

La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad

Playful and recreation, impact on the academic performance of students with disabilities

Sorangela Miranda-Beltrán¹ ; Diana Zoraida Yepes-Sánchez^{1*} 

¹Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá D.C., Colombia; e-mail: smirandabel@uniminuto.edu.co; diana.yepes@uniminuto.edu.co

*autor de correspondencia: diana.yepes@uniminuto.edu.co

Cómo citar: Miranda-Beltrán, S.; Yepes-Sánchez, D.Z. 2023. La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad. Revista Digital: Actividad Física y Deporte. 9(2):e2136. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v9.n2.2023.2136>

Artículo de acceso abierto publicado por Revista Digital: Actividad Física y Deporte, bajo una licencia Creative Commons CC BY-NC 4.0

Publicación oficial de la Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A, Institución de Educación Superior Acreditada de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional.

Recibido: enero 18 de 2022 **Aceptado:** mayo 18 de 2023 **Editado por:** Néstor Ordoñez Saavedra

RESUMEN

Introducción: las actividades lúdicas son de gran relevancia para el desarrollo cognitivo, motor, social y psicológico de los estudiantes.

Objetivo: el objetivo de este reporte de caso es mostrar, de manera detallada, las características en la implementación de una estrategia didáctica, basada en la lúdica, la recreación y el deporte, para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad.

Materiales y métodos: el estudio se llevó a cabo entre 2020 y 2021, en la Institución Educativa Jacinto Vega - sede Central Secundaria, del municipio de Santa María Boyacá, teniendo un corte cualitativo, con un método de estudio de caso y una muestra no probabilística por criterio, que incluyó los niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

Resultados y discusión: se encontró que los estudiantes tienen conocimientos en el manejo de lectura sencilla, escritura, números hasta cien y desarrollo de operaciones básicas (suma, resta y multiplicación); por otra parte, los hallazgos evidenciaron que la educación física sirve como base para la transversalidad con las diferentes áreas, apoyando y reforzando temas, fortaleciendo valores y actitudes positivas, mejorando la calidad de vida. **Conclusión:** se encontró que la aplicación de la estrategia lúdica, recreativa y deportiva mejoró, tanto el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad como su participación e integración, mostrando que se deben actualizar, de forma continua, las carpetas del Plan Individualizado de Ajustes Razonables, al igual que el Proyecto Educativo Institucional.

Palabras clave: Estrategia didáctica; Discapacidad; Lúdica; Recreación; Rendimiento académico.

ABSTRACT

Introduction: Recreational activities are of great relevance for the cognitive, motor, social and psychological development of students.

Objective: The objective of this case report is to show in detail the characteristics in the implementation of a didactic strategy based on play, recreation, and sports for the academic improvement of students with disabilities. **Materials and methods:** The study was carried out between the years 2020 and 2021, at the Jacinto Vega Educational Institution Sede Central Secundaria, in the municipality of Santa María Boyacá, having a qualitative cut with a case study method and a non-probabilistic sample by criterion which included children, youth and adolescents. **Results and discussion:**

The students have knowledge in the management of simple reading, writing, numbers up to one hundred and development of basic operations (addition, subtraction, and multiplication); on the other hand, the findings showed that physical education serves as the basis for transversality with the different areas, supporting and reinforcing themes, strengthening values and positive attitudes, improving the quality of life. **Conclusion:** It was found that the application of the playful, recreational and sports strategy improved both the academic performance of students with disabilities, as well as their participation and integration, showing that the folders of the Individualized Plan for Reasonable Adjustments must be continuously updated, as well as the Institutional Educational Project.

Keywords: Didactic strategy; Disability; Ludic; Recreation; Academic improvement.

INTRODUCCIÓN

La necesidad de plantear una estrategia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes reportados en el Sistema de Matrícula Estudiantil de Educación Básica y Media (SIMAT) surgió de la observación sobre bajo desempeño de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes con discapacidad, de la Institución Jacinto Vega, en las diferentes áreas pedagógicas, donde sus informes periódicos evaluativos daban cuenta de valoraciones básicas, siendo un dilema para los docentes el cómo lograr que esta población escolar alcanzara aprendizajes significativos y adaptados a situaciones de su diario vivir, sin que se vieran presionados por el juicio cuantitativo de una nota o sujetos a la asistencia a las clases por las calificaciones, cuestionamiento que trajo consigo la reflexión frente a las posibilidades de promover una enseñanza que realmente contribuyera en la atención a las necesidades individuales y el fortalecimiento de la perspectiva de la diversidad, los talentos y la superación de la barreras para el aprendizaje.

Lo anterior, emerge en un contexto de tensiones y debates, en el que a las instituciones educativas se les entrega la responsabilidad de abordar y desarrollar acciones de inclusión sin capacitación docente, profesionales especializados, herramientas y recursos esenciales, para el manejo de las diferentes discapacidades o necesidades que se pueden dar en la escuela. De lo mencionado, nace la idea del estudio que se expone en este artículo, centrada en la pregunta ¿Cómo implementar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central, del municipio de Santa María-Boyacá?

El objetivo con la implementación de una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para el mejoramiento académico de los estudiantes con discapacidad, se brindó en términos del aporte al aprendizaje de los estudiantes, mediante estrategias lúdicas basadas en la interdisciplinariedad, teniendo en cuenta la aplicación correcta y adecuada de los Planes Individualizados de Ajustes Razonables (PIAR), llevando a cabo un mejoramiento en la calidad de vida de los niños, niñas, jóvenes y adolescentes participantes en la investigación, a través del fortalecimiento de sus competencias, habilidades, intereses y valores, al igual que la satisfacción de los docentes por generar cambios, por medio del juego, contribuyendo a la formación de personas íntegras.

Dentro de los antecedentes revisados para ampliar la mirada conceptual de este caso, por medio de la literatura empírica, se tomaron estudios, cuyos objetivos fueron similares a la investigación que se reporta en este artículo y, de los cuales, se realizaron aportes a la educación inclusiva en los diferentes espacios, generando cambios sociales y educativos, transformando los contextos y generando vínculos de respeto, de tolerancia y de aceptación, por las diferencias del otro. De este modo, se resalta la investigación, que Gallardo-López & Vázquez (2018) denominaron “Teorías del juego como recurso educativo”, enfocada en el juego como algo indispensable en el desarrollo de los niños, que brinda pautas recreativas, de agrado e interés para el aprendizaje; Piedra Vera (2018), con su

investigación “Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos”, en la que se demuestran algunos aspectos importantes de las actividades lúdicas a la educación, como lo son el pensamiento abstracto, aprendizajes significativos, autonomía, socialización, experiencias con la naturaleza, participación, práctica de valores, solución de problemas dentro y fuera del aula, entre otros, concluyendo que éstas llevan a una formación integral de los niños o del ser humano, destacando los aportes, donde la interdisciplinariedad juega un papel fundamental para el apoyo de los diferentes ejes temáticos, en áreas como Ciencias Naturales y Matemáticas, desarrollando lúdicas y juegos, en refuerzo de todas aquellas prácticas representativas, que se pueden ampliar en el aula.

Con fines similares, se encuentran las investigaciones de Manterola Irureta (2016), con la “Interdisciplinariedad y educación física en enseñanza primaria: propuesta de intervención didáctica” y Bes Irigoy (2019), con el nombre de “La interdisciplinariedad de la materia de Educación Física con la materia de matemáticas”, estudios que proponen una mirada transversal e integral a los planes de estudio en la escuela, posibilitando entender los alcances de la Educación Física en la enseñanza-aprendizaje.

MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio de caso cualitativo se orientó a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad y su entorno. Para ello, se desarrolló una estrategia lúdica, recreativa y deportiva, encaminada a los estudiantes certificados por el SIMAT con estas características, en la Institución Jacinto Vega, del municipio de Santa María, con el objetivo principal de mejorar su rendimiento académico, por medio del avance significativo en el aprendizaje de los diferentes temas contemplados en los planes de estudio. De esta forma, se tomó como muestra un grupo de escolares entre los 11 y 17 años, de los grados de sexto a décimo, quienes, para la fecha del estudio, presentaban dificultades académicas, habitaban en la zona rural del municipio, tenían núcleos familiares irregulares, vulnerables o con un bajo nivel académico.

Se diseñaron y se aplicaron tres instrumentos de recopilación de datos: 1) la matriz de análisis documental (para el análisis de documentos, como carpetas de matrícula, registro del SIMAT, PEI, planes de áreas, informes de orientación, carpetas de información de los estudiantes de inclusión, PIAR y los planes de estudio de la institución participante en la investigación); 2) las entrevistas semiestructuradas (dirigidas a docentes y estudiantes) y 3) la guía de campo (la cual, permitió la observación de las actitudes, comportamientos y avances que presentaron los participantes durante el proceso). Estos instrumentos fueron sometidos a validación por juicio de expertos, con criterios de congruencia, amplitud de contenido, redacción y comprensión.

Los instrumentos brindaron información del comportamiento de las personas o grupos de estudio, dentro de su propio contexto y en sus actividades cotidianas, con un lenguaje claro, creencias, sentimientos y demás aspectos relevantes (Hernández Sampieri *et al.* 2014), siendo organizados por categorías articuladas con los

objetivos de estudio y coherentes con las dimensiones problemáticas a abordar en la investigación, tales como los estudiantes con discapacidad, la estrategia didáctica y el mejoramiento del rendimiento académico. Para el manejo de la información personal de los estudiantes se tuvieron en cuenta los criterios éticos, correspondientes a la privacidad, la confidencialidad y el manejo de la información, con fines académicos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro de la fase de análisis de los resultados se encontraron los siguientes aspectos: en la matriz de análisis documental, se tuvo en cuenta los objetivos de la investigación, donde el primero buscaba caracterizar a los estudiantes con discapacidad de la institución, precisando en información básica y, el segundo, diseñar la estrategia didáctica, de acuerdo con sus necesidades, apoyada en la lúdica, la recreación y el deporte, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Los hallazgos más relevantes hacen referencia a que dentro del registro de matrícula los reportes tan solo relacionan los tipos de discapacidad, sin profundizar en un contexto pedagógico; solamente, se cuenta con el diagnóstico de uno de los cuatro participantes en la investigación, relacionando su discapacidad, con un trastorno mixto de habilidades escolares. En cuanto a la revisión de las carpetas de PIAR de estudiantes con discapacidad e informes de psicorientación, se evidencian situaciones en los entornos familiares de descomposición, donde la mayoría conviven con uno de sus padres, bien sea con madrastra o padrastro, al igual que con hermanos o medio hermanos; presentan carencias económicas y habitan en zonas rurales del municipio. Respecto a la valoración realizada por psico orientación, describe que los estudiantes con discapacidad presentan habilidades y un nivel de avance medio para el aprendizaje de la lecto-escritura, seriación, operaciones matemáticas básicas y motricidad (fina y gruesa); dentro de sus intereses, se encuentran áreas, como la deportiva y la artística. Respecto a las dificultades de aprendizaje, se registra que los estudiantes no relacionan conceptos con su contexto, poca comprensión lectora y, en algunos casos, dislexia; para finalizar, hace remisión a neuropsicología en tres de los cuatro casos de los estudiantes participantes, con el fin de poder actualizar la carpeta donde reposan los documentos relacionados con la inclusión.

Otro documento revisado en la matriz fue el PEI, en el cual, no se encontraron estrategias lúdicas donde se apliquen la participación activa de los estudiantes con discapacidad; esporádicamente, se desarrollan actividades recreativas con relación a las celebraciones de la institución, jornadas saludables, entre otras, sin que se presente flexibilización para la población de estudio y sin poder demostrar sus habilidades individuales. Desde la parte deportiva, algunos estudiantes certificados con discapacidad en el SIMAT han representado a la institución, en el ámbito departamental, en los juegos Supérate; a nivel del área de educación física, se desarrollan actividades y juegos modificados, donde se tiene en cuenta la parte cognitiva, actitudinal y procedimental, integrando otras áreas y flexibilizando temáticas. Haciendo alusión a los planes de

área, en algunos no se hace referencia a la aplicación de estrategias lúdicas, recreativas o deportivas para esta población; en cambio, otros desarrollan actividades de recreación mental, juegos de roles, uso de materiales didácticos, sociodramas, deportes modificados, actividades artísticas y culturales, todo ello, encaminado al fortaleciendo de los valores institucionales.

Un segundo instrumento aplicado fue una entrevista semiestructurada a docentes, en la cual, se realizaron preguntas respecto a las estrategias implementadas en sus áreas de enseñanza con los estudiantes con discapacidad y la manera como estas estrategias atienden sus necesidades, potenciando los aprendizajes y el uso pedagógico junto con la contribución de las actividades lúdicas, recreativas y de juego en el desarrollo de sus clases, para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

De acuerdo con las respuestas dadas por los docentes, se pudo inferir que la mayoría de ellos trabajaba las temáticas de las diferentes áreas de forma flexibilizada, usando los distintos estilos de aprendizaje, según las capacidades del estudiante, empleando actividades, tanto de grupo como individuales, buscando integración, participación y aplicación a su contexto: en el caso de la presencialidad y sin mayor descripción en el plan de aula; por otra parte, el uso de los medios tecnológicos fue muy implementado durante la pandemia, razón por la cual, las actividades interactivas también hicieron parte de las estrategias de enseñanza, pero no dieron evidencia de un aprendizaje como tal, por parte del estudiante de inclusión. Se resaltó el uso de las estrategias lúdicas en la parte social y afectiva, siendo realizadas en algunas celebraciones importantes de la institución, pero teniéndose en cuenta una valoración cuantitativa en algunas áreas.

En cuanto a la aplicación de la entrevista semiestructurada a estudiantes, las preguntas enfatizaron en sus experiencias desarrollando las actividades lúdicas, recreativas y juegos aplicados en las diferentes áreas, los aprendizajes obtenidos y sus motivaciones en el desarrollo de estas tareas.

Las respuestas evidenciaron en los estudiantes el agrado y el gusto en la participación de la estrategia; se presentaron dificultades en el momento de la comunicación, ya que todos contaban con los medios tecnológicos necesarios, al igual que con el servicio de Internet y señal de calidad. Respecto a la evidencia de un aprendizaje o mejoramiento, se estuvo en expectativa, ya que por modificaciones del calendario académico y en el sistema de evaluación, no se presentaron informes académicos (boletines), en el momento de realizar este estudio.

El tercer instrumento aplicado fue la guía de campo aplicada durante la implementación de la estrategia, observándose sus alcances en la enseñanza-aprendizaje, tomando datos relevantes de los avances que demostraban los estudiantes en áreas, como matemáticas, ciencias naturales y castellano. En lo referente a la lectura, haciendo que se desarrollaran actividades un poco más difíciles o avanzadas; se evidenció que el trabajo personalizado con ellos hace que estén más atentos, implicados en su aprendizaje, se

sienten cómodos participando y dando a conocer sus puntos de vista e intereses con más asertividad en las realimentaciones que se hacían, como parte del proceso.

Dentro del análisis de la información recabada con la aplicación de los instrumentos, se encontró que, en la mayoría de los casos, la discapacidad se genera por obstáculos creados entre la persona y su cotidianidad. Para este estudio, se hizo notorio el poco conocimiento que gran parte de los docentes tienen de los estudiantes de inclusión, sus habilidades e intereses, el aprendizaje que ellos poseen en las diferentes áreas y su forma de socializar. Los datos denotaron que, para el trabajo educativo con este grupo de estudiantes, se tuvo en cuenta solo un diagnóstico médico, pero no un concepto pedagógico que diera luz a los procesos de enseñanza-aprendizaje, brindándole a los maestros pautas para abordar las particularidades y las necesidades en la vida escolar de cada alumno con discapacidad.

Del mismo modo, se evidenció que las estrategias lúdicas siempre están ligadas al juego, situación que favorece el acceso a los conocimientos y potencia las habilidades y las capacidades, ya que, tanto a los niños como a los adolescentes, les llama la atención estas actividades, participando con agrado, sin sentirse presionados, expresando sus conocimientos, sin cohibirse y sin temor a equivocarse en sus respuestas, demostrando confianza con los docentes, a pesar de no estar presencialmente. Se resaltó, en este último aspecto, que las herramientas TIC fueron de gran ayuda para interactuar con los participantes, porque se tenía la información a la mano, se realizaron actividades variadas para el mejoramiento del aspecto cognitivo y se brindaron experiencias de aprendizaje diferentes, por medio del uso pedagógico de las tecnologías.

Referente al rendimiento académico se presentan varias falencias, a nivel contextual, donde el diligenciamiento de ciertos formatos no brindó información adecuada o completa de los avances que los estudiantes de inclusión presentaban; hizo falta más actualización en la parte familiar, social y sobre todo pedagógica. Para este estudio de caso en particular, se hizo insuficiente al momento de la revisión documental; en algunos apartados del proyecto educativo institucional y en los planes de área, esporádicamente, se realizan actividades recreativas y deportivas muy generalizadas para todos los estudiantes, sin tener en cuenta la población de estudio. Cabe resaltar que las estrategias lúdicas y los juegos aportan beneficios conceptuales, cognitivos, sociales, emocionales, psicológicos, entre otros, aspecto que sería muy beneficioso al momento de la enseñanza de temas en las diferentes áreas fundamentales y serviría como un puente más evidente al aprendizaje y, por ende, al mejoramiento del rendimiento académico y así superar aspectos básicos evidenciados en los informes académicos de los estudiantes de inclusión.

Para dar respuesta a la pregunta central del estudio de caso ¿Cómo implementar una estrategia didáctica basada en la lúdica, la recreación y el deporte para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad en la Institución Jacinto Vega sede central, del municipio de Santa María-Boyacá?, es necesario referir, en primer lugar, que desde el Ministerio de Educación Nacional y

con una serie de normativas, se ha realizado el ejercicio de orientar, educar o enseñar a todas aquellas personas con algún tipo de discapacidad, quienes, dentro de las instituciones educativas, han tenido poca integración y, por ende, poca calidad en su aprendizaje; dentro de todo esto, los docentes buscan a diario las herramientas necesarias, para que los objetivos de dicho compromiso, se hagan realidad.

Como segundo aspecto, se debe considerar que este caso, al igual que la investigación desarrollada por Díaz-Posada & Rodríguez-Burgos (2016), se confirma que en las instituciones educativas y en cualquiera de los niveles educativos, los estudiantes de inclusión se hacen presentes en las aulas, pero al momento de verificar su aprendizaje, se quedan distantes de los objetivos de formación planteados para su grado; tanto en el proceso de enseñanza como en la evaluación son insuficientes, para atender a sus necesidades y características, sumando a esto, los pocos procesos de formación para los docentes, en temas de educación inclusiva.

Las consideraciones mencionadas posibilitan dar respuesta a la pregunta planteada, entendiendo sus alcances en la formación de los estudiantes con discapacidad, participantes en el estudio de caso. Para ello, se parte de la relevancia del juego en la educación, retomando las investigaciones realizadas por Piedra Vera (2018), enfatizando de este autor, los valiosos aportes del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que este brinda contextos variados, autonomía, fortalecimiento de valores, experiencias directas con el entorno, contribuyendo en la formación integral que, para las particularidades de las personas con algún tipo de discapacidad, se convierten en importantes alternativas mediadoras para su acceso a los saberes, toda vez que la lúdica y la recreación aportan actividades diferentes y llamativas, donde la motivación es el motor de mejora de sus aprendizajes y de paso de su calidad de vida.

CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas, recreativas y deportivas favorecen los aprendizajes cognitivos, actitudinales y procedimentales; permiten la socialización de los niños en edad escolar; fortalecen el desarrollo motor; fomentan las habilidades comunicativas y comprensivas; generan competencias ciudadanas y valores individuales y de comunidad. Aquí, el área de educación física tiene un papel preponderante porque cuenta con las bases pedagógicas que aportan a las competencias específicas y, por ello, es posible su transversalidad curricular, permitiendo que todas las temáticas, objetivos y conceptos que se trabajan desde lo común hasta lo complejo, se puedan desarrollar de forma novedosa, vinculando los conocimientos previos.

Para este caso, la aplicación de las herramientas lúdicas permitió un avance significativo en el rendimiento académico de los estudiantes certificados en el SIMAT, evidenciado avances en actividades, como la comprensión lectora, la lógica matemática, el contexto social, entre otras, generando confianza en los estudiantes, para buscar una integración, equidad y calidad de su aprendizaje. De la mano

con estos avances, queda el reto para la institución educativa en fortalecer el campo de acción de la población de inclusión, con discapacidad, abriéndole puertas para demostrar sus diferentes aptitudes, destacando y motivando su avance cognitivo y social, creando espacios de participación, propiciando el diálogo y la expresión de sus intereses, buscando explorar sus capacidades, fortaleciendo sus competencias ciudadanas y laborales, para que logren un paso exitoso por sus trayectoria escolar, pero también para que accedan a la educación superior o al campo laboral, mejorando su calidad de vida.

Es de anotar que no solo el aspecto pedagógico influye en el buen rendimiento del estudiante, independientemente, que esté categorizado dentro de un grupo de inclusión, puesto que factores, como la familia, la sociedad y los servicios con los que cuentan para su bienestar, alimentación, salud, entre otros, posibilitan o no su buen desempeño escolar. Para los estudiantes del caso que se reporta, son limitados los recursos referidos, sumando a esta variable, el hecho de que los maestros requieren acceder a mayores y mejores herramientas, capacitaciones y actualizaciones curriculares y normativas sobre el enfoque inclusivo, siendo un desafío para el mejoramiento de la calidad educativa de la población con discapacidad.

REFERENCIAS

1. BES IRIGOY, B. 2019. La interdisciplinariedad de la materia de Educación Física con la materia de matemáticas. Trabajo de grado. Universidad de Zaragoza. 43p.
2. DÍAZ-POSADA, L.E.; RODRÍGUEZ-BURGOS, L.P. 2016. Educación inclusiva y diversidad funcional: Conociendo realidades, transformando paradigmas y aportando elementos para la práctica. *Zona Próxima* 24:43-60 <http://dx.doi.org/10.14482/zp.24.8721>
3. GALLARDO-LÓPEZ, J.A.; VÁZQUEZ, P.G. 2018. Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.
4. HERNÁNDEZ SAMPIERI, R.; FERNÁNDEZ COLLADO, C.; BAPTISTA LUCIO, P. 2014. *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. McGraw Hill. México. 600p.
5. MANTEROLA IRURETA, J. 2016. Interdisciplinariedad y educación física en educación primaria: propuesta de intervención didáctica. Trabajo de Grado. Universidad de Valladolid. 50p.
6. PIEDRA VERA, S.E. 2018. Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*. 3(2):93-108.