, pueden dar saltos, realizar movimientos de brazos o hacer giros. Esto añade creatividad y expresión corporal al juego.
- **Cambio de dirección:** En lugar de correr en línea recta, los participantes pueden cambiar de dirección en cada ronda. Por ejemplo, pueden correr en círculo, en zigzag o en forma de ocho. Esto pone a prueba la agilidad y la adaptabilidad de los participantes.

Reglas

- Los estudiantes deben mantenerse alerta ante los distintos sonidos que se producirán durante la actividad.
- Todos los participantes emprenden una carrera individual en respuesta al aplauso del docente.
- Siguiendo las indicaciones sonoras dadas por el profesor, los estudiantes se agruparán de acuerdo a los sonidos específicos: tambor (formar parejas), pandero (constituir grupos de tres) y campana (conformar de cuatro,).
- Al unirse en grupos, es necesario mantener el contacto físico sosteniendo las manos.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Si algunos estudiantes tienen dificultad para agarrarse de las manos, permite que utilicen otros métodos de agarre que les resulten más cómodos, como agarrarse de los brazos o utilizar dispositivos de sujeción adaptados.
- Establecer límites claros en el área de práctica de los juegos.
- Considerar y señalar desniveles presentes en el espacio.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 31: Juego cooperativo en Educación Física: Unidos en Movimiento

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Juego cooperativo en Educación Física: El guardián del sonido

Objetivo: Desarrollar habilidades de velocidad, agudeza visual, reacción, desplazamiento y equilibrio a través de la actividad lúdica cooperativa, promoviendo diversión, participación activa y bienestar emocional.

Recursos: Espacio amplio y seguro, campana.

Explicación metodológica: El objetivo del juego es avanzar desde un punto acordado hasta una pared o árbol. Se designa a un estudiante (guardián) que será el que haga sonar la campana o dispositivo sonoro con que se cuente, quien se coloca mirando hacia la pared y con los ojos cerrados. Los demás participantes forman una fila a cierta distancia. El estudiante junto a la pared hará sonar la campana y luego se girará. Mientras el estudiante suena la campana, los demás deberán avanzar hacia la pared con precaución. Sin embargo, cuando el participante se gire y dejare de hacer sonar la campana, todos deberán quedarse inmóviles como estatuas. Aquellos que sean sorprendidos en movimiento deben tomar asiento o recostarse en el lugar donde fueron vistos moviéndose.

Variantes:

- Se puede emplear diferentes instrumentos sonoros en lugar de una campana. Si un participante es visto moviéndose, en vez de sentarse o acostarse, debe regresar al punto de partida.

Reglas:

- Cuando suena la campana y el guardián se voltea para mirar al grupo, todos deben permanecer inmóviles como estatuas.
- Si el guardián ve a algún participante moviéndose, ese estudiante deberá sentarse o acostarse en el lugar donde fue descubierto.
- El juego continúa hasta que uno de los participantes logra tocar la pared o el árbol sin ser observado en movimiento por el guardián del sonido.
- El primer estudiante que logra llegar y tocar la pared sin ser descubierto por el guardián se convierte en el próximo encargado de hacer sonar la campana.

Adaptaciones para estudiantes con síndrome de Holt -Oram y focomelia

- Establecer límites claros en el área de práctica de los juegos.
- Considerar y señalar desniveles presentes en el espacio.

Evaluación: Para evaluar la efectividad de los juegos cooperativos propuestos, se sugiere utilizar diversas formas de evaluación, como fichas de observación, entrevistas abiertas con docentes y estudiantes.



Figura 32: Juego cooperativo en Educación Física: El guardián del sonido

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

3.12 Validación de la propuesta:

El proceso de validación de la propuesta se llevó a cabo siguiendo estos pasos:

- Elaboración del Instrumento de Validación
- Socialización de la Propuesta
- Validación por parte de los especialistas
- Implementación de la propuesta (experiencia pedagógica)

Resultados y Análisis de la Validación

Con el propósito de validar la pertinencia, actualidad y eficacia de la propuesta, se utilizaron tres instrumentos en diversas etapas. En una primera fase, previa a la ejecución parcial, se llevó a cabo una evaluación inicial mediante un taller de socialización. Se diseñó un instrumento de validación compuesto por 5 indicadores, aplicado a un total de 7 participantes, entre ellos se incluyeron especialistas en diversas áreas, como un Msc. en Entrenamiento Deportivo, un Msc. en Ciencias de la Educación, un Psicólogo Educativo y orientador que coordina el Departamento de Consejería Estudiantil de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre, una Psicóloga Educativa y orientadora analista del mismo departamento, un Licenciado en Cultura Física, una Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, y una Ingeniera en Gerencia y Liderazgo. Estos especialistas, con experiencia en la atención a personas con Necesidades Educativas Especiales, garantizaron su experiencia como validadores especializados. En general, los resultados obtenidos por los especialistas sugieren como positiva la propuesta, con un fuerte consenso en varios aspectos se destaca, el alto porcentaje de respuestas que está "Muy de

Acuerdo" 6 (85.7%) en que la propuesta es vista como una alternativa viable y funcional para la inclusión de estudiantes con síndrome Holt-Oram y focomelia.

En la siguiente fase de validación, se procedió con la implementación de la propuesta en once clases para ello utilizamos la experiencia pedagógica dirigida por el investigador. Se seleccionó el bloque curricular No 1, "Prácticas lúdicas," del nivel de EGB. Media, centrándose específicamente en las actividades relacionadas con los juegos cooperativos. Los resultados fueron clases motivadoras e interesantes, donde tanto el estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia como sus compañeros participaron activamente en las actividades de la clase de Educación Física, demostrando de manera positiva el proceso de inclusión educativa.

Finalmente, se procedió a realizar una evaluación final de la propuesta mediante la aplicación de entrevistas a los estudiantes de cuarto de básica paralelo "A". El objetivo primordial fue obtener la opinión de los estudiantes acerca del proceso de inclusión de compañeros con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física.

Las respuestas recopiladas se enfocaron principalmente en las preguntas 4, 7 y 8, y los resultados más destacados incluyen:

- Perciben los juegos cooperativos como súper divertidos
- Se siente muy cómodos al participar en los juegos cooperativos.
- Los juegos cooperativos definitivamente ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos.

Estos hallazgos refuerzan la idea de que el sistema de juegos cooperativos enriquece de manera efectiva el proceso de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. En este contexto, el sistema de juegos cooperativos desarrollado se posiciona como una alternativa valiosa y oportuna para facilitar los procesos de inclusión de los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la mencionada institución educativa. Resultando interesante considerar los criterios, experiencias y estados de ánimo de los estudiantes participantes los cuales mostraron sentirse felices, motivados y sobre todo con mayor empatía hacia el caso que presenta el síndrome de Holt-Oram y focomelia. De igual manera se percibió que el estudiante se sintió mejor con un mayor grado de autonomía e inclusión.

CONCLUSIONES

1. Se establecieron los antecedentes teóricos metodológicos relacionados con la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la Educación Física. La investigación resalta la utilidad de los estudios internacionales, y se debe mencionar que existe poca información en el contexto ecuatoriano. Esto refuerza la necesidad e importancia del tema y su significación teórico- práctica.
2. Las técnicas aplicadas han permitido caracterizar el desarrollo motriz e inclusión del estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7. Se identificaron desafíos significativos en los docentes de Educación Física, evidenciando limitaciones en estrategias didácticas y adaptaciones curriculares. A pesar del interés de los docentes en mejorar, se destaca que los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia no experimentan una inclusión satisfactoria en las clases de Educación Física. Estos hallazgos refuerzan la importancia de la investigación y la necesidad de buscar soluciones adecuadas para el estudiante con síndrome de Holt-Oram y focomelia.
3. Se desarrolló un Sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física. Este sistema, fue diseñado a través de un proceso estructurado que comprendió un estudio teórico, diagnóstico, modelación y validación, seguido por el análisis de datos y conclusiones, quedando estructurado en 11 juegos cooperativos alineados con el currículo de Educación Física en Ecuador. Estos juegos abarcan objetivos, recursos, explicaciones metodológicas, variantes, reglas, adaptaciones y métodos de evaluación, contribuyendo así a mejorar el proceso de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en el ámbito de la Educación Física.
4. Las validaciones realizadas por los especialistas, la experiencia pedagógica realizada, y la aplicación de la técnica de entrevistas a estudiantes demuestran la factibilidad, pertinencia y utilidad del Sistema de juegos cooperativos como una solución práctica y posible para su implementación en la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7, en la ciudad de Quito y en otras instituciones con características y caso similares.
5. La elección adecuada de juegos cooperativos, la implementación de adaptaciones y ajustes específicos para estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, así como la capacitación de los docentes en la aplicación del sistema de juegos cooperativos,



impulsan la participación y el desarrollo integral de habilidades físicas, sociales y emocionales en los estudiantes.

6. La planificación adecuada de la clase de Educación Física promueve la confianza y el bienestar de los estudiantes, fomentando así una participación positiva y efectiva en los juegos cooperativos, creando un entorno propicio para la colaboración y la inclusión entre los estudiantes.





RECOMENDACIONES


1. Desarrollar programas de capacitación dirigidos a docentes de Educación Física. Estos programas pueden abordar específicamente la integración de juegos cooperativos como herramienta para promover la inclusión y el desarrollo integral de estudiantes con condiciones como el síndrome de Holt-Oram y focomelia. Estos programas podrían incluir talleres, materiales educativos y recursos en línea para respaldar la implementación efectiva de esta estrategia.
2. Dada la percepción positiva de los docentes sobre el impacto de los juegos cooperativos en la Educación Física, se sugiere profundizar el tema de investigación, la difusión de buenas prácticas y ejemplos de su implementación. Esto puede inspirar a otros docentes a explorar y adoptar esta estrategia en sus propias clases, generando un mayor énfasis en la inclusión y el desarrollo de habilidades sociales y motoras en los estudiantes con necesidades particulares.
3. Profundizar en nuevas líneas de investigación que guarden relación con el tema Sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia a la clase de Educación Física, esto puede contribuir significativamente a la expansión del conocimiento y la efectividad del sistema propuesto en la inclusión en entornos educativos más amplios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, J., y Díaz, A. (2020). *Entorno de aprendizaje basado en la colaboración no grupal en el área de educación física*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/81105ee8-eff5-4497-a08c-a373ec94beb7/content>
- Alvarado, J. (2022). *Adaptación curricular en Educación Física para niños con Síndrome de Asperger de básica elemental*. Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil, Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/62364>
- Arbex, J. P. (2020). *Diseño Universal para el aprendizaje en Educación Física*. Editorial Inclusión. https://doi.org/https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zdBEEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Dise%C3%B1o+Universal+para+el+Aprendizaje+y+Educaci%C3%B3n+F%C3%ADsica+Inclusiva.+Retos,&ots=kKotaRxwu1&sig=hl53FscRuJSkDJkt_h9sZBTajlo#v=onepage&q=Dise%C3%B1o%20Universal%20para%20e
- Arévalo, D., y Burgos Calderón, J. (2020). *Capacitación a docentes del nivel inicial sobre la inclusión de niños con necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad física intelectual, auditiva y visual en dos centros de desarrollo infantil público de la ciudad de Cuenca*. Tesis de Grado, Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10339/1/15968.pdf>
- Baquero-Trujillo, R., y Castro-Williams, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la educación física en los estudiantes de educación básica superior. *Polo del Conocimiento*, 7(10). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i10>
- Benavides, D. A. (2021). *Propuesta didáctica de juegos cooperativos para la mejora de las habilidades sociales en las clases de Educación Física en estudiantes de básica superior aplicada al currículo ecuatoriano*. Quito-Ecuador: Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/21459/Benavides%20Espinosa%20Diego%20Armando.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bennasar-García, M. (2022). Estrategias pedagógicas de la educación física en alumnos con discapacidades y necesidades educativas especiales. *Encuentros. Revista De Ciencias*

- Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico*(1), 329-340.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/ZENODO.6551183>
- Bravo, A. (2021). *Situación educativa de la población con discapacidad múltiple: estudio de caso de una niña con síndrome de holt-oram y discapacidad auditiva*. Cuenca: [tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana Cuenca-Ecuador]. Archivo digital.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20352/1/UPS-CT009156.pdf>
- Calatayud, M. A. (2019). Una oportunidad para avanzar hacia la evaluación auténtica en Educación Física. *Retos*, 36, 259-265.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260912>
- Calle, J. R. (2020). *Situación educativa de personas con discapacidad múltiple. Estudio de caso: discapacidad motriz, intelectual y visual*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana Cuenca-Ecuador]. Archivo digital.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19807/1/UPS-CT008962.pdf>
- Calvar, C., Martínez de Alegría, J., Bastarrica Varela, O., López-Vélez, A., y Gamito Gómez, R. (2021). Juegos cooperativos para la inclusión. *Tándem Didáctica de la Educación Física*(72), 34-38.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/211361/Calvar.pdf?sequence=1>
- Cauch, J. (2019). *Síndrome de Holt-Oram. Revisión cualitativa de la literatura*. Universidad Nacional Autónoma de México. Tesis para obtener el diploma de la especialidad de Pediatría.
http://repositorio.pediatria.gob.mx:8180/bitstream/20.500.12103/371/1/tesis2008_22.pdf
- Chaverra-Fernández, B. E., y Hernández-Álvarez, J. L. (2019). La planificación de la evaluación en educación física: Estudio de casos sobre un proceso desatendido en la enseñanza. *Revista Electrónica Educare*, 23(1), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.23-1.12>
- Chavez , S., y Grace , C. (2021). *Focomelia en extremidades superiores e inferiores en un lactante de 8 meses*. Universidad Privada Antenor Orrego - UPAO.
<http://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/7172>



- Constitución de la República del Ecuador.* (2008). (Asamblea Nacional de la República del Ecuador 30 de Octubre de 2008).
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Ecuador/english08.html>
- Corral, K. (2019). Educación inclusiva: Concepciones del profesorado ante el alumnado con necesidades educativas especiales asociados a discapacidad. *Revista de educación inclusiva*, 12(2), 171–186.
<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/439/505>
- Cubillos, L. R. (2020). *Los juegos cooperativos: Una estrategia lúdica que favorece el trabajo en equipo en clase de*. [Título de Especialista en pedagogía de la lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3311/Cubillos_Luis_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Deyson, P. (14 de 04 de 2021).  *juegos con aros para Educación Física*. [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Tt7atBV-DAw>
- didácticos, E. F. (s.f.). *Juegos deportivos cooperativos*. Weebly.com:
<http://edufisrd.weebly.com/uploads/1/2/1/6/12167778/02-juegos-deportivos-cooperativos-correr.pdf>
- Echavarría, R. B. (1999). *Investigación: un camino al conocimiento un enfoque cualitativo y cuantitativo* (1.a ed. ed.). San José, C.R.: Universidad Estatal a Distancia.
https://sec6beb2e224aad69.jimcontent.com/download/version/1472044734/module/8423476870/name/Libro_Investigacion_camino_conocimiento_Barrantes.pdf
- Estrada, L. V. (2023). *Frecuencia de malformaciones congénitas ortopédicas y problemas músculo esqueléticos en recién nacidos en el hospital iii yanahuara essalud de arequipa, en el periodo de enero 2020 a enero 2023*. Tesis doctoral para optar el título profesional de médica cirujana; universidad nacional de san agustín de arequipa.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a3ac1ab5-9084-4377-8add-b51f5aca50d2/content>
- Feria, H., Matilla González, M., y Mantecón Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didáctica Y Educación*, 11(3), 62–79.
<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>

- Ferriz, A., García Martínez, S., y Arroyo Botella, J. (2019). Metodología cooperativadisminuye las actitudes disruptivas en educación física. *Revista internacional de medicina y ciencias de la actividad física y del deporte*, 19(76), 599-615. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/rimcafd2019.76.002>
- Galarza, C. H. (2018). *Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la unidad educativa mario cobo barona*. Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato.
- Garay-Mantilla, M., Sánchez-Celis, E., y Rodríguez-Sierra, A. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para. *Praxis*, 17(1), 55–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- García, E., Carrillo Lopez, P., y Rosa Guillamón, A. (2020). Medidas desde el área de Educación Física para atender a las. *e-Motion. Revista de Educación, Motricidad e Investigación*(14), 82-104. <https://doi.org/https://doi.org/10.33776/remo.v0i14.4694>
- García, Y. (2021). La natación como alternativa de superación en menor con síndrome de focomelia. *Dialéctica*(1). <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-8146-2500>
- García Pajares, R. (2019). En busca de la inclusión educativa Una propuesta de aula a partir del Aprendizaje Cooperativo y las TRIC. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(12), 151-172. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/rep.14-2.8>
- García, N. (2019). *Enfermedades raras en navarra (Estudio de caso)*. [Tesis de pregrado, Universidad Pública de Navarra]. Archivo digital. <https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/35537/TFG19-TS-GARCI%20A-111752-2019-1ok2.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- García, N., Piassa, A., y Ribeiro, M. (2020). Juegos cooperativos con jóvenes en situación de vulnerabilidad social: la sistematización de una experiencia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 151–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300151>
- García, P. S., y González, V. B. (2021). Actitudes del profesorado de educación física hacia la inclusión de alumnos con discapacidad (Physical Education Teachers' attitudes towards the inclusion of students with disabilities). *Retos*, 39, 7-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.77841>

- Gómez, A., Planes Rivera, D. d., y Gómez Ledesma, Y. (2019). Acciones metodológicas para contribuir al proceso de Educación Física Inclusiva: una aproximación al tema. *Mendive. Revista de Educación*, 17(1), 84–96. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962019000100084&script=sci_arttext&tlng=en
- Gómez, A., Roba Lazo, B., Hernández Mite, K., y Escalante Candeaux, L. (2021). Inclusión en la Educación Física, su perspectiva desde la formación del profesional de Cultura Física. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 423–435. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200423
- González, E., Armijos Robles, D., y Ríos Robles, C. (2023). Adaptaciones Curriculares para la Atención en las Necesidades Educativas Especiales de las Niñas y Niños con Discapacidad Intelectual, Física, Auditiva y Visual. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 14235-14250. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5845
- Gonzalez-Bañales, D., Barrera Nava, F., y Merlán Fernández, H. (2019). Propuesta para realización de pruebas de usabilidad “Think Aloud” para personas con discapacidad auditiva-habla. In *INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education*, pp. 353-365. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4995/INN2018.2018.8777>
- Guamán, H., y Díaz Vintimilla, M. (2020). Síndrome de Roberts: reporte de un caso. *Revista Mexicana de Cirugía Bucal y Maxilofacial*, 16(1), 42–46. <https://doi.org/doi:10.35366/93387>
- Gupta, M., Dosu, A., y y Maka, J. (2022). Holt-Oram Syndrome: An Incidental Diagnosis. *Cureus*, 14(5). <https://doi.org/10.7759/cureus.24899>
- Hernández, E. (2023). Síndrome de Holt-Oram asociado con atresia. *Acta Médica del Centro*, 17(1), 154-160. <http://scielo.sld.cu/pdf/amdc/v17n1/2709-7927-amdc-17-01-154.pdf>
- Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., y Gamonales, J. (2021). Propuesta de Unidad Didáctica para Educación Física: “Conociendo los deportes para personas con discapacidad visual. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*(15), 77-101. <https://doi.org/https://doi.org/10.33776/remo.v0i15.5031>
- howardgreensuperheroes. (s.f.). *SAVE this fun team game!!! Rolling, Rolling, Rolling*. [Publicación]. <https://www.facebook.com/reel/2493857590778395/>

- Lamoneda Prieto, J., y Flores Aguilar, G. (2022). Aprendizaje basado en juegos para la evaluación inicial en educación física en adolescentes españoles. *Retos*(46), 683-693. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8560940>
- Letelier, I., Neira, R., Gutiérrez, L., Donoso, M. D., y Carrillo, J. (2022). Inclusión de estudiantes con discapacidad visual en clases de Educación Física. *Rev. horiz. cienc act ffs*, 11(2), 1–13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019628>
- Ley Orgánica de Discapacidades* (Vol. Registro Oficial N° 796). (2012). https://oig.cepal.org/sites/default/files/2012_leyorg.dediscapacidades_ecu.pdf
- Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (2011). (RO 417). Asamblea Nacional de la República del Ecuador 31 de marzo de 2011. https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- Mansilla, P., y Abellán, J. (2022). Juegos cooperativos-sensibilizadores para mejorar las actitudes hacia la discapacidad en educación física en educación primaria. *Sportis Scientific Journal of School Sport Physical Education and Psychomotricity*, 8(1), 60-80,. <https://doi.org/https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8640>
- Martínez, J. E., Salazar Naranjo, R. E., y & Romero Bustamante, M. L. (2020). Estrategias pedagógicas inclusivas y su aporte en el aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales (Física-Motora). *Magazine de las ciencias revista de investigación e innovación*, 5(CISE), 354-369. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1127/815>
- McDermott, D., Fong, J., y Basson, C. (2019). *Síndrome de Holt-Oram*. (GeneReviews®. Universidad de Washington, Ed.) EuropePMC: <https://europepmc.org/article/nbk/nbk1111#free-full-text>
- MINEDUC. (2016). *Currículo de EGB Y BGU: Educación Física*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/EF-completo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2011). Módulo I, Educación Inclusiva: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/07/Modulo_Trabajo_EI.pdf
- Ministerio de Educación de Ecuador . (s.f.). Educación Especializada e Inclusiva: <https://educacion.gob.ec/educacion-especial-inclusiva/>

- Ministerio de Salud Pública [MSP]. . (3 de diciembre de 2022). *Ecuador avanza hacia un proceso inclusivo y de reducción de las desigualdades para personas con discapacidad – Ministerio de Salud Pública.* . <https://www.salud.gob.ec/ecuador-avanza-hacia-un-proceso-inclusivo-y-de-reduccion-de-las-desigualdades-para-personas-con-discapacidad/>
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S., y & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*(38), 166-172. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.76556>
- Naranjo-Naranjo, E., Torres-Palchisaca, Z., y Barrachina-Fernández, G. (2021). Estrategias Metodológicas de la Educación Física para la Inclusión de Escolares con Mono-Para y Tetraplejía. *Cienciamatria*, 7(3), 794–817. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v7i3.623>
- Navarro-Patón, R., Lago-Ballesteros, J., y Basanta-Camiño, S. (2019). Conductas prosociales de escolares de educación primaria: influencia de los juegos cooperativos. *SPORT TK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 33-38. <https://revistas.um.es/sportk/article/view/401081/273111>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (27 de Febreo de 2023). Trastornos congénitos: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/birth-defects>
- Organización Mundial de la Salud, [. (7 de marzo de 2023). *Discapacidad.* <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health>
- Pascual, V. V. (2022). *9 divertidos juegos cooperativos con niños para trabajar en equipo.* <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivinanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>
- Piza, N., Amaiquema Márquez, F., y Beltrán Baquerizo, G. (2019). Metodos y tecnicas en la investigacion cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455–459. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500455&script=sci_arttext&tlng=pt
- Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda la Vida.* (2017). Resolución N. o CNP-003-2017. https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017 de Ecuador . (s.f).
<https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-nacional-del-buen-vivir-2013-2017-de-ecuador>

Posada, M., Martín-Arribas, C., Ramírez, A., Villaverde, A., y Abaitua, I. (2008). Enfermedades raras. Concepto, epidemiología y situación actual en España. *scielo*, 31(2), 9-20. Anales del Sistema Sanitario de Navarra:
https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272008000400002

Proenza-Pupo, J. (2021). Educación física inclusiva: modelo y paradigma. *DeporVida*, 18(47), 145-160. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-9111-581X>

Quinga, G. (2020). *Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde*. Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/22497>

Recamier, S. (24 de 02 de 2014). *Juego: "Aros cooperativos"*, *juev/06/feb/2014*. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=T2LuXp_44nM

Rivera, I., Linares, M., Galdámez, I., y Martínez, C. (2022). Síndrome de Holt Oram en paciente pediátrico. *Revista médica*, 161(4), 428-431. <https://doi.org/https://doi.org/10.36109/rmg.v161i4.551>

Rodríguez, C. A. (2019). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de los valores en estudiantes de grado noveno de la institución educativa instituto técnico de sabana de torres*. Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga.

Romero, S., Ferioli, G., Fava, A., Nassif, M., y Cipollone, M. (2020). Prácticas educativas facilitadoras de aprendizajes de niños con discapacidad múltiple y sordoceguera. *Anuario Digital De Investigación Educativa*(3), 14. <https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adiv/article/view/4206/2800>

Salmón, A., Rodríguez Serret, J., y Gómez Pérez, H. (2020). Diagnóstico ecográfico prenatal de focomelia de los miembros superiores. *MEDISAN*, 24(4), 691–699. https://doi.org/http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192020000400691

Sampieri, R. H., Collado, C., Lucio, M., Valencia, S., y Torres, C. (2014). *Metodología de la investigación* . (Sexta edición ed.). México D.F.: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. <https://doi.org/978-1-4562-2396-0>

- Sampieri, R., Collado, C., y Lucio, P. (1988). *Metodología de la investigación* (2.a ed. ed.).
- Silva, R., Farias, C., Arroyo, M., y Mesquita, I. (2021). Modelos centrados en el alumno en Educación Física: pautas pedagógicas y tendencias de investigación Modelos centrados en el alumno en Educación Física: pautas pedagógicas y tendencias de investigación. *Retos*, 42, 331–343. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69248/86469-Texto%20del%20art%c3%adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Solís, P., y Borja González, V. (2021). Actitudes del profesorado de Educación Física hacia la inclusión de alumnos con discapacidad. *Retos*, 39, 7-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.77841>
- Sosa, G. (18 de 08 de 2022). *Juego en equipo | Cooperativo: Pasar el aro por el cuerpo*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yvwFd6gExVw>
- Todos, E. F. (09 de 08 de 2020). *Juegos Educación Física - Los Aros Mágicos*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ALNWtdGkg1I>
- Torres-Cepeda, D., Rondon-Tapia, M., y Reyna-Villasmil, E. (2021). Diagnóstico prenatal de tetrafocomelia fetal. *Revista Peruana de Ginecología y Obstetricia*, 67(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31403/rpgo.v67i2374>
- UNESCO. (s.f.). Ecuador: <https://education-profiles.org/latin-america-and-the-caribbean/ecuador/~inclusion>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Velázquez, C. (2013). *Análisis de la implementación del aprendizaje cooperativo durante la escolarización obligatoria en el área de educación física*. Tesis Doctoral, Universidad de Valladolid. <https://doi.org/10.35376/10324/2823>
- Villacís, F. (2019). El juego como estrategia metodológica para una educación física verdaderamente inclusiva. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (10), 91-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380412>



ANEXOS

Anexos A: Ficha de observación a estudiantes

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA

INSTRUMENTO N°1: FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Evaluar la efectividad del "Sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física" en el desarrollo de habilidades motoras, la participación activa, la comunicación efectiva, la inclusión social y la práctica de valores en los estudiantes.

DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Año de básica: Cuarto de Básica

Año lectivo: 2022-2023

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente los aspectos de la presente lista de cotejo y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

LISTA DE COTEJO

Ítems	Aspectos	Siempre	A veces	Nunca
1.	El/los estudiantes juegan y participan activamente en los juegos cooperativos.			
2.	El/los estudiantes trabajan juntos y se ayudan durante los juegos.			
3.	El/los estudiantes se comunican de manera efectiva durante los juegos.			
4.	El/los compañeros aceptan e incluyen a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia durante los juegos.			
5.	Colabora y trabaja en equipo para resolver problemas durante los juegos.			
6.	Identifica y conoce las partes del cuerpo, utilizándolas de forma correcta, adecuándolas a cualquier actividad.			
7.	Muestra habilidades y destrezas al jugar y participar en los juegos.			
8.	Sigue las instrucciones de los movimientos y posturas necesarias para jugar correctamente.			
9.	Utiliza de forma adecuada los materiales y cuida a su vez el entorno donde se desarrollan.			
10.	Practica valores como el respeto, la amistad y la cooperación en la clase con sus compañeros.			



Anexos B: Encuesta a estudiantes

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA
ENCUESTA A ESTUDIANTES 4TO “A”
CUESTIONARIO

INSTRUMENTO N°2: ENCUESTA A ESTUDIANTES

OBJETIVO: Obtener información sobre las percepciones, actitudes, preferencias y experiencias de los estudiantes de 4to “A” de Educación General Básica en relación a los juegos cooperativos y las posibilidades que estos ofrecen para el desarrollo del proceso de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Año de básica: Cuarto de Básica

Año lectivo: 2022-2023

Instrucciones: Esta encuesta tiene como objetivo conocer tu opinión y experiencias en relación a los juegos cooperativos en la clase de Educación Física de la Unidad Educativa “Mariscal Antonio José de Sucre D7”, en el año lectivo 2022-2023

- Por favor, lee cada pregunta con atención y selecciona la opción de respuesta que mejor represente tu opinión o experiencia.
- Si alguna pregunta no te resulta clara, no dudes en pedir ayuda a un adulto o a tu profesor/a.
- Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas. Queremos saber tu opinión honesta.
- Tus respuestas serán anónimas y confidenciales. Nadie sabrá que respuestas fueron tuyas.
- Siéntete libre de expresar cualquier comentario adicional o sugerencias al final de la encuesta.
- Gracias por participar en esta encuesta. Tu opinión es muy importante para mejorar la inclusión en la clase de Educación Física.

1. ¿Te gusta participar en las clases de Educación Física?

- a) ¡Sí, me encanta!
- b) A veces me gusta.
- c) No me gusta mucho.
- d) No me gusta para nada.

2. ¿Te sientes incluido/a en las actividades de Educación Física?



- a) Siempre me siento incluido/a.
 - b) A veces me siento incluido/a.
 - c) No siempre me siento incluido/a.
 - d) No me siento incluido/a.
- 3. ¿Te gustaría que existieran más juegos en los que todos los estudiantes puedan participar, incluyendo a aquellos con síndrome de Holt-Oram y focomelia?**
- a) Sí, sería genial.
 - b) Tal vez, no estoy seguro/a.
 - c) No creo que sea necesario.
 - d) No me importa.
- 4. ¿Crees que los juegos cooperativos son divertidos?**
- a) ¡Sí, son súper divertidos!
 - b) Algunos son divertidos.
 - c) No todos me parecen divertidos.
 - d) No me divierto con los juegos cooperativos.
- 5. ¿Has tenido la oportunidad de participar en juegos cooperativos en la clase de Educación Física?**
- a) Sí, muchas veces.
 - b) Algunas veces.
 - c) Rara vez.
 - d) Nunca.
- 6. ¿Qué tipo de juegos cooperativos te gustaría jugar en las clases de Educación Física? Puedes marcar más de una opción.**
- a) Juegos de equipo
 - b) Juegos de relevos
 - c) Juegos de equilibrio
 - d) Juegos con pelotas
 - e) Otros (especifica:)
- 7. ¿Te sientes cómodo/a participando en los juegos cooperativos?**
- a) Sí, me siento muy cómodo/a.
 - b) A veces me siento cómodo/a.
 - c) No siempre me siento cómodo/a.
 - d) No me siento cómodo/a en absoluto.
- 8. ¿Crees que los juegos cooperativos ayudan a que todos los estudiantes se sientan incluidos?**



- a) Sí, definitivamente.
- b) Tal vez, no estoy seguro/a.
- c) No creo que haga mucha diferencia.
- d) No lo sé.

9. ¿Qué te agrada más de los juegos cooperativos? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el aspecto que más te agrada y 4 el que menos te agrada:

- a) Trabajar en equipo
- b) Ayudar a mis compañeros/as
- c) Divertirme con todos
- d) Aprender cosas nuevas y descubrir nuevas formas de jugar.

Orden de importancia (del 1 al 4):

- 1. [_____]
- 2. [_____]
- 3. [_____]
- 4. [_____]

10. ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos cooperativos?

- a) Sí, me interesa mucho.
- b) No estoy seguro/a.
- c) No me interesa mucho.
- d) No me interesa en absoluto.



Anexos C: Encuesta dirigida a docentes de Educación Física

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA
CUESTIONARIO

INSTRUMENTO N°3: ENCUESTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento y competencia de los docentes de Educación Física de la 'Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7' en cuanto al proceso de inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física, así como su percepción sobre la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo físico y social de los estudiantes con diversidad funcional.

DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Año lectivo: 2022-2023

Instrucciones: Esta encuesta tiene como objetivo conocer tu opinión y experiencias en relación a los juegos cooperativos en la clase de Educación Física de la Unidad Educativa "Mariscal Antonio José de Sucre D7", en el año lectivo 2022-2023

- Por favor, lee cada pregunta con atención y selecciona la opción de respuesta que mejor represente tu opinión o experiencia.
- Si alguna pregunta no te resulta clara, no dudes en pedir ayuda a un adulto o a tu profesor/a.
- Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas. Queremos saber tu opinión honesta.
- Tus respuestas serán anónimas y confidenciales. Nadie sabrá que respuestas fueron tuyas.
- Siéntete libre de expresar cualquier comentario adicional o sugerencias al final de la encuesta.
- Gracias por participar en esta encuesta. Conocer tu opinión es muy importante para mejorar la inclusión en la Educación Física.

1. ¿Cuánto años de experiencia tienes como docente de Educación Física?

- a) Menos de 1 año
- b) 1-3 años
- c) 4-6 años
- d) Más de 6 años

2. ¿Conoce usted acerca síndrome de Holt-Oram y focomelia? Marcar la opción que aplican a tu nivel de conocimiento sobre el tema.

- a) Sí, tengo un amplio conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.
- b) Sí, tengo cierto conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.
- c) He oído hablar sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia, pero no tengo un conocimiento detallado.
- d) No, pero me gustaría aprender más sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.
- e) No, tengo conocimiento sobre el síndrome de Holt-Oram y la focomelia.
- 3. ¿Has enfrentado desafíos al intentar incluir a los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en las clases de Educación Física? En caso afirmativo, puedes marcar más de una opción.**
- a) Falta de adaptaciones adecuadas de los juegos.
- b) Dificultad para promover la participación activa.
- c) Barreras de comunicación y comprensión.
- d) Actitudes negativas de otros estudiantes.
- e) No enfrentó desafíos en la inclusión de estudiantes.
- 4. ¿Conoce usted acerca de los juegos cooperativos?**
- a) Sí, tengo un amplio conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- b) Sí, tengo cierto conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- c) He oído hablar sobre los juegos cooperativos, pero no tengo un conocimiento detallado.
- d) No tengo conocimiento sobre los juegos cooperativos.
- e) No, pero me gustaría aprender más sobre ellos.
- 5. ¿Utilizas actualmente juegos cooperativos en tus clases de Educación Física?**
- a) Sí, regularmente.
- b) A veces, dependiendo de la situación.
- c) No, nunca los utilizo.
- 6. ¿Considera usted que los juegos cooperativos son beneficiosos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?**
- a) Sí, definitivamente.
- b) Tal vez, no estoy seguro/a.
- c) No creo que haga mucha diferencia.
- d) No lo sé.
- 7. ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia? Puedes marcar más de una opción.**
- a) Promueven la inclusión social.
- b) Desarrollan habilidades de trabajo en equipo.

- c) Mejoran la autoestima y confianza en sí mismos.
- d) Fomentan la participación activa de todos los estudiantes.
- f) No se identifican beneficios al utilizar juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia.

8. ¿Cuáles de los siguientes aspectos se consideran más importantes al diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el aspecto más importante y 4 el menos importante.

- a) Adaptabilidad de los juegos para que todos puedan participar, independientemente de sus habilidades y capacidades.
- b) Consideración de las necesidades específicas de cada estudiante al diseñar los juegos cooperativos.
- c) Promoción de la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.
- d) Uso de estrategias de comunicación efectivas para que todos puedan participar y entender las instrucciones.

Orden de importancia (del 1 al 4):

- 1. [_____]
- 2. [_____]
- 3. [_____]
- 4. [_____]

9. ¿Cuáles de los siguientes recursos o apoyos se consideran más necesarios para implementar con éxito un sistema de juegos cooperativos inclusivos en la clase de Educación Física? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el recurso o apoyo más importante y 4 el menos importante.

- a) Materiales y equipamiento adaptado.
- b) Formación y capacitación de los docentes de Educación Física en juegos cooperativos inclusivos.
- c) Apoyo de profesionales de apoyo educativo.
- d) Colaboración con otros docentes y especialistas.

Orden de importancia (del 1 al 4):

- 1. [_____]
- 2. [_____]
- 3. [_____]
- 4. [_____]

10. ¿Tiene algún comentario adicional o sugerencia relacionada con el tema que desee compartir? o, ¿podría recomendar algún juego específico que considere adecuado para los estudiantes con focomelia en la clase de Educación Física?



Anexos D: Entrevista a padres de familia/representante legal

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA CULTURA FÍSICA CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN FÍSICA INCLUSIVA
ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA/REPRESENTANTE LEGAL
CUESTIONARIO

INSTRUMENTO N: 4 ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA/REPRESENTANTE LEGAL

Objetivo: Conocer la opinión del representante o padre de familia sobre el proceso de inclusión de su hijo a la clase de Educación Física.

DATOS INFORMATIVOS

Institución: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Año lectivo: 2022-2023

Instrucciones: Esta entrevista tiene como objetivo conocer la opinión del representante o padre de familia sobre el proceso de inclusión de su hijo a la clase de Educación Física.

- Antes de comenzar, es importante que leas y comprendas las siguientes instrucciones.
- Esta entrevista es confidencial y tus respuestas serán utilizadas únicamente para fines de investigación.
- Por favor, responde con sinceridad y de manera completa. No hay respuestas correctas o incorrectas, solo queremos escuchar tu perspectiva y conocimientos.
- Si alguna pregunta te resulta incómoda o prefieres no responderla, siéntete libre de decirlo.
- Si tienes alguna duda o necesitas aclaraciones durante la entrevista, no dudes en preguntar.
- Toma tu tiempo para expresar tus pensamientos y experiencias. No hay apuro.
- Agradezco sinceramente tu participación en esta entrevista y tus aportes valiosos.
- Una vez más, recuerda que tus respuestas serán confidenciales y anónimas.

Responda a las siguientes preguntas seleccionando las opciones que correspondan a su situación:

1. **¿Conoce usted acerca del síndrome de Holt-Oram y focomelia?**
 - Sí, tengo un amplio conocimiento
 - Sí, tengo un conocimiento básico
 - No, no conozco acerca de este síndrome
2. **¿Conoce usted las causas que provocan el síndrome de Holt-Oram y focomelia?**
 - a) Sí, tengo un amplio conocimiento



- b) Sí, tengo un conocimiento básico
c) No, no conozco las causas del síndrome
3. **¿Cuándo le diagnosticaron a su hijo este síndrome?**
a) Hace menos de un año
b) Entre 1 y 5 años atrás
c) Hace más de 5 años
4. **¿Cómo se sintió cuando recibió el diagnóstico de su hijo?**
a) Triste y angustiado/a
b) Preocupado/a por el futuro de mi hijo/a
c) Confundido/a y en estado de shock
d) Otro/a (especificar): _____
5. **¿Qué tipo de terapias, ejercicios, controles ha recibido su hijo posterior al diagnóstico?**
a) Terapia ocupacional
b) Educación especial
c) Fisioterapia
d) Control médico periódico
e) Otro (especificar): _____
6. **¿Le gusta que su hijo participe en la clase de Educación Física?**
a) Sí, me gusta que participe y haga ejercicio
b) Sí, pero con ciertas limitaciones
c) No, prefiero que no participe
d) No tengo una opinión formada al respecto"
7. **¿Cuáles son las principales dificultades que ha enfrentado su hijo/a en la clase de Educación Física?**
a) Limitaciones físicas para participar en ciertas actividades.
b) Falta de adaptaciones o recursos adecuados.
c) Exclusión o falta de inclusión por parte de sus compañeros.
d) Otro (especificar) _____.
8. **¿Ha percibido alguna vez que su hijo/a se siente excluido/a o limitado/a en las actividades físicas?**
a) Sí, en muchas ocasiones.
b) Sí, en algunas ocasiones.
c) No, rara vez se ha sentido excluido/a o limitado/a.
d) No, nunca se ha sentido excluido/a o limitado/a.
9. **¿Qué acciones o actividad considera que podrían favorecer la participación e inclusión de su hijo/a en la clase de Educación Física?**
a) Contar con materiales y recursos adaptados disponibles.
b) Brindar capacitación y apoyo adicional por parte de los docentes.
c) Promover la colaboración y el trabajo en equipo entre todos los estudiantes.
d) Otras estrategias (por favor, específicas) _____
10. **¿Que conoce usted acerca de los juegos cooperativos?**
a) Son juegos en los que se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo entre los participantes.
b) Son juegos que promueven la inclusión y la participación de todos los jugadores, sin importar sus habilidades o capacidades.
c) Son juegos que se juegan en grupo, donde todos los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo común.
d) Son juegos que enfatizan la importancia de la cooperación y el respeto mutuo entre los jugadores.

- e) Son juegos que se pueden adaptar a diferentes edades y niveles de habilidad.
 - f) Son juegos que se pueden jugar tanto en interiores como en exteriores.
 - g) No estoy familiarizada con los juegos cooperativos.
- 11. ¿Cómo considera que los juegos cooperativos podrían beneficiar a su hijo/a en términos de inclusión y participación?**
- a) Promoviendo la interacción y la integración con sus compañeros.
 - b) Fomentando el respeto y la valoración de las diferencias individuales.
 - c) Brindando oportunidades de participación equitativas para todos los estudiantes.
 - d) Otros beneficios (especificar) _____
- 12. ¿Qué se debería tener en cuenta al diseñar un sistema de juegos cooperativos para estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia, para fomentar su participación activa?**
- a) Adaptar los juegos a las necesidades físicas de los estudiantes.
 - b) Considerar los gustos e intereses de los estudiantes en los juegos propuestos.
 - c) Comunicarse de manera efectiva con los estudiantes.
 - d) Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.
 - e) Asegurar que los entornos de juego sean seguros y accesibles.
- 13. ¿Ha tenido la oportunidad de participar en actividades, capacitaciones o programas inclusivos que le permitan ayudar mejor a su hijo? Si es así, ¿cómo ha sido su experiencia?**
- a) Sí, ha tenido experiencias muy positivas.
 - b) Sí, ha tenido algunas experiencias positivas, pero también dificultades.
 - c) No, no ha tenido oportunidad de participar en actividades o programas inclusivos.
 - d) No aplica.
- 15. ¿Considera que la participación de su hijo/a en la clase de Educación Física tiene efectos en otros aspectos de su desarrollo, como su bienestar emocional o su rendimiento académico?**
- a) Sí, tiene un impacto positivo tanto en su bienestar emocional como en su rendimiento académico.
 - b) Sí, tiene un impacto en su bienestar emocional, pero no en su rendimiento académico.
 - c) No, no tiene un impacto significativo en su bienestar emocional ni en su rendimiento académico.
 - d) No estoy seguro/a.

Anexos E: Resultados de la encuesta a docentes de Educación Física.

Pregunta 7: ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?



Figura 7: ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 100% de los docentes encuestados considera que los juegos cooperativos promueven la inclusión social. Esto sugiere un consenso general entre los encuestados de que los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en la creación de un ambiente inclusivo y acogedor para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia. El 25% de los docentes encuestados cree que los juegos cooperativos desarrollan habilidades de trabajo en equipo. El 50% de los docentes encuestados considera que los juegos cooperativos mejoran la autoestima y la confianza en sí mismos de los estudiantes con estas condiciones. El 25% de los docentes encuestados cree que los juegos cooperativos fomentan la participación activa de todos los estudiantes.

Interpretación: Los resultados muestran que los docentes tienen una percepción positiva y confirman múltiples beneficios de los juegos cooperativos para los estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia. Estos beneficios incluyen la promoción de la inclusión social, el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, la mejora de la autoestima y confianza en sí mismos, y el fomento de la participación activa. Este conjunto diverso de beneficios resalta la importancia y la eficacia de los juegos cooperativos como una estrategia inclusiva en la Educación Física, al crear

un ambiente donde todos los estudiantes pueden participar, colaborar y desarrollar habilidades sociales y emocionales positivas.

Pregunta 8: ¿Cuáles de los siguientes aspectos se consideran más importantes al diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física? Ordena las opciones del 1 al 4, donde 1 representa el aspecto más importante y 4 el menos importante.



Figura 8: ¿Cuáles de los siguientes aspectos se consideran más importantes al diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: De los resultados de la encuesta, podemos inferir lo siguiente:

El 100% de los docentes encuestados considera que todos los aspectos presentados son iguales de importantes al diseñar un sistema de juegos cooperativos para la inclusión de estudiantes con síndrome de Holt-Oram y focomelia en la clase de Educación Física. Esto sugiere que los encuestados perciben que cada uno de estos aspectos es fundamental y que no hay uno que sea menos importante que los demás en el contexto de la inclusión.

Interpretación: La importancia atribuida a estos aspectos resalta las consideraciones que deben tenerse en cuenta al diseñar juegos cooperativos que sean verdaderamente inclusivos y beneficiosos para todos los estudiantes.

Pregunta 10: ¿ Tiene algún comentario adicional o sugerencia relacionada con el tema que desee compartir? o, ¿podría recomendar algún juego específico que considere adecuado para los estudiantes con focomelia en la clase de Educación Física?

10. ¿Tiene algún comentario adicional o sugerencia relacionada con el tema que desee compartir? o, ¿podría recomendar algún juego específico que considere adecuado para los estudiantes con focomelia en la clase de educación física?

Respuesta

Juego Táctil

Tener más compromiso para desarrollar las actividades motoras de cada estudiante y no hacer de menos a nadie.

Figura 10: ¿Tiene algún comentario adicional o sugerencia relacionada con el tema que desee compartir? o, ¿podría recomendar algún juego específico que considere adecuado para los estudiantes con focomelia en la clase de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 50% de los encuestados, eligieron compartir sus comentarios y sugerencias, mientras que el otro 50% prefirió no responder a esta pregunta.

Interpretación: Los resultados muestra que los docentes que respondieron aportaron ideas valiosas para la implementación de juegos cooperativos inclusivos en la Educación Física. Los comentarios resaltan la importancia de considerar los juegos táctiles, además enfatizan la importancia de un enfoque comprometido y respetuoso para asegurar la participación activa e inclusión en las actividades físicas. La elección de no responder por parte de algunos docentes puede sugerir que no tengan comentarios adicionales o sugerencias específicas para compartir en este momento.

Anexos F: Resultado de la encuesta a los estudiantes

Pregunta 1: ¿Te gusta participar en las clases de Educación Física?

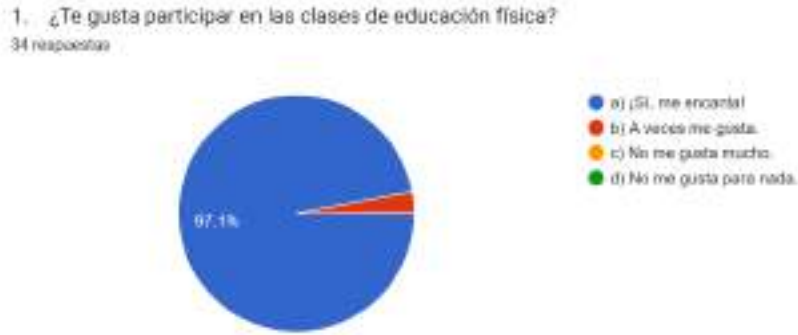


Figura 11: ¿Te gusta participar en las clases de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 97.1% de los estudiantes encuestados indicaron que les encanta participar en las clases de Educación Física. El 2.9% de los estudiantes encuestados mencionaron que a veces les gusta participar.

Interpretación Los resultados muestran que la gran mayoría de los estudiantes encuestados tienen una actitud positiva y disfrutan participar en las clases de Educación Física. El alto porcentaje de estudiantes que respondieron que les encanta participar refleja un ambiente propicio para la actividad física y sugiere que las clases de Educación Física son un espacio donde los estudiantes se sienten comprometidos y motivados. La presencia de un pequeño porcentaje que mostró que a veces les gusta participar podría reflejar que, aunque la mayoría disfruta activamente de las clases, hay algunos estudiantes que pueden tener preferencias o estados de ánimo variables en relación con las actividades físicas.

Pregunta 6: ¿Qué tipo de juegos cooperativos te gustaría jugar en las clases de Educación Física? Puedes marcar más de una opción.

6. ¿Qué tipo de juegos cooperativos te gustaría jugar en las clases de educación física? Puedes marcar más de una opción.
31 respuestas

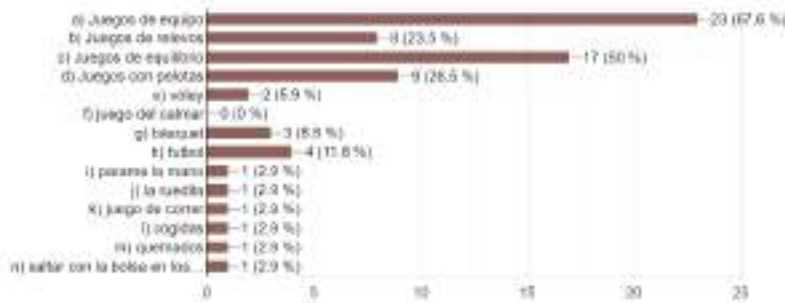


Figura 16: ¿Qué tipo de juegos cooperativos te gustaría jugar en las clases de Educación Física?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 67,6% de los estudiantes encuestados (23 estudiantes) expresan que les gustaría jugar juegos de equipo en las clases de Educación Física. Esto sugiere una fuerte preferencia por juegos en los que se requiere colaboración y coordinación entre los miembros del equipo. El 23,5% de los estudiantes encuestados (8 estudiantes) seleccionaron juegos de relevos como su preferencia. Esto indica que un grupo más pequeño de estudiantes tiene interés en juegos que involucran competencias y relevos. El 50% de los estudiantes encuestados (17 estudiantes) expresaron su interés en juegos de equilibrio. Esto refleja una fuerte inclinación hacia juegos que desafían y desarrollan la habilidad de mantener el equilibrio físico. El 26,5% de los estudiantes encuestados (9 estudiantes) seleccionaron juegos con pelotas como su preferencia. Esto sugiere que un grupo menor de estudiantes disfruta de actividades que involucran el uso de pelotas en el juego cooperativo. En la categoría de "Otros", se presentan varias opciones específicas que representan el 29,4% de las respuestas totales. Esto indica que algunos estudiantes tienen preferencias individuales y tienen ideas específicas sobre qué tipos de juegos les gustaría jugar.

Interpretación: La interpretación de estos resultados muestra una variedad de preferencias por parte de los estudiantes en cuanto a los tipos de juegos cooperativos que les gustaría jugar en las clases de Educación Física. Las preferencias más destacadas son para los juegos de equipo, los juegos de equilibrio y los juegos con pelotas. Además, las respuestas en la categoría "Otros" revelan una diversidad de intereses, lo que demuestra la importancia de considerar una amplia gama de opciones para satisfacer las preferencias individuales de los estudiantes.

Pregunta 10: ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos cooperativos?

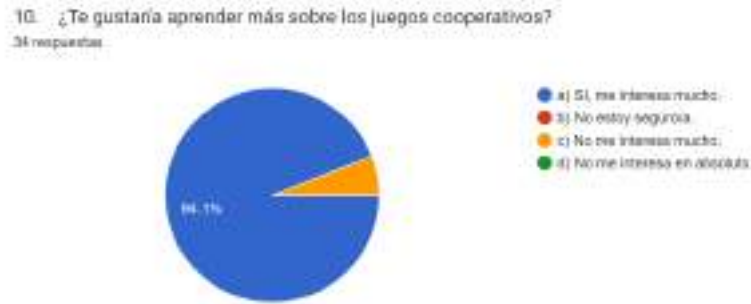


Figura 20: ¿Te gustaría aprender más sobre los juegos cooperativos?

Fuente: Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre D7

Elaborado por: Cobos (2024)

Análisis: El 94.1% de los estudiantes encuestados (32 estudiantes) expresan un alto nivel de interés en aprender más sobre los juegos cooperativos. Esto indica que una gran mayoría de los estudiantes está dispuesta y motivada para expandir sus conocimientos en este ámbito.

El 5.9% de los estudiantes encuestados (2 estudiantes) mencionan que no están seguros si les gustaría aprender más sobre los juegos cooperativos. Esto refleja una perspectiva de indecisión o falta de certeza en cuanto al interés en aprender más sobre el tema.

Interpretación: Los resultados muestran que la gran mayoría de los estudiantes encuestados (94.1%) está altamente interesada en aprender más sobre los juegos cooperativos. Este alto porcentaje sugiere un nivel significativo de motivación y entusiasmo por adquirir conocimientos adicionales sobre este tema en particular. La presencia de un pequeño porcentaje de estudiantes (5.9%) que no están seguros sobre su interés en aprender más sobre los juegos cooperativos destaca la importancia de abordar las diferentes perspectivas y necesidades de los estudiantes al proporcionarles oportunidades de aprendizaje en este ámbito.