



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**Propuesta Metodológica Basada en Juegos de Rol para la Atención a la  
Diversidad en el Aula de Educación Física Para un Curso de Sexto Básico  
de un Colegio de Chile**

SEMINARIO PRESENTADO PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN Y AL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR(A) DE  
EDUCACIÓN MEDIA EN EDUCACIÓN FÍSICA

INTEGRANTES:

Maria José Aguilera López  
Gerson Elías Corvalán Andrade  
Sofía Magdalena Valencia Núñez

PROFESOR GUÍA:

Enrique Antonio Sánchez Saavedra

Santiago, Chile

2023

## **Dedicatoria**

Todo este esfuerzo y tiempo investigando se lo dedico a todo aquel que no encontró un espacio, a todo aquel que sufrió bullying por no pensar o sentir igual que el resto; a los diferentes, a los que no son integrados, a los que rinden los trabajos o evaluaciones solos, ya sea en el colegio o en la universidad. Tranquilos... no se torturen, no es malo ser diferente. La culpa no es de ustedes, ya que muchas veces es de nosotros; los profesores, por no saber educar más allá de una asignatura.

**Maria José Aguilera López.**

Dedicado a mis profesores, padres, abuelos y amigos que estuvieron apoyándome en este proceso, con información y motivación para no rendirme y seguir hasta el final.

**Sofía Valencia Núñez**

Para todas las personas a las cuales les cuesta sentir motivación, incluso por cosas que les gustan, y para todo aquel que quiera descubrirse a través del juego.

**Gerson Elías Corvalán Andrade**

## **Agradecimientos**

Mis agradecimientos siempre serán para quienes entienden el caos... Gracias a mi pareja (J.L.P.B) por compartir este proceso, por entenderme, los traspasos, el miedo, las emociones y no dejarme sola. Gracias a mis padres por las ideas y el constante interés por verme desarrollar una investigación que va más allá de investigar, va en todo lo que quiero mejorar en el crecimiento de los niños y aquello que no tuve. Gracias en especial a ti mamá, por cada llamada de preocupación a pesar del contexto o de tu salud, tu prioridad es que yo termine este proceso y lo valoro muchísimo. Gracias a todo profesor que me apoyó, entendió y enseñó, a todo aquel que preguntó y me aconsejó. Finalmente, muchas gracias a mis compañeros de investigación, por el proceso enriquecedor, los altos y bajos, gracias por sacar esto adelante y ver el futuro de los niños como un proceso que depende de nosotros y del amor que pongamos en la docencia. Y principalmente a Dios. Gracias totales.

**Maria José Aguilera López**

Quiero agradecer personalmente a todos mis profesores que estuvieron en cada semestre conmigo, orientándome y entregando todos los conocimientos que estuvieron a su disposición para que yo llegue a esta instancia. También a mi familia, en especial a mi madre por todo su esfuerzo, ya que sin ella no estaría viviendo esto. Agradecer al establecimiento en el que estuvimos interviniendo para que esta investigación haya tenido un énfasis y que se haya podido cumplir todo, también a los docentes que nos apoyaron y los académicos (inspectores, administrativos, directiva) que nos otorgaron un espacio en el establecimiento para lograr esta investigación. Estoy muy agradecida con todas las personas que estuvieron apoyándome y entregándome su granito de arena. Muchas gracias por todo.

**Sofía Valencia Núñez**

En primer lugar, quiero agradecer el constante apoyo por parte de mis padres durante el desarrollo de mi carrera universitaria y por la libertad que me han otorgado en mi desarrollo autónomo. También agradezco a los docentes del establecimiento en el cual se realizó la intervención y, en mi caso, a la práctica profesional en básica, ya que se me dio una cálida bienvenida y se me ha ayudado constantemente a mejorar en la profesión docente.

**Gerson Elías Corvalán Andrade**

## RESUMEN

### **Estructura general:**

En Chile, la carencia de avances metodológicos que se adapten al aprendizaje moderno representa un desafío en la actualidad, dado que generalmente se puede vivenciar que los docentes persisten en aplicar métodos más tradicionales, como es mencionado por Vega (2020), quien sostiene que la educación está fuertemente influenciada por la aparición de la Iglesia Católica y la élite gobernante en el siglo XIX, lo que restringe aún el día de hoy el acceso a la educación para determinados estratos sociales. Dentro de estos grupos excluidos se encuentran las personas con discapacidades o necesidades especiales, quienes se destacan por carecer de una educación adaptada en esa época, dado que la Atención a la Diversidad no se constituye como una prioridad en aquel entonces, esto obstaculizando posibles revoluciones académicas y descuidando la Diversidad humana. Aunque se reconoce la individualidad del aprendizaje, considerando diferencias físicas, psicológicas y actitudinales, la falta de innovación pedagógica persiste a lo largo de la educación escolar y en este caso en un curso de sexto básico. En este contexto, la investigación se centra en la asignatura de Educación Física, mediante una metodología cualitativa, con un tipo de estudio de caso, acompañada de un diseño fenomenológico, donde la introducción de herramientas educativas novedosas puede captar el interés de los estudiantes. Se propone el uso del Juego de Rol como recurso didáctico, buscando involucrar de manera recreativa a los jóvenes en las actividades y explorar mediante esta metodología y la Atención a la Diversidad como se puede demostrar según el punto de vista de Bowman. La intervención se lleva a cabo durante cuatro sesiones con un curso de sexto básico de un colegio municipal en Santiago de Chile, con una población mixta de 24 estudiantes, utilizando el Juego de Rol para enseñar deportes individuales y colectivos, específicamente en el área de atletismo. El objetivo es lograr demostrar la presencia o ausencia de cambios en base a la Atención a la Diversidad y así culminar con una encuesta para analizar los resultados mediante una metodología cualitativa. El principal hallazgo revela una respuesta positiva a la investigación, con un alto porcentaje de asertividad en las respuestas de los estudiantes. Finalmente, la implementación de los Juegos de Rol demuestra un potencial para Atender a la Diversidad, respaldando la innovación, motivación e inclusión en las clases de Educación Física de sexto básico. Esta constatación subraya la necesidad de reformular y enriquecer las estrategias educativas, particularmente en las clases de Educación Física, para abordar de manera más efectiva la Diversidad de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más inclusivo.

**Palabras Claves:** Juegos de Rol, Educación Física, Atención a la Diversidad.

## ABSTRACT

### **General Structure:**

In Chile, the lack of methodological advances that adapt to modern learning represents a current challenge, given that it is often observed that teachers persist in applying more traditional methods, as mentioned by Vega (2020). Vega argues that education is strongly influenced by the emergence of the Catholic Church and the ruling elite in the 19th century, which still restricts access to education for certain social strata today. Among these excluded groups are people with disabilities or special needs, who stand out for lacking adapted education during that time, as Diversity Attention was not a priority then, hindering possible academic revolutions and neglecting human diversity. Although the individuality of learning is recognized, considering physical, psychological, and attitudinal differences, the lack of pedagogical innovation persists throughout school education and in this case, in a sixth-grade course. In this context, the research focuses on the Physical Education subject, using a qualitative methodology, a case study type, accompanied by a phenomenological design, where the introduction of innovative educational tools can capture the interest of students. The use of Role Playing is proposed as a didactic resource, aiming to involve young people in activities recreationally and explore a methodology based on Role Playing and Diversity Attention, as can be demonstrated from Bowman's point of view. The intervention takes place over four sessions with a sixth-grade class in a municipal school in Santiago de Chile, with a mixed population of twenty-four students, using Role Playing to teach individual and collective sports, specifically in the field of athletics. The goal is to demonstrate the presence or absence of changes based on Diversity Attention and then conclude with a survey to analyze the results using a qualitative methodology. The main finding reveals a positive response to the research, with a high percentage of assertiveness in the students' responses. Finally, the implementation of Role Playing demonstrates potential for addressing Diversity, supporting innovation, motivation, and inclusion in sixth-grade Physical Education classes. This finding underscores the need to reformulate and enrich educational strategies, particularly in Physical Education classes, to more effectively address student diversity and promote a more inclusive learning environment.

**Keywords:** Role Playing Games, Physical Education, Attention to Diversity.

# ÍNDICE

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos .....	3
RESUMEN .....	4
ABSTRACT .....	5
ÍNDICE.....	6
INTRODUCCIÓN .....	8
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	10
1.1 Antecedentes.....	10
1.2. Planteamiento del problema .....	11
1.3 Pregunta de investigación.....	13
1.4 Justificación de la investigación .....	13
1.5 Objetivos.....	15
1.5.1 Objetivo general.....	15
1.5.2 Objetivo específico.....	15
1.6 Supuestos.....	16
- Supuesto: .....	16
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....	16
2.1. El juego en Educación Física .....	16
2.2 Los Juegos de Rol en Educación Física .....	17

2.3. Atención a la Diversidad .....	18
2.3.1 Atención a la Diversidad en Chile .....	19
2.3.2 Criterios para que se Atienda a la Diversidad en el aula de clases .....	20
2.4 Propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol.....	21
2.4.1 Actividades .....	22
2.4.2 Vinculación de las actividades con los objetivos de aprendizaje de las bases curriculares de sexto año básico de Educación Física .....	26
<b>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>28</b>
3.1 Paradigma .....	28
3.2 Enfoque .....	28
3.3 Tipo de investigación .....	29
3.4 Diseño de investigación .....	30
3.5 Población, muestra o participantes .....	30
3.7 Instrumento.....	31
3.8 Consideraciones éticas.....	32
<b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....</b>	<b>33</b>
<b>CAPÍTULO V. CONCLUSIÓN .....</b>	<b>42</b>
5.1 Discusión .....	42
5.2 Conclusión.....	43
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>46</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>49</b>

## INTRODUCCIÓN

Para dar inicio al siguiente trabajo de investigación hay que comprender la problemática identificada a investigar. En el planteamiento del problema se da conocer en primera instancia un antecedente histórico con respecto a la Atención a la Diversidad en Chile, las distintas sugerencias o leyes que se han propuesto en los gobiernos, y la transformación que ha tenido el sistema educativo chileno en esta variable de investigación, a pesar de dichas transformaciones, según los estudios planteados en el siguiente trabajo de investigación, en la actualidad Chile no logra incluir a todos los estudiantes en la asignatura de Educación Física.

En consiguiente se plantea la importancia del juego al momento de realizar las clases de Educación Física, y cómo este puede llegar a tener el potencial para Atender a la Diversidad, por lo cual el estudio incorpora el concepto de los Juegos de Rol, y justifica la importancia que puede llegar a tener planificar y ejecutar las clases de Educación Física en base a una metodología que incorpore los Juegos de Rol.

Por ello, se plantea una metodología de aprendizaje que sea llamativa, lúdica e innovadora para el estudiantado y es por ello que se realiza en base a los Juegos de Rol, el cual se caracteriza por ser un modo de juego personalizado en base a habilidades y aptitudes. En esta instancia la intervención tiene por objetivo abordar las necesidades de los estudiantes y que cada uno logre cumplir los objetivos de aprendizajes que abarca el currículum nacional, en este caso se toma en consideración la cuarta unidad de sexto año básico. La intención final de esta investigación es identificar si una propuesta metodológica enfocada en los Juegos de Rol no solo se conceptualiza como potencial, sino que se teoriza como un maximizador de la Atención a la Diversidad en estudiantes de Educación Física de sexto básico en Chile. La hipótesis es integrar a todos los estudiantes, permitiéndoles ser los protagonistas de su propio aprendizaje. Esto implica que se espera que los estudiantes no solo participen activamente, sino que también comprendan completamente la enseñanza de principio a fin, lograr que se sientan motivados por participar de la asignatura de Educación Física.

El marco teórico profundiza todo el capítulo anteriormente mencionado, dentro de este se comenta acerca del juego, el cual es una actividad muy importante y necesaria para el desarrollo del ser humano. Por esto mismo, el Juego de Rol es una propuesta funcional a la hora de trabajar con estudiantes, potenciando así su individualidad como también su sociabilidad el cual lo podemos evidenciar en investigaciones realizadas por Bowman, tomadas en cuenta en esta investigación. La Atención a la Diversidad toma el concepto de originalidad de cada ser humano, por esto, dentro del universo educacional se abre el planteamiento de una Diversidad de aprendizaje importante, dicho esto, se busca una metodología que sea adecuada para abarcar esta Diversidad, la cual es altamente necesaria, pero no reconocida, sobre todo en Chile, donde el concepto de Atención a la Diversidad no se logra demostrar en su totalidad, solo deja relucir ciertos puntos teóricos de inclusión generalizada, sin lograr obtener la importancia necesaria en la práctica. En base a esto se crea una propuesta metodológica, la cual se rige por tres principios del Diseño Universal para el Aprendizaje: Proporcionar múltiples medios de presentación y representación, Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión y, por último, Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso.

En este contexto dentro del marco metodológico se explica la manera en que se implementa esta propuesta metodológica dentro de una intervención de cuatro sesiones a un colegio municipal de Santiago de Chile. Se especifican las características del estudio, teniendo un enfoque cualitativo, de diseño de investigación fenomenológica, con un paradigma interpretativo y un tipo de investigación de estudio de caso. Se dan a conocer los participantes, el procedimiento que se aplica para lograr demostrar si los Juegos de Rol tienen o no el potencial de Atender a la Diversidad y la encuesta como el instrumento a utilizar al final de la intervención para obtener los resultados de la aplicación de esta, en donde juega un papel importante el registro de notas de campo como evidencias de la observación participante. El instrumento utilizado es la encuesta, que cuenta con una serie de características las cuales se dan a conocer en las siguientes líneas: Es de carácter dicotómica, que se caracteriza por tener solo dos respuestas, en este caso: Si / No, también respuestas de desarrollo, de escala de apreciación y evaluación de la asistencia durante el proceso, se obtienen los resultados, los cuales son la clave para el análisis de la información necesaria, además de analizar el comportamiento actitudinal de los estudiantes, junto al registro de las notas de campo para obtener respuesta al cuestionamiento inicial.

A partir de la hipótesis de innovar en el campo metodológico las prácticas docentes para poder incluir a todos los estudiantes, se aborda la siguiente pregunta de investigación.

¿Una propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol tiene el potencial para lograr Atender a la Diversidad de un curso de sexto básico en la asignatura de Educación Física de un colegio de Santiago de Chile?

# CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1 Antecedentes

Estudios recientes realizados por entidades gubernamentales de Chile, como la serie de evidencias recopiladas en *¿Hacia dónde avanza el sistema educativo en Chile? Análisis de las recomendaciones OCDE contenidas en Evaluaciones de Políticas Nacionales de Educación: Educación en Chile (2004-2016) en el contexto de la Reforma en marcha*, propuesta por el Ministerio de Educación (2017), acredita que la educación escolar en Chile ha sufrido varias transformaciones a lo largo de la historia, adaptándose a los diversos cambios sociopolíticos del país. Con base en esto se han establecido leyes, tratados y propuestas por y para la educación, los cuales buscan que esta reforma cumpla con los requerimientos de la ciudadanía actual.

Sin embargo, remontándose a tiempos anteriores, Vega (2020) en *La presencia de religión en la educación y escuelas chilenas*, menciona que gran parte del siglo XIX la educación estuvo marcada por la influencia de la Iglesia Católica y la élite gobernante, lo que limitaba el acceso a la educación a ciertos grupos sociales; entre estos, las personas con discapacidades o necesidades especiales se encontraban desprovistos de una educación adaptada en este periodo, ya que la Atención a la Diversidad no era prioridad en ese entonces.

No obstante, en el siglo XXI hubo un crecimiento significativo y consciente frente a la inclusión y la Atención a la Diversidad en el sistema educativo chileno (Ministerio de Educación, 2017). A partir de esto, Ulloa (2020) comenta en *Camino a la Educación Inclusiva: Barreras y Facilitadores para las Culturas, Políticas y Prácticas desde la Voz Docente*, que se han propuesto políticas y programas para abordar las necesidades de estudiantes con capacidades distintas y/o dificultades de aprendizaje. Sin embargo, persisten desafíos en la implementación efectiva de estas políticas, generando que la calidad y acceso a la educación sean desiguales.

En los últimos años, la Diversidad ha obtenido un mayor reconocimiento en el ámbito educativo con ayuda de múltiples esfuerzos para mejorar la inclusión y la equidad, incentivado por la publicación de la Ley 20845 (también conocida como Ley de Inclusión Escolar) promulgada por el Ministerio de Educación (2015), lo que resulta en un paso importante para la educación escolar, estableciendo principios de igualdad y de no discriminación en la educación. Pese a los avances mencionados en el texto de Ulloa (2020), aún es posible visualizar algunos obstáculos en la implementación efectiva de medidas inclusivas y en garantizar que todos los estudiantes, independiente de sus características, tengan acceso a una educación de calidad.

## 1.2. Planteamiento del problema

Para abordar la educación y la Atención a la Diversidad, es necesario situarse sobre el contexto geopolítico que establece de manera oficial los derechos fundamentales del infante en la *Convención sobre los Derechos del Niño*, promulgada el 20 de noviembre de 1989 por las Naciones Unidas. En dicho tratado internacional, específicamente en el Artículo 28, se establece el derecho del niño a la educación, como también el ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades. A esto se suma la UNESCO y el Gobierno Español con la *Declaración de Salamanca y Marco de Acción sobre Necesidades Educativas Especiales*, donde se establece que “las escuelas deben acoger a todos los niños, independientemente de sus condiciones físicas, intelectuales, sociales, emocionales, lingüísticas u otras” (UNESCO, 1994, Artículo 3).

Pese a que en la actualidad la educación en Chile es más asequible y ha mejorado con relación a años anteriores (Ministerio de Educación, 2017), se siguen proponiendo planes de mejoramiento para la educación escolar del país. Uno de los planes de educación más reconocidos a nivel nacional es el realizado por la organización Educación 2020 (2017), en el *Plan Nacional de Educación: 30 prioridades para el 2030*, donde se afirma que las prácticas metodológicas empleadas en el aula de clases, específicamente en Educación Física, excluyen a los estudiantes al momento de educar y generar un aprendizaje para estos. Según el estudio realizado por Muñoz (2021), titulado *Discapacidad e Inclusión, un desafío para la Educación Física en Chile*, la exclusión en Educación Física se debe a la falta de formación docente en la gestión inclusiva.

Según Álvarez (2019) en su *Revisión de Estudios Sobre Inclusión en Educación Física*, la mayoría de las investigaciones basadas en la inclusión y la Educación Física realizadas entre 2014 y 2018 son estudios relacionados a la descripción de las percepciones sobre la inclusión en el aula de clases. Se afirma que, del total de 26 estudios, 14 (53,85%) tienen una orientación teórico-descriptiva; 3 (11,54%) son diseños experimentales relacionados con la aplicación, interpretación o evaluación de programas eficaces; y 9 (34,62%) buscan un cambio o transformación a partir de una reflexión crítica sobre la práctica.

A modo de interpretación personal por parte del equipo de investigación, si los docentes no implementan propuestas metodológicas innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es probable que los estudiantes consideren la entrega de contenidos como un lapso agobiante y poco gratificante.

Con base en lo anterior, el presente trabajo de investigación propone realizar una intervención basada en los Juegos de Rol. Previo a la justificación de la elección metodológica mencionada, es necesario comprender la importancia del juego en Educación Física. En las *Bases Curriculares Educación Básica* del Ministerio de Educación de Chile (2013) se le da gran relevancia al juego, ya que “a partir del movimiento, el individuo adquiere conciencia de su propio cuerpo, se orienta espacialmente y se relaciona e interactúa activamente con el mundo que lo rodea” (p. 162). Entender aquella aseveración por parte del Ministerio de

Educación (2013) hacia la relevancia del juego y la implicación en el desarrollo psicomotor de las personas en este, le da sentido a la implementación del juego en la presente propuesta metodológica.

También se destaca la investigación sobre *La Educación Física y el Juego* de Sandoval (2010), el cual analiza la relación entre el juego y la Educación Física. Dicho trabajo surge a partir de la preocupación de poder proporcionar a los estudiantes una manera de aprender a través del juego, ya que “todos los estudios en el mundo de la infancia coinciden en la influencia que la actividad lúdica tiene para el desarrollo equilibrado del niño, en sus aspectos psico-motores, cognitivos, afectivos y sociales” (p. 105).

Una vez comprendida la importancia del juego en Educación Física a través de los estudios mencionados con anterioridad, el siguiente foco de atención se dirige hacia el mundo que rodea a los estudiantes y a cómo los docentes son capaces de crear un contexto atractivo para estos, en el cual puedan desenvolverse a través de distintos Roles. A partir de esto surge el concepto de Juegos de Rol, que se define como:

...una forma de juego en la que los participantes encarnan físicamente personajes dentro de un escenario ficticio durante largos periodos de tiempo. Los diseñadores pueden establecer LARPS en cualquier momento, lugar o género. Los personajes van desde muy similares a la identidad principal del jugador hasta completamente distintos. (Bowman, 2014, p. 4).

En una investigación realizada por Bravo et al. (2014) titulada *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán* ubicada en el repositorio de la Universidad Andrés Bello, tras observar conductas perjudiciales para la buena convivencia escolar, se utilizan los Juegos de Rol para mejorar las normas de convivencia en párvulos del nivel Pre-Kinder C del Colegio San Luis Beltrán en la comuna de Pudahuel. Dicha medida fue implementada por la urgencia de educar en este sector, ya que se presenta como uno de los más marginados de la comuna por la cantidad de niños con un perfil socialmente vulnerable. Para llevar a cabo dicho estudio, se evalúa el comportamiento de los párvulos durante un Juego de Rol, donde las investigadoras concluyeron que los Juegos de Rol ayudan a reforzar las normas de convivencia, puesto que les permite a los niños vivenciar una experiencia sana y amena en donde aplican de manera natural las normas de convivencia.

Con base en lo anterior, se pretende levantar una propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol, la cual tiene por objetivo principal dar a conocer y potenciar el concepto de Atención a la Diversidad en el aula de clases de Educación Física a través de esta metodología. Para ello, el Decreto 83 promulgado por el Ministerio de Educación (2015) establece principios orientados a partir del Diseño Universal para el Aprendizaje

- Proporcionar múltiples medios de presentación y representación.
- Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión.
- Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso.

En este sentido, la presente propuesta metodológica incluye en su desarrollo los principios estipulados por el Decreto 83 promulgado por el Ministerio de Educación (2015), puesto que estos expresan el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), cuyos criterios buscan promover prácticas inclusivas constituyendo el primer paso para responder a las diferencias individuales en el aprendizaje que presentan los estudiantes” (p. 17) y plantean un camino hacia la Atención a la Diversidad de los estudiantes.

### **1.3 Pregunta de investigación**

¿Una propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol tiene el potencial para lograr Atender a la Diversidad de un curso de sexto básico en la asignatura de Educación Física de un colegio de Santiago de Chile?

### **1.4 Justificación de la investigación**

Las prácticas pedagógicas inclusivas han estado en el foco de observación del Gobierno de Chile, ya que según la serie de evidencias recopiladas en *¿Hacia dónde avanza el sistema educativo en Chile? Análisis de las recomendaciones OCDE contenidas en Evaluaciones de Políticas Nacionales de Educación: Educación en Chile (2004-2016) en el contexto de la Reforma en marcha*, propuesta por el Ministerio de Educación (2017), se han implementado distintas directrices de enseñanza.

Dicho interés trasciende las fronteras chilenas, ya que un estudio internacional que pone en práctica la Atención a la Diversidad es el realizado por Ríos (2009) en su investigación sobre *La inclusión en el área de educación física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje*, bajo la competencia de la Universidad de Barcelona, España. Dicho trabajo propone una estrategia facilitadora durante la clase de Educación Física, la cual consiste en encuadrar las distintas metodologías de enseñanza-aprendizaje en la adaptación de la clase y del establecimiento para responder a las necesidades de los estudiantes, con el objetivo de obtener mejores resultados en su aprendizaje. Bajo dicha concepción, el docente juega un papel fundamental a la hora de implementar una metodología inclusiva y que Atienda a la Diversidad, lo cual supone un desafío constante y consciente por parte del educador. Lo anterior queda respaldado por Ríos (2009), ya que:

El reto del educador será posibilitar la asunción de roles activos por parte de todos y todas, independientemente de sus características y peculiaridades. Para ello será necesaria la sensibilización del grupo para conseguir que las adaptaciones sean aceptadas de una manera natural como parte de la comprensión de una realidad social. Creemos que un niño o niña que crece comprendiendo y aceptando adaptaciones, sostendrá en su vida adulta un criterio más respetuoso con la realidad diversa que le rodea (p. 32).

Uno de los ideales fundamentales del estudio mencionado con anterioridad es el de adecuar la clase de Educación Física con el objetivo de incluir a todos los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de esto se puede relacionar la variable de la Atención a la Diversidad con la “adaptación” mencionada por Ríos (2009), ya que uno de los posibles alcances de la educación escolar es la de adaptar la clase a los intereses, preferencias y motivaciones de los estudiantes. Una forma de lograr lo anterior es la de reconocer, principalmente, que cada estudiante es único e irreplicable en cuanto a sus características (físicas y psicológicas) y sus necesidades.

Lo anteriormente mencionado no está del todo presente en la educación escolar actual de Chile, ya que, según lo observado por el presente equipo de investigación durante la intervención, es posible notar que hay estudiantes que se eximen, justifican o directamente evitan la clase de Educación Física. Lo anterior puede deberse a la falta de motivación o incomodidad que sufren los educandos al momento de realizar la clase. Pese a la falta de información sobre la participación de los estudiantes en la clase de Educación Física en los colegios de Chile, se considera como una realidad social el hecho de que hay una cantidad preocupante de jóvenes que no realizan la actividad física solicitada por el docente durante la clase de Educación Física (M.J. Aguilera, et al., comunicación personal, 28 de septiembre de 2023).

Independientemente de las distintas razones que dan los estudiantes para no participar de la clase de Educación Física, no existe justificación oficial para desertar del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura, ya que según el Decreto 67, Artículo 5°, promulgado por el Ministerio de Educación (2018), “los alumnos no podrán ser eximidos de ninguna asignatura o módulo del plan de estudio, debiendo ser evaluados en todos los cursos y en todas las asignaturas o módulos que dicho plan contempla”.

En este sentido es posible acordar que la Atención a la Diversidad no hace referencia exclusiva a la inclusión en la clase de Educación Física en personas con capacidades físicas y/o psicológicas distintas, ya que la Atención a la Diversidad abarca a cada uno de los estudiantes que forman parte de la clase, según sus intereses, preferencias y motivaciones personales. Por eso, es necesario comprender desde la raíz el concepto de inclusión y de Atención a la Diversidad.

La esencia de la inclusión, según el presente trabajo de investigación, queda descrito por Duk y Murillo (2016) en *Editorial: La Inclusión como Dilema*, donde definen la inclusión como “un proceso nunca acabado, supone una búsqueda constante de mejoras e innovaciones para responder más positivamente a la diversidad del alumnado y, en consecuencia, implica un proceso continuo de aprendizaje y desarrollo en el conjunto del sistema educativo” (p. 12).

En cuanto a la naturaleza de la Atención a la Diversidad, la concepción utilizada en el presente trabajo de investigación está sujeta a la interpretación que realiza Rodríguez (s.f.) en *Concepto de la Diversidad*, donde se indica que la Atención a la Diversidad “supone el reconocimiento de la otra persona, de su individualidad, originalidad e irrepitibilidad, y se inscribe en un contexto de reivindicación de lo personal, del presente, de las diferencias” (p. 1083).

A pesar de las diversas bases presentes en el país que plantean la Atención a la Diversidad buscando dar respuesta a aquella, como los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) (Decreto 83, 2015) y el Marco de la Buena Enseñanza (Ministerio de educación, 2019). La realidad denota que son los docentes quienes no aplican metodologías que den Atención a la Diversidad a los estudiantes, ya que según Muñoz (2021) en *Discapacidad e Inclusión, un desafío para la Educación Física en Chile*, debido a que, en las escuelas de Educación Física, tan solo el 2% de asignaturas de cada malla curricular, de un promedio de 50, tienen alguna vinculación con la inclusión o la Atención a la Diversidad. Lo anterior justifica la falta de formación docente en esta área.

Los estudios anteriores son una base para la presente investigación, la cual consiste en implementar una propuesta metodológica con base en los Juegos de Rol para poder identificar si estos tienen el potencial de Atender a la Diversidad de los estudiantes en la asignatura de Educación Física. Para ello se elige un colegio de Santiago de Chile, en el cual uno de los investigadores se encuentra actualmente realizando su práctica profesional. Por esto y por asunto de disponibilidad horaria de los investigadores, se considera beneficioso realizar la intervención en el curso de sexto año básico. A su vez, el establecimiento educacional en cuestión otorga las facilidades y los permisos para desarrollar la intervención metodológica.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

Identificar si una metodología basada en Juegos de Rol como enfoque pedagógico tiene el potencial de Atender a la Diversidad en la clase de Educación Física de sexto básico en un colegio de Santiago de Chile.

### **1.5.2 Objetivo específico**

- Implementar los Juegos de Rol como herramienta metodológica en la clase de Educación Física durante cuatro sesiones del curso 6to básico de un colegio de Santiago de Chile.
- Verificar la presencia de la Atención a la Diversidad durante la intervención en la clase de Educación Física del curso 6to básico en un colegio de Santiago de Chile, mediante la realización de una encuesta post-intervención.
- Comprender los Juegos de Rol como herramienta metodológica para promover la Atención a la Diversidad en las clases de Educación Física del curso 6to básico de un colegio de Santiago de Chile.

## 1.6 Supuestos

### - Supuesto:

La propuesta metodológica enfocada en los Juegos de Rol no solo se conceptualiza como potencial, sino que se teoriza como un maximizador de la Atención a la Diversidad en los estudiantes de Educación Física de sexto básico en Chile. Este constructo se fundamenta en la creación de una plataforma dinámica que, según la teoría, posibilita que cada estudiante destaque y desarrolle habilidades físicas y sociales de manera adaptativa.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Luego de comprender que la educación actual aún tiene deficiencias en varios puntos, los cuales se expresan en la motivación e interés en el educarse, una de las soluciones que los investigadores consideran es el constructo de Ríos (2009) planteado anteriormente, quien incita a la adaptación de los programas establecidos hacia el estudiantado, pero lograr esto no es un trabajo simple ni corto, sino que se deben estudiar los conceptos base y las variables que conforman a la propuesta para luego trabajar en una correcta intervención adaptada al estudiantado. Para entender el siguiente trabajo de investigación hay que comprender conceptos fundamentales que juegan un papel importante dentro de esta, se toman por elementos base el Juego de Rol, la Atención a la Diversidad y la Educación Física y se explican de manera específica en distintas circunstancias su influencia en el estudio. Como primer caso se da a conocer la influencia e importancia del juego en Educación Física.

### 2.1. El juego en Educación Física

Antes de comenzar a hablar del Juego en sí, hay que ser capaces de comprender el origen etimológico del mismo. El “juego” procede del latín de la palabra *iocus*, que vendría siendo la definición de “broma, diversión” (Rae, 2022).

El juego ha sido una herramienta que a lo largo de los años ha permitido a las personas interactuar con la realidad de forma que esta genere diversión. Existen distintos tipos de juegos y clasificaciones de este mismo. Los juegos se realizan bajo distintas reglas, estos normalmente se basan en un objetivo. El conjunto de todas estas características forma el contexto del juego. A partir del estudio de Caviedes, V., et al. (2016) *Implementación del juego por profesoras de educación física de una muestra de colegios particulares de las comunas de la Reina, Las Condes, Vitacura y Lo Barnechea en las clases de 1° a 4 básico*, en donde observa que los profesores de Educación Física que implementan el juego durante sus clases definen al juego como “una actividad necesaria para el desarrollo social del hombre, ya que, le permite relacionarse con su entorno y sus pares. A través del juego, el ser humano adquiere ciertas conductas y herramientas útiles para obtener un desarrollo íntegro de las capacidades

motrices, afectivas e intelectuales, y todo esto a través de una actividad completamente lúdica y voluntaria”.

Por lo tanto, se puede definir el juego como una actividad sociocultural que tiene su énfasis en ludificar la realidad. Los profesores pueden aplicar el juego como una metodología que diversifica el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo que los estudiantes desarrollen la clase a través de sus propias capacidades, habilidades y preferencias.

Sin embargo, a pesar de que se han implementado en las clases de Educación Física nuevas metodologías en base al juego, S. Latorre (2014), en su estudio llamado *Factores que influyen en la práctica deportiva y causas de abandono deportiva en la población adolescente* expone que el porcentaje de personas que abandonan la práctica deportiva en base a falta de diversión o aburrimiento, constituye un 38,1%. Con dicho porcentaje se puede elaborar el juicio de que los estudiantes ya no están siendo motivados a la realización de actividad físico-deportiva en su día a día.

En el campo de los videojuegos en particular, se especifica en la traducción de *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach: Motivation and Emotion* que varios autores han analizado el cómo los videojuegos se presentan como elementos que favorecen la motivación por ser intrínsecamente satisfactorios (Ryan, 2006). Entendiendo el valor motivacional que tienen los videojuegos en las personas, extrapolar dicha motivación a la realidad de la clase de Educación Física a través de los Juegos de Rol puede generar nuevamente el interés en los estudiantes por la actividad curricular.

## **2.2 Los Juegos de Rol en Educación Física**

A través del tiempo el juego ha tomado un papel fundamental a la hora de enseñar dentro de la Educación Física, así es como se han descubierto los Juegos de Rol, el cual estudiado por Bowman (2011) en su investigación llamada *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, traducido a *Las funciones de Juegos de Rol, cómo crean los participantes comunidad, resolver problemas y explorar la identidad*, intenta introducir estos Juegos de Rol como herramienta educativa y de desarrollo integral, mencionando en:

Chapter 5, “Tactical and Social Problem Solving in Role-Playing Games” explains how Role-playing games, though entertaining in nature, also offer the potential for participants to develop these aforementioned skills. The game system provides an elaborate structure that encourages gamers to evaluate the world in terms of a complex set of rules. RPGs offer extensive scenarios that involve complex puzzles, tactics, and social maneuvering. These scenarios require the players to develop problem-solving capabilities in order to succeed. This chapter utilizes ethnographic data to explicate the different challenges Role-playing games present to players.

Traducido a:

Capítulo 5, “Resolución de problemas tácticos y sociales en los Juegos de Rol”, explica cómo los Juegos de Rol, aunque sean entretenidos por naturaleza, también ofrecen el potencial para que los participantes desarrollen estos aspectos antes mencionados, habilidades. El sistema de juego proporciona una estructura elaborada que fomenta a los jugadores que puedan evaluar el mundo en términos de un complejo conjunto de reglas. Oferta de Juegos de Rol escenarios extensos que involucran acertijos complejos, tácticas y maniobras sociales. Estos escenarios requieren que los jugadores desarrollen habilidades de resolución de problemas. capacidades para tener éxito. Este capítulo utiliza datos etnográficos para explicar los diferentes desafíos que los Juegos de Rol presentan a los jugadores.

Referente a lo anteriormente mencionado, se explica que, aunque los Juegos de Rol son principalmente divertidos por naturaleza, también tienen el potencial de permitir que los participantes desarrollen habilidades tácticas y sociales. El sistema de juego de los Juegos de Rol proporciona una estructura compleja que incentiva a los jugadores a evaluar el mundo del juego en términos de un conjunto elaborado de reglas. Estos juegos ofrecen escenarios extensos que incluyen acertijos complicados, tácticas y maniobras sociales. Para tener éxito en estos escenarios, los jugadores necesitan desarrollar habilidades de resolución de problemas. En resumen, se enfoca en cómo estos juegos van más allá de la simple diversión y ofrecen oportunidades para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales a través de la resolución de problemas en contextos tácticos y sociales dentro del juego, siendo una visión más innovadora y motivante para el estudiantado. Así mismo, los roles son una herramienta no sólo didáctica, sino también psicoterapéutica, el cual ayuda tanto con problemas personales como interpersonales. Los militares lo utilizan en escenarios ficticios para recurrir a la solución de problemas bajo presión, los educadores usualmente generan instancias educativas para crear técnicas sociales, desarrollando trabajo en equipo, resolución de problemas, liderazgo, etc. Siendo una herramienta pedagógica docente para la total integración del estudiantado, ajustando los métodos de enseñanza a las diversas necesidades educativas del aula de clases, además es una herramienta de integración que no solo en el área educativa, sino también a nivel social en la concepción de compartir con compañeros o personas insertadas en los contextos, dado esto, uno de los conceptos fundamentales dentro del Juego de Rol es la Atención a la Diversidad.

### **2.3. Atención a la Diversidad**

Para comprender el significado de Atención a la Diversidad se toma consideración el planteamiento de Rodríguez (s.f.) en *Concepto de la Diversidad*, citado en el texto *Diversidad cultural y educación* de Besalú (2002), quien lo define como un concepto que “supone el reconocimiento de la otra persona, de su individualidad, originalidad e irrepitibilidad, y se inscribe en un contexto de reivindicación de lo personal, del presente, y de las diferencias”. Se habla de la Atención a la Diversidad como una idea centrada en el individuo, dando a entender que es un trabajo autónomo el conseguir respetar y valorar al otro de la misma forma en que uno debe ser respetado. Ahora bien, Dierterlen y Gordon (2001) en la revista de ciencias sociales *Prisma Social* plantean que “El principio de Atención a la Diversidad está basado en la obligación de los Estados y sus Sistemas Educativos a garantizar a todos, el derecho a la educación”, es decir que está directamente relacionada con los derechos de educación dentro de

una sociedad, en otras palabras, el contexto gubernamental en donde el estudiante esté instaurado tiene el deber de entregar y garantizar la educación del alumno. Así mismo, la educación que se debe de entregar tiene por ideal que los establecimientos se mantengan “reconociendo la diversidad de sus necesidades, combatiendo las desigualdades y adoptando un modelo educativo abierto y flexible que permita el acceso, la permanencia escolar de todo el alumnado, sin excepción, así como resultados escolares aceptables”, todo esto mencionado en una conferencia mundial en Senegal y escrita en *Declaración y Marco de Acción sobre Educación para todos por UNESCO (1994)*.

Si se orienta todo este planteamiento a la búsqueda de Atención a la Diversidad dentro de la web, en muchas investigaciones se puede encontrar el concepto de “educación inclusiva”. A nivel general, RAE (2023) plantea a la educación con un sistema de enseñanza que procura el concepto de Atención a la Diversidad de las necesidades educativas en estudiantes con discapacidad mediante apoyos y regulaciones para atender a las personas que necesiten una especial atención de aprendizaje o inclusión. Según esto, la Atención a la Diversidad se asemeja a la inclusión en el sistema educacional como un concepto directamente relacionado con personas en situación de discapacidad o con necesidad de educación especial, pero esta situación solo influencia a las personas con estos casos. Por esto, la intención de esta investigación está más allá de solo centrar la inclusión en este grupo de personas, sino que más que eso, tiene por objetivo abarcar a todos y todas, no haciendo diferencias ni segregaciones dentro de la clase y otorgando la misma oportunidad a la hora de la enseñanza-aprendizaje dentro del aula de clases.

Dicho esto, se hace énfasis en lo planteado por Caraballo y Rodríguez (2019) en *Perspectivas complejas y antropológicas de la Educación Inclusiva Ecosófica*, comentando que “La Educación Inclusiva es, en la actualidad un cuenco de mendigo, profundamente vacía, ancla su episteme en la negación de la propia educación y en la exclusión de grupos particulares; es decir, lo opuesto a la inclusión”. La inclusión, aunque quiera ser completamente atendida y total, dentro de los establecimientos educacionales se crean espacios en donde segregan grupos, ya sean de personas con necesidades especiales o simplemente otros grupos quienes no cumplen con otras diferencias, ya sean físicas, psicológicas o actitudinales. Para que esto no ocurra dentro de las clases de Educación Física, se siente la necesidad de crear un nuevo método de enseñanza-aprendizaje que no tenga en consideración ningún tipo de exclusión ni atención especial, explorando una innovación adaptada a cada estudiante a un nivel individual y grupal por igual, abarcando de mejor manera el universo de personas que existe dentro del aula de clases y haciendo que cada uno de los estudiantes logre conseguir con éxito la necesaria absorción del aprendizaje.

### **2.3.1 Atención a la Diversidad en Chile**

Cuando se habla sobre de la Educación Física actual es importante aclarar la poca inclusividad hacia las Personas con Discapacidad (PCD) de parte del Ministerio de educación en las bases curriculares de Educación Física, además, la Atención a la Diversidad tampoco está presente en la formación inicial docente dentro de las mallas curriculares de las distintas carreras de pedagogía en Educación Física a lo largo de Chile, siendo tan solo un promedio de 1,28 ( $\pm 1,08$ ) las asignaturas que tienen alguna vinculación con la inclusión y/o cualquier concepto que se pueda asociar de manera directa,

lo que corresponde a tan solo un 2% de 50 asignaturas para cada malla, postulado en *Discapacidad e Inclusión, un desafío para la Educación Física en Chile* (Muñoz, 2021). De esta manera queda en evidencia la falta de formación en la educación pregrado en las universidades a partir de este concepto de la Atención a la Diversidad, por lo cual, no es extraño visualizar prácticas poco inclusivas en el aula de clases, dejando estudiantes fuera de la clase de Educación Física debido a la presentación de un certificado médico y/o otra certificación que acredite a la no participación de la asignatura de forma práctica.

A partir de aquello en el *Decreto 83* realizado por el Ministerio de educación que habla sobre la diversificación de la enseñanza, establece según el artículo 2 que los criterios y orientaciones señalados en dicho decreto no van dirigidos a los establecimientos de enseñanza regular, con o sin programa de integración escolar, bajo modalidades educativas, tradicionales, especial, de adultos y a los establecimientos educacionales hospitalarios (Decreto N°83, 2015).

### **2.3.2 Criterios para que se Atienda a la Diversidad en el aula de clases**

Los principios que rigen este estudio dan por conocimiento distintos planteamientos que generan la gran Diversidad de aprendizajes que hay de una persona a otra, por esto mismo, una metodología de Atención a la Diversidad total debe de abarcar todos los aspectos mencionados anteriormente y desarrollarse mediante una globalidad que abarque toda diversificación de aprendizaje. Para lograr esto se reconocen los tres principios planteados en el *Decreto 83* del Ministerio de Educación (Decreto 83, 2015), los cuales se presentan como criterios del estudio, quienes están relacionados con los principios del diseño universal para el aprendizaje, estos son:

#### 1) Proporcionar múltiples medios de presentación y representación:

Para este primer criterio el Ministerio de educación (2015) plantea que “el docente reconoce y considera diversas modalidades sensoriales, estilos de aprendizaje, intereses y preferencias. Por lo anterior, la planificación de clases debe considerar diversas formas de presentación de las asignaturas escolares, que favorezcan la percepción, comprensión y representación de la información a todos los estudiantes”. Es decir, el docente debe tener más de una manera de otorgar la información para el aprendizaje del estudiante, con el fin de lograr abarcar toda la diversidad del estudiantado.

#### 2) Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión:

En este criterio el Ministerio de educación (2015) comenta que “Al proporcionar variadas alternativas de ejecución de las actividades y de las diferentes tareas, permitirá a los estudiantes responder con los medios de expresión que prefieran. Para proporcionar variadas alternativas de ejecución de las actividades y de las diferentes tareas, es necesario que se concreten en la planificación de clases, a través de estrategias para favorecer la expresión y comunicación”. Esto quiere decir que el docente debe ser flexible al momento de la ejecución de alguna actividad o metodología planteada para el estudiante, haciendo que logren aprender de una forma cómoda para cada uno de ellos y por consecuencia, puedan expresar o comunicar sus ideas o gustos debido a la libertad de acción que tienen.

### 3) Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso.

Como último, el Ministerio de educación (2015) expone que este criterio “Alude a las variadas formas en que los alumnos pueden participar en una situación de aprendizaje y a los diversos modos en que se motivan e involucran en ella. Al planificar, los profesores deben asegurarse de que todos los estudiantes participen en la situación de aprendizaje con un adecuado nivel de desafío”. Para lograr una buena participación, los docentes pueden promover la toma de decisiones y la autonomía del estudiante, utilizando sus habilidades y así mismo hacer que el alumno logre sentirse como un factor importante a la hora de trabajar, lo que puede impulsar el compromiso del estudiante.

Estos tres criterios están directamente relacionados con la perspectiva del diseño universal para el aprendizaje, los cuales son los principios que orientan la propuesta metodológica de este estudio. Según el Ministerio de educación (2015) “El Diseño Universal para el Aprendizaje es una estrategia de respuesta a la diversidad, cuyo fin es maximizar las oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes, considerando la amplia gama de habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias.”. Lo que quiere decir que el objetivo de estos criterios es hacer que cada estudiante logre maximizar su entendimiento y comprensión mediante métodos de aprendizaje que logren adaptarse para el estudiante, con el fin de que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda ser facilitado. En base a esto y los tres criterios se procede a plantear la propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol mediante una intervención para un curso de sexto básico de un colegio de Santiago de Chile.

## **2.4 Propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol**

La propuesta metodológica consiste en una intervención directa por parte del equipo de investigación durante el segundo semestre del año académico 2023 en un colegio ubicado en Santiago de Chile. Dicha propuesta se realiza en el nivel de sexto año básico con estudiantes desde los once hasta los catorce años de edad, quienes participan de una intervención que contempla cuatro sesiones de clases los días jueves, desde el 28 de septiembre de 2023 hasta el 19 de octubre de 2023.

La ubicación y horarios mencionados se deben, principalmente, a la oportunidad otorgada por parte del establecimiento educativo a uno de los investigadores que se encuentra cursando su Práctica Profesional en dicho colegio; además el horario de Educación Física del nivel sexto año básico calza con la disponibilidad horaria del equipo de investigación.

La intervención no tiene como foco principal el observar la acción-reacción de un grupo etario en específico, sino más bien tiene como objetivo implementar una propuesta metodológica que evidencie si una dinámica basada en los Juegos de Rol tiene o no tiene el potencial de dar Atención a la Diversidad en un contexto escolar, comprendiendo la existencia de adaptaciones dependientes de la zona geográfica donde se está aplicando la intervención, la cual ha sido descrita con anterioridad.

Esta propuesta tiene por nombre “Apocalipsis *Zombie*”, en donde el curso debe ejecutar ciertas misiones para cumplir el objetivo de la clase. Los estudiantes incorporan el concepto de Juego de Rol al asumir el Rol de supervivientes; a partir de la segunda clase, los jóvenes tienen que, a través de sus propias habilidades, gustos, capacidades y preferencias, desarrollar las diversas actividades que se les presentan en el espacio asignado. El hecho de aplicar una metodología con base en asumir Roles, genera una motivación por parte de los estudiantes para desarrollar las actividades [Anexo 1.2].

## 2.4.1 Actividades

### - **Primera clase: “Introducción al Atletismo”.**

Introducción:

Se lleva a los estudiantes a la sala de computación, donde se pasa la lista y se presenta el objetivo de la clase.

Objetivo de la clase:

Enseñar la base del atletismo y sus ramas mediante información visual y auditiva.

Actividades:

Se muestra un Power Point [Anexo 2.1] con información base del deporte, con el fin de dar a conocer los aspectos fundamentales de cada rama del atletismo, como el salto largo, salto alto, carreras, relevos, etc.

Finalmente, se indica a los estudiantes que descarguen la aplicación de Discord en sus propios celulares o en tablets prestadas por el establecimiento, en donde deben entrar a un servidor y compartir fotografías o videos de las actividades de las próximas clases.

### - **Segunda clase: “Huir del colegio”.**

Introducción:

Uno de los profesores a cargo de este estudio entra al curso seleccionado, dando el contexto de una clase normal. Luego de unos minutos, el profesor sale de la sala y entra herido diciendo “Hay zombies afuera”. Se adentra el concepto de “Apocalipsis Zombie”, el cual es la temática del Juego de Rol utilizado en esta propuesta metodológica. El profesor explica que el objetivo de la clase es encontrar una forma de huir del colegio y para ello deben armar un vehículo para lograr huir. Los otros dos profesores se visten y actúan de Zombies para contextualizar el juego.

Objetivo de la clase:

- Implementar los Juegos de Rol mediante el apocalipsis zombie.
- Otorgar los instrumentos para lograr construir un vehículo para “huir” del colegio.
- Guiar al estudiante en su trabajo autónomo.

Actividades:

Los estudiantes salen de la sala y se dirigen al sector del patio (cancha y alrededores), encuentran hojas de papel pegadas por todo el alrededor del lugar con diferentes actividades escritas en cada una, papeles con los que los estudiantes se orientan con las indicaciones de cada actividad escritas en ellos, se debe lograr cada actividad y sacar fotografías o videos para subirlos a Discord como método de prueba.

<b>NÚMEROS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>A.1</b>	Sacarse una foto junto a 3 compañeros saltando al mismo tiempo.
<b>A.2</b>	Mencionar cuáles son las indicaciones para una SALIDA de tacos.
<b>A.3</b>	Realizar una carrera de 20 metros.
<b>A.4</b>	Realizar 15 sentadillas con salto.
<b>A.5</b>	Entregar un testimonio (relevo) a un compañero ascendente.
<b>A.6</b>	Obtener un pañuelo blanco de un zombie.
<b>A.7</b>	Descubrir el nombre completo del profesor Gerson.
<b>A.8</b>	Desarrollar el siguiente ejercicio matemático (Física).
<b>A.9</b>	Armar la bicicleta.
<b>A.10</b>	Lograr lanzar un balón medicinal a 3 metros de distancia.
<b>A.11</b>	Llenar medio bidón con agua y traerlo de vuelta.
<b>A.12</b>	Identificar los grupos musculares a trabajar del tren inferior en el lanzamiento de la bala.
<b>A.13</b>	Realizar el gesto de lanzamiento de la bala lineal.
<b>A.14</b>	Realizar 3 pasajes de vallas.
<b>A.15</b>	Coordinar que 8 personas griten “Atletismo” al mismo tiempo.
<b>A.16</b>	Realizar el gesto técnico de movimiento de brazos en una carrera (Braceo).
<b>A.17</b>	Descifra qué palabra está escrita acá: PTOIRAVADID (Cenit=Polar).
<b>A.18</b>	Verificar cómo está la herida del profesor Gerson.
<b>A.19</b>	La respuesta está en la unidad que estamos viendo, “A _ _ _ _ _ _ _ _” (Atletismo).
<b>A.20</b>	¿Cuántos lanzamientos tiene una persona que ha clasificado en Bala?
<b>A.21</b>	La respuesta está en las veces que el profesor Gerson se cayó pasando las vallas.
<b>A.22</b>	Da 3 vueltas completas a la cancha techada.

A.23	Lograr hacer que los 2 zombies choquen entre ellos.
A.24	La respuesta está en la cantidad de fases que tiene la técnica de carrera (Amortiguamiento, Apoyo, Impulso y Vuelo).
A.25	Realiza la técnica de salto triple.
A.26	Junto a 10 compañeros realiza el paso base de la “Pollera Colorá” durante 10 segundos.
A.27	Los mejores 5 estudiantes jugando “Ninja” tienen que ser capaces de ganarle al profesor Gerson.

Las actividades otorgan códigos, los cuales son importantes para desbloquear cada parte del vehículo que elijan, otorgando códigos para desbloquear los candados. Luego de terminar con todas las actividades correspondientes se procede a armar el vehículo y “huir” del establecimiento.

- **Tercera clase: “Recolección de recursos”.**

Introducción: Se agrupa a todo el curso en la sala para que el profesor se encargue de explicar el objetivo de la clase, el cual es recolectar distintos recursos alimenticios para sobrevivir en el mundo apocalíptico. Cada profesor se disfraza de algo relacionado a algún factor de la prueba, hay un ninja, que representa lo veloz, un médico loco por términos biológicos y un militar con el énfasis en la fuerza, todo esto para ambientar cada prueba, las cuales son guiadas por los profesores.

Objetivo de la clase:

- Implementar los Juegos de Rol mediante el apocalipsis zombie.
- Otorgar las bases para que los estudiantes puedan recolectar los alimentos más adecuados para que sobrevivan junto a sus compañeros.
- Guiar al estudiante en su trabajo autónomo.

Los estudiantes tienen que reunir elementos para su propia supervivencia en el contexto de apocalipsis zombie, para ello, esta clase se divide en tres grupos de trabajo, cada uno tiene una misión de objetos a conseguir específica (alimento, botiquín, agua y antídoto). Para desbloquearlas, los estudiantes deben pasar las pruebas las veces que estimen necesarias dependiendo de qué recurso necesitan y la cantidad de recursos que encuentra necesario, dejando a los estudiantes en libertad de elección y autonomía en la clase.

GRUPOS	ACTIVIDAD SELECCIONADA
Grupo A: Alimentos. (Ninja)	Carrera con obstáculos.
Grupo B: Botiquines. (Médico loco)	Salto unipodal y bipodal.

**Actividades:**

**Alimentos:** Mediante las indicaciones otorgadas por un ninja NPC, los estudiantes tienen que realizar un circuito de distintas habilidades, como correr, saltar, gatear, manipular con equilibrio, etc, todo para poder conseguir algún alimento de su elección, los cuales tienen fechas de caducidad, los alumnos deben fijarse en eso y en la nutrición de estos. La cantidad de alimentos que quisieran obtener es la cantidad de veces que debieron repetir el circuito.

**Botiquines:** Los estudiantes tienen que movilizarse a través de un circuito de salto dirigido por un NPC que adquiere la personalidad de un “médico loco”, dicho circuito consiste en realizar saltos unipodales y bipodales. Una vez completado el circuito, los estudiantes obtienen botiquines. Cuando los estudiantes logren completar el circuito 10 veces tienen que armar un esqueleto humano, del cual se hace entrega de un “hueso” a cada uno de ellos con su respectivo nombre, ellos deben armarlo.

**Agua:** Los estudiantes deben lanzar la bala acorde a la enseñanza del NCP militar, el cual ofrece los conocimientos necesarios para lograrlo. Los estudiantes para lograr obtener una botella de agua tienen que lanzar un balón medicinal por un mínimo de tres metros de distancia, luego de lograr esa cantidad deben superar el récord que establecieron anteriormente para conseguir otra. El máximo de puntaje son 7 metros. Si el alumno supera los 7 metros se cambia a un balón más pesado y se hace la misma prueba, siempre buscando superar el récord individual.

- **Cuarta clase: “Encontrar refugio versión Para-atletismo”.**

**Introducción:** Se agrupa a los estudiantes en la sala de clases, se les explica que esta es la última intervención, la cual está entrelazada directamente con el Para-atletismo.

**Objetivo de la clase:**

- Implementar los Juegos de Rol mediante el apocalipsis zombie.
- Enseñar el para-atletismo mediante el Juego de Rol.
- Crear un circuito para que logren llegar al refugio final.
- Guiar al estudiante en su trabajo autónomo.

**Actividades:**

Se lleva a los estudiantes a la cancha, en donde hay un camino hecho con conos y materiales de Educación Física. Se hacen duplas, donde uno de ellos se tapa los ojos con vendas y ellos con la ayuda del compañero con visión deben correr por el camino hasta llegar a la meta. Luego, se cambian los papeles. Al finalizar, el compañero que tiene visión debe llevar a su compañero sin tocarlo y hablarle hacia la sala de clases, en donde está el refugio.

Estas actividades han sido planificadas [Anexo 3.0] en base a los tres criterios del diseño universal para el aprendizaje. Esta propuesta al estar enlazada a una unidad de las bases curriculares de

Educación Física debe tener una vinculación con los objetivos de aprendizaje de esa misma unidad, los cuales orientan la intervención y la propuesta metodológica, ofreciendo distintos resultados, en este caso, la unidad de atletismo.

#### **2.4.2 Vinculación de las actividades con los objetivos de aprendizaje de las bases curriculares de sexto año básico de Educación Física**

El desarrollo de la planificación de la propuesta metodológica es a partir del documento oficial del Ministerio de educación (2013), dicho documento son las *Bases Curriculares de Educación Física* en el sexto año básico, dentro de las bases se encuentra el programa que establece los objetivos de aprendizaje y contenidos de cada nivel educacional, el cual es el *Programa de Estudio Educación Física y Salud 6° básico* (s. f.) en donde se contempla la cuarta unidad de: “Práctica de deportes individuales y colectivos”. El incorporar los objetivos de aprendizaje de la asignatura en la planificación de la propuesta metodológica otorga una formalización de los contenidos entregados durante dicha ejecución, ya que estos contemplan lo estipulado por las fuentes oficiales ministeriales, por consiguiente, se analiza los objetivos de aprendizaje más relevantes identificados en la propuesta metodológica y con los cuales se trabaja durante la ejecución, no obstante, existen más objetivos de aprendizaje presentes durante la intervención, sin embargo, por simplificación en afán a la relevancia, solo se analizan a continuación los 3 más presentes.

Como se dijo anteriormente, las actividades presentadas en la propuesta metodológica tienen una vinculación directa con las Bases Curriculares de Educación Física, esto es a través de los objetivos de aprendizajes, a pesar de que a lo largo de la planificación de la propuesta metodológica están presentes varios de los objetivos de aprendizajes que propone el Ministerio de Educación. Los que se definen a continuación son los primordiales en este trabajo de investigación, siendo los protagonistas durante la intervención, estos son: OA1, OAT3, OAA F.

En el caso del OA1 que se define por “Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas; por ejemplo: realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 o 100 metros)” (Ministerio de educación, s.f), habla de la adquisición de las habilidades motrices básicas en el curso de sexto básico, las actividades a lo largo de las clases tienen el enfoque de lograr aplicar las habilidades motrices básicas del atletismo en el contexto de juego. En la intervención del apocalipsis zombie los estudiantes tienen que ser capaces de aplicar las habilidades de saltar y lanzar, correr distancias pequeñas, distancias más largas, carrera con pasajes de vallas, lanzamiento de la bala, saltos consecutivos, etc. A pesar de que la unidad es atletismo, se realiza una vinculación con la unidad anteriormente vista (folclore), en la cual también se incorpora dentro de las actividades, de manera que los estudiantes logren generar un aprendizaje significativo no sólo del atletismo, si no de los diversos contenidos vistos a lo largo del año. Todo esto se puede ver reflejado en la planificación de la segunda clase de Juegos de Rol. [Anexo 3.3].

Otro de los objetivos principales en esta propuesta metodológica es el OAT3, el cual plantea “Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el

conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones” (Ministerio de educación, s.f), esto es debido a que las sesiones de la intervención presentan una gran variedad de actividades a poder realizar por parte de los estudiantes, aspecto que contribuye a que sean capaces de tomar sus propias decisiones, logrando darle un sentido a la clase a través de sus propias acciones e incluso a la vida misma, siendo capaces de sentir conformidad al momento de realizar correctamente una actividad y también, posiblemente frustración al no poder completar correctamente alguna actividad. De esta manera, los estudiantes son capaces de generar una autopercepción, la cual entrega autoestima sana y confianza en sí mismo, además de ser capaces de ver en base a su propio conocimiento de lo que son capaces actualmente, haciendo que se conozcan a sí mismos.

Ya que en la elaboración del estudio y en la propuesta metodológica concurrente en todo momento la variable de la Atención a la Diversidad, el objetivo de aprendizaje actitudinal que está presente durante la mayor parte de la intervención es el OAA F, que postula “Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc” (Ministerio de educación, s.f), mencionando la importancia de respetar la Diversidad de las personas. La idea de esta intervención es que los estudiantes sean capaces de identificar sus propias capacidades y la diversidad presente en las personas con respecto a estas, así logrando identificar la individualidad y complementación hacia un objetivo en común, como en este caso son los objetivos de las clases en el contexto de Juego de Rol.

## CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Paradigma

El paradigma a juicio de la RAE (s.f) en el *Glosario de términos gramaticales* es una “Serie, grupo o conjunto de elementos lingüísticos que comparten una o varias propiedades y que pueden alternar en un determinado contexto”. Toda clase de investigación está definida por un paradigma y en el caso de este estudio se contempla el interpretativo. Según Ayala (2021) en *¿Qué es el paradigma interpretativo?*, “el paradigma interpretativo es el modelo que se basa en la comprensión y descripción de lo investigado y surge como reacción al concepto de explicación y predicción típico del paradigma positivista”. Para agregar, en *Los paradigmas en la investigación científica*, se plantea que el investigador en la interacción con el individuo o fenómeno estudiado “trata de comprender las interpretaciones de su mundo o su medio”. La teoría es emergente y debe crecer desde situaciones particulares. El investigador trabaja con la experiencia y el entendimiento para levantar su teoría sobre ellos (Mejías-Rivas, 2022, p.11). Este tipo de paradigma analiza, infiere o describe fenómenos que ocurren dentro de un ámbito social, es decir, observa cambios que pueden ocurrir dentro de un grupo de individuos, este paradigma trabaja desde la experiencia o vivir situaciones y el entendimiento o interpretación del individuo estudiado. Dentro de este estudio el paradigma interpretativo tiene por objetivo estudiar el cambio que produce una intervención en base a los Juegos de Rol dentro de la clase de Educación Física en la integración social que produce la Atención a la Diversidad mediante esta metodología, analizar cómo los estudiantes comprenden el último concepto mencionado y la interpretación de ellos en base a ello dentro del juego y del instrumento que se utiliza para obtener la información necesaria. Para seguir describiendo esta investigación se describe el enfoque de estudio.

### 3.2 Enfoque

En *El valor de la investigación cualitativa y la comprensión: un examen crítico*, el enfoque cualitativo tiene su nacimiento en las áreas disciplinarias como lo es la sociología y humanidades y se ejecuta cuando se estudian culturas distintas a las oficiales o usuales. Se procura comprender sentimientos, pareceres e impresiones de los estudiados con la finalidad de entender puntos de vista o contextos de los agentes sociales (Mora, 2022). Lo cualitativo tiende a estudiar la sociedad, al igual que lo interpretativo, con la finalidad de estudiar más allá de cambios físicos, conceptos psicológicos o el ámbito emocional que producen efectos a nivel de sociedad. Siguiendo con esta idea, Valle, et al (2022), en *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*, expone que la investigación cualitativa responde a un paradigma que comprende la realidad como una construcción social. Esta trata de comprender la realidad desde la perspectiva que tienen los individuos estudiados; este sentido de comprensión se expresa en los objetivos de la investigación, que reflejan la intención de obtener un conocimiento integral de las situaciones o del propio fenómeno investigado. Como se menciona anteriormente en la cita, se estudia la realidad de los estudiados en base a perspectivas o comprensiones que tienen ellos de sus propias vidas o más específico, de situaciones que vivencian

dentro de su cotidianidad. Por esto, se confirma lo establecido en el paradigma interpretativo, que habla acerca de estudiar cómo los estudiantes dentro del grupo social a nivel curso pueden influenciarse por una propuesta metodológica en base a Juegos de Rol y así, analizar los cambios de este. Luego de esto se describe el tipo de investigación.

### **3.3 Tipo de investigación**

Dentro de la investigación cualitativa, el tipo de estudio que se utiliza en este estudio es el estudio de caso, según Alpi y Evans (2019) en una traducción al español de *Distinguishing Case Study as a Research Method from Case Reports as a Publication Type*, destacan que “La investigación cualitativa desde la perspectiva del método de caso abarca mucha más complejidad que un informe de caso típico y a menudo, incorpora múltiples flujos de datos combinados de manera creativa”. Resalta la variabilidad de datos que el estudio de caso puede retener para formular resultados y conclusiones respecto al tema estudiado. Afirmando esta idea, Soto y Escribano (2019) en *El método estudio de caso y su significado en la investigación educativa* describen que la puesta en práctica de este método se enfoca en conocer con exactitud y caracterizar el desarrollo y peculiaridades de un caso en estudio, lo que permite profundizar y describir rasgos determinados de este, así como sentar bases para lograr clasificaciones, comenzar acciones organizativas y resumir informaciones, cuestiones esenciales en las investigaciones científicas. También afirman que la comprensión del estudio de caso y la aplicación en el estudio de una problemática de la vida cotidiana dependerá de la filosofía de la ciencia del investigador, de los paradigmas científicos que respeta y a los que acoge en el desempeño profesional (Soto & Escribano, 2019). En base a esto se puede demostrar que los investigadores tienen por medio de la comprensión de lo importante del estudio de poder elegir la información que se almacena dentro de un estudio de caso, dando el sentido del criterio y de la libertad que un estudio cualitativo necesita para investigar conceptos tan complejos como lo es la mente humana y el comportamiento de este dentro de la sociedad. Dentro de este estudio se trabaja con notas de campo, las cuales son el método para estudiar el paso a paso de este estudio de caso, en donde se adjunta toda la información importante de las clases, los alumnos, comportamientos, entre otros aspectos fundamentales que sirven para definir resultados y conclusiones de este estudio, siendo la observación participante el protagonista en esto. Por consiguiente, se analiza el diseño de investigación correspondiente al estudio.

### **3.4 Diseño de investigación**

El diseño de investigación que acompaña este estudio es el diseño fenomenológico, como afirma López (2020) en la revista *Co-diseño y experiencia desde la perspectiva fenomenológica*, la fenomenología se enfoca en la descripción y no en la explicación, su tarea es tratar de describir el mundo como un hecho, no como una idea o representación. Por ende, los sentidos y percepción del estudiado juegan un papel crucial como conceptos que consienten crear unidades de información desde la interacción, en donde cada acto, impresión o gesto crean un todo y desde su totalidad juegan en simultáneo con el cuerpo, la primera herramienta de contacto entre el hombre y su realidad. Junto con esta idea, también se destaca que en cuanto a los resultados que se obtienen de la fenomenología se ha dicho que promulga un enfoque descriptivo en base a una suspensión del juicio, en donde los fenómenos se reducen a testimonios, actos, palabras e información otorgada a manera de perspectivas sobre lo que sienten y perciben los individuos estudiados (López, 2020). Por todo esto, el diseño fenomenológico se demuestra en el instrumento que se utiliza para recabar todos los datos importantes, en la cual al ser una recaudación de información de testimonios, palabras o conocimientos de aspectos más psicológicos que físicos pueden darse por estimación a un juicio por la interpretación que los investigadores pueden dar a las respuestas de los estudiados, pero en realidad son datos importantes que aportan para la finalidad del estudio. Por otra parte, se procede a detallar los participantes de esta investigación.

### **3.5 Población, muestra o participantes**

Los participantes para Mucha-Hospinal et al., (2021) en la revista *Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado* son quienes expresan el conjunto de elementos de estudio y el investigador necesita concretar esos elementos para así iniciar con la realización de la investigación. Si la unidad observada son sujetos, primero deben ubicar el lugar, para caracterizar las unidades de estudio, denominándose como una accesible u objeto de estudio. En esencia, la población accesible es una muestra de la población teórica. Para esta investigación, los participantes de este estudio son un universo de 24 estudiantes de entre 10 a 12 años de edad de un curso de sexto año básico de un colegio de Santiago de Chile, el cual se destaca por ser mixto. Este curso es seleccionado desde una de las prácticas escolares de uno de los investigadores de este estudio, en donde influye la disponibilidad horaria de los investigadores, ya que se debe aplicar la intervención con los tres investigadores presentes en la clase de Educación Física a todos los estudiantes del curso. El curso es seleccionado en primera instancia antes de crear la propuesta metodológica, ya que esta misma debe ser adaptada dependiendo de los individuos del estudio que se toman en cuenta, esto se requiere para que la propuesta pueda ser del interés del estudiantado, eligiendo un concepto de Juego de Rol llamativo para los investigados, que en este caso es el apocalipsis zombie. Luego de esto, la propuesta metodológica es orientada hacia las capacidades de los estudiantes en base a los objetivos de aprendizajes establecidos dentro del currículum escolar, dándole así un sentido de asimilación a la realidad mediante la intervención que se da a practicar.

Para dar más detalles, el sexto básico seleccionado proviene de un colegio municipal vulnerable, el cual no se nombra con la finalidad de preservar la privacidad a la identidad de los sujetos de estudio, pero este elemento tampoco es una limitante para la propuesta metodológica, la cual como puede adaptarse dependiendo de los intereses o recursos que el establecimiento tenga, esta se puede aplicar en cualquier circunstancia en donde se requiera Atender a la Diversidad del estudiantado o diversificar el aprendizaje de ellos. Siguiendo con la descripción de la investigación se procede a explicar el procedimiento de la propuesta metodológica.

### **3.6 Procedimiento**

Todos los participantes de la investigación realizan cuatro sesiones, en donde cada una consta de dos horas pedagógicas, desde las 10:20 hrs hasta las 11:50 hrs. Primeramente, en la sesión 1 se trabaja en la sala de clases para una mayor familiarización entre los participantes y el contexto del estudio referido a los Juegos de Rol, otorgándoles un sentido y contextualización importante a la hora de comenzar la acción. Desde la segunda sesión hasta la cuarta (tres sesiones) se hacen actividades con relación directa al Juego de Rol, en la cual se hace una contextualización del juego que se trabaja, siendo este un apocalipsis zombie. Cada sesión de clase tiene un objetivo distinto, como escapar, sobrevivir, recolectar alimentos, encontrar refugios, etc. Todas ellas están directamente enlazadas con la unidad de Atletismo mediante las actividades que se hacen en cada una de ellas. [Anexo 1.0]. Finalmente, en una sesión extra se aplica una encuesta con el fin de recopilar datos y reconocer si esta metodología fue la correcta para abarcar e implantar la Atención a la Diversidad en la clase de Educación Física en base a la innovación, motivación e inclusión de los estudiantes dentro del grupo-clase. Siguiendo con esta última, se procede a explicar el instrumento que se utiliza para recolectar los datos necesarios.

Adicionalmente se realizan notas de campo para registrar y evidenciar las experiencias de cada una de las sesiones, ya que consisten en registros en vivo del instigador, que contienen descripciones, acciones, interacciones personales, imprevistos y reflexiones.

### **3.7 Instrumento**

Se utiliza una encuesta [Anexo 6.0] validada por los profesionales y docentes de la Universidad Católica Silva Henríquez, la cual se ha validado [Anexo 7.0] antes de aplicarla al establecimiento y a los participantes correspondientes, entre los validadores está Patricia del Carmen Bravo Rojas, Hugo Rodrigo Martínez Díaz y Patricia del Carmen González Flores (2023). Esta encuesta consta de un total de cuatro secciones, de las cuales cada una abarca un día de sesión. Dentro de cada sesión hay 8 preguntas con respuesta dicotómica (sí-no), de estas preguntas P.3, P.7, P.7-1, P.8 y P.8-1 están directamente relacionada con el primer criterio del diseño universal para el aprendizaje, las preguntas P.2, P.4 y P.5 está enlazada con el segundo criterio y P-6, P.6-1, P.8-2 y P.9 con el tercer criterio. De estas 8 preguntas, 3 de ellas (P-6, P-7, P-8) tienen en conexión una pregunta de desarrollo (P-6-1, P.-.1, P.8-1, P.8-2), en las cuales los participantes pueden responder de una forma más específica. Dentro de estas hay una pregunta de apreciación libre a escala para el estudiante (P-9) que abarca el concepto

actitudinal de cada alumno por cada clase y la última pregunta (P-10) que tiene libertad de respuesta. En resumen, además de las 8 preguntas de respuesta dicotómicas, hay 5 preguntas de desarrollo corto y 1 de catalogar la motivación en base a la actitud del estudiante en clase. En total, cada sesión tiene 14 preguntas, lo cual hace una encuesta de 56 preguntas en total.

Las 8 preguntas con respuesta dicotómicas (P-1 a P-8) se responden en Sí o No, en donde la respuesta que se espera es que los estudiantes respondan positivamente a todas (Sí). Con las preguntas de desarrollo (P-6.1, P-7.1, P-8.1, P-8.2, P-10) se analizan en base a la comprensión del estudiante y en cuanto a los conceptos realizados en base a los OA, con la finalidad de encontrar palabras importantes o destacadas que tengan relación con actitudes y aptitudes que observaron dentro de las clases, valores que pudieron analizar o incluso el sentir de los estudiantes dentro de cada sesión, como también la percepción que tienen ellos sobre las actividades. Se hace un recuento de todas las palabras, si fueron comprendidas correctamente y se realiza una nube de palabras que resume las que más se repitieron, con las menos frecuentes, para de esta manera analizar las más repetitivas, e identificar si la propuesta metodológica puede tener el potencial de Atender a la Diversidad, la identificación de aquello es por partir de la interpretación de los autores del trabajo de investigación a partir de los datos obtenidos de la encuesta.

### **3.8 Consideraciones éticas**

La presente investigación se sustenta en la declaración ética de Helsinki (World Medical Association, 2013) que indican los principios éticos para trabajar con seres humanos, donde se tomaron los siguientes aspectos para este estudio:

Los investigadores respetaron y priorizaron en todo momento el bienestar de los participantes durante todo el proceso de intervención.

Se utilizó un mismo protocolo para cada estudiante de Educación Física que participó en la investigación, evitando diferencias en las intervenciones de los evaluados.

Se mantuvo la confidencialidad de los estudiantes participantes de la asignatura de Educación Física, asignando números en cada encuesta aplicada para la base de datos y utilizando estos datos sólo para fines científicos.

Cada estudiante leyó y firmó un asentimiento informado explicando que la participación es voluntaria y teniendo la posibilidad de abandonar cuando el participante desee [Anexo 4.1].

Cada asentimiento informado indicaba claramente los objetivos, métodos, riesgos, etc., así como también tenían la posibilidad de preguntar antes, durante o después de cada sesión de intervención.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Posterior a la aprobación necesaria para la intervención en el establecimiento educacional de Santiago de Chile, los docentes a cargo de la presente propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol se acercaron a los estudiantes del sexto año básico para realizar la intervención, dando inicio oficial a la aplicación de la propuesta metodológica contextualizada en un apocalipsis zombie. Pese a los inconvenientes usuales que se dan en la puesta en marcha de una planificación [Anexo 1.0], la intervención logra concretarse de principio a fin, dando por finalizada la unidad curricular en cuatro sesiones. A continuación, se presenta una tabla que estipula la asistencia de los estudiantes que pertenecen al curso donde fue aplicada la unidad de atletismo mediante los Juegos de Rol:

Fecha	Estudiantes asistentes	Estudiantes ausentes	Total de estudiantes
28 de septiembre del 2023	19 estudiantes	5 estudiantes	24 estudiantes
05 de octubre del 2023	18 estudiantes	6 estudiantes	24 estudiantes
12 de octubre del 2023	20 estudiantes	4 estudiantes	24 estudiantes
19 de octubre del 2023	18 estudiantes	5 estudiantes	23 estudiantes

Tabla 1: Asistencia de los estudiantes durante la intervención

Una vez finalizada la propuesta metodológica del apocalipsis *zombie*, los estudiantes realizan una encuesta con preguntas dicotómicas [Anexo 6.0] que busca medir los principios estipulados por el diseño universal del aprendizaje (DUA) e identificar si la metodología tiene potencial de Atender a la Diversidad en el sexto año básico del colegio de Santiago de Chile. Con base en los resultados obtenidos por parte de los estudiantes se genera la siguiente tabla que menciona la cantidad de **sí**, **no** y **nulo** seleccionados a lo largo de la encuesta (los **nulo** son las respuestas que no fueron contestadas ni con un **sí**, ni un **no**, y las de los estudiantes **ausentes**, por lo que no se les puede asignar una interpretación):

Número de la Pregunta	Clase 1: “Introducción al atletismo y los Juegos de Rol”	Clase 2: “Huir del colegio”	Clase 3: “Conseguir suministros”	Clase 4: “Encontrar refugio (atletismo adaptado)”
P.1	14 Sí/1 Nulo	15 Sí	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.2	14 Sí/1 Nulo	14 Sí/1 Nulo	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.3	14 Sí/1 Nulo	15 Sí	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.4	14 Sí/1 Nulo	15 Sí	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.5	14 Sí/1 Nulo	15 Sí	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.6	14 Sí/1 No	10 Sí/3 No/2 Nulo	12 Sí/2 No/1 Nulo	10 Sí/1 No/4 Nulo
P.7	14 Sí /1 Nulo	15 Sí	14 Sí/1 Nulo	11 Sí/4 Nulo
P.8	14 Sí/1 Nulo	15 Sí	13 Sí/2 Nulo	10 Sí/4 Nulo

Tabla 2: Resultados de las preguntas dicotómicas (**si/no/nulo**) de la encuesta realizada a los estudiantes.

Para el análisis de los resultados de las preguntas de desarrollo, a continuación se logra observar un cuadro que interpreta las respuestas de los estudiantes del sexto año básico, existen 3 criterios de clasificación, las **respuestas comprendidas** que dan hincapié a una interpretación que logre responder la pregunta realizada, las **respuestas no comprendidas**, que son las respuestas que no logre responder o dar el espacio a una interpretación con sentido a la investigación y las respuestas **nulas** no tienen una interpretación que poder otorgar.

Pregunta	R. comprendidas	R. no comprendidas	Nulo	Total
P.6-1	28	11	21	60
P.7-1	33	5	22	60
P.8-1	43	3	14	60
P.8-2	46	1	13	60
P.10	14	0	46	60

Tabla 3: Resultados de coherencia de las preguntas de desarrollo de la encuesta realizada a los estudiantes.

Las preguntas realizadas a los estudiantes en esta encuesta presentan un foco de Atención a la Diversidad, según los principios del diseño universal para el aprendizaje. Cada una de las preguntas que se hicieron a los estudiantes está ligada a uno de los criterios que se toman en consideración para este estudio, a excepción de la pregunta P.1 y la P.10, que son preguntas que sirven para identificar la cantidad de estudiantes y sus opiniones respectivamente. La asistencia de los estudiantes para el resultado de la encuesta no es relevante para la utilización de los datos que se pueden interpretar a partir de aquello, como a su vez la respuesta opcional de un comentario se toma en cuenta solo de ser pertinente frente a el objetivo a tratar en este trabajo de investigación que es la Atención a la Diversidad. Para la interpretación de los resultados se divide la encuesta en tres secciones de resultados.

### **Primer criterio: Proporcionar múltiples medios de presentación y representación.**

Este principio utilizado en este estudio como criterio hace referencia a la diversificación de métodos de aprendizaje frente al contenido de la clase, esto es gracias a los múltiples medios de presentación y representación del contenido que realiza el docente en aula. La encuesta presenta cinco preguntas enlazadas, tres de respuesta dicotómica (P.3, P.7 y P.8) y dos de desarrollo (P.7-1 y P.8-1).

Las respuestas de la Pregunta P.3 “¿Logró observar muchas formas de lograr aprender el contenido?” [Anexo 6.0] tiene relación con este criterio, ya que es un cuestionamiento directo hacia la variabilidad de métodos de enseñanza que otorga la intervención ya hecha. Su resultado sugiere que la mayor parte de los estudiantes es capaz de identificar diversas formas de aprender un mismo contenido en las cuatro sesiones realizadas, siendo definitorio su carácter positivo hacia el logro de este criterio.

La segunda respuesta de la pregunta P.7 “¿Observaste en tus compañeros, profesores y/o en ti mismo algunas acciones que tengan que ver con la Atención a la Diversidad en esta clase?” [Anexo 6.0] también se inserta en este criterio debido a las acciones que se realizan para dar cuenta del contenido, a tal escala que el estudiante logre observar una manera distinta de abarcar la Atención a la Diversidad. El resultado afirma que la mayoría de los estudiantes respondieron positivamente, confirmando el conocimiento necesario de esta información.

Además de ello la tercera respuesta de la pregunta de desarrollo P.7-1 “¿Cuáles acciones pudo observar o hacer?” [Anexo 6.0]. Para que la respuesta entre en la categoría de “respuestas comprendidas” los estudiantes tienen que escribir una o más acciones que observaron dentro de la intervención que logren Atender a la Diversidad en base a lo enseñado de esta en las clases. De manera general se logra dar respuesta al enlace que tiene la pregunta anterior (P.7) con el criterio, ya que incluso los estudiantes lograron percibir una “variedad de actividades” a partir de sus propias respuestas en esta pregunta de desarrollo, dando a cuenta las diversas formas de presentar y representar un contenido.

La cuarta respuesta del primer criterio P.8 “En tu percepción, ¿La clase fue distinta a las clases de Educación Física anteriores a esta intervención?” [Anexo 6.0] logra alojarse en este, ya que el cuestionamiento hace énfasis en la originalidad de la clase, haciendo la diferencia con las clases de Educación Física establecidas como normales. Su resultado afirma que la mayoría de los estudiantes percibieron que la clase fue distinta a lo común, dando a conocer el logro de la innovación.

La quinta respuesta se enfoca en describir la percepción de los estudiantes con respecto a la pregunta anterior, de forma que P.8-1, “¿Por qué sientes que fue distinta?” [Anexo 6.0], para que la respuesta escrita por el estudiante se incorpore a la categoría de “respuestas comprendidas” tienen que escribir algo que ellos piensen que es distintivo de la clase que no se haga con normalidad en otras clases de Educación Física. En este caso, los estudiantes acceden a una ejemplificación de porqué fue distinta, donde varios comentarios de los estudiantes afirman sobre la innovación y la creatividad de la clase, clasificando la pregunta como mayoritariamente comprendida por los estudiantes.

Dichas respuestas se pueden interpretar como un sustento validador del primer principio del diseño universal para el aprendizaje (DUA). Las respuestas a las preguntas que están vinculadas a este criterio, logran responder en su mayoría al cumplimiento de este principio del DUA.

### **Segundo criterio: Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión.**

Este criterio se atribuye al cómo del aprendizaje, es decir, a la manera en que los estudiantes pueden lograr concebir sus enseñanzas. En base a esto, la docencia debe entregar diferentes formas de confrontar la problemática para un aprendizaje satisfactorio. Las preguntas de la encuesta correspondientes a este criterio son tres de respuesta dicotómica (P.2, P.4 y P.5).

La pregunta P.2 “¿Pudo comprender la información que se entregó en la clase?” [Anexo 6.0] es referente al logro de los medios de ejecución y expresión del criterio, potenciando la enseñanza-aprendizaje. La relevancia del cumplimiento positivo de esta pregunta es si los estudiantes fueron capaces de adquirir el contenido de la unidad a través de esta metodología en base a los Juegos de Rol. La mayoría de los estudiantes cumple con una respuesta positiva, cumpliendo con el propósito de la pregunta.

La segunda pregunta de este criterio P.4 “¿La clase tuvo alguna relación con las cosas que le gustan/llaman la atención? Como ejemplo pueden ser deportes, juegos, videojuegos, cosas que te gusten, etc.” [Anexo 6.0] se refiere a la relación entre el contenido y las preferencias de los estudiantes. Los múltiples medios de ejecución están acordes, en este caso, a las preferencias de los estudiantes y a cómo estos son capaces de decidir en la adquisición de su propio conocimiento durante la clase. En este caso, la mayoría de los estudiantes lograron responder esta de manera positiva, dando otro logro más a la enseñanza de la Atención a la Diversidad.

P.5 mientras que la Pregunta P.5 “¿Pudo potenciar o reforzar tus habilidades (mentales, físicas, cognitivas, etc) mediante esta clase?” [Anexo 6.0] se plantea desde el desafío físico, cognitivo, social y/o psicológico que los estudiantes pudieron observar y posteriormente superar a través de la metodología implementada. El segundo principio del diseño universal para el aprendizaje (DUA) habla sobre la presentación de múltiples medios de ejecución y expresión (Ministerio de Educación, 2015), siendo posible vincular dicho fundamento con las preguntas P.4 y P.5. la Pregunta P.5 hace referencia a si fue desafiante la representación del contenido a través de las actividades, cosa de generar un aprendizaje significativo para el estudiante y no producir un exceso de ludificación en las sesiones realizadas.

A pesar de la gran cantidad de estímulos, los estudiantes logran adquirir los contenidos de la unidad, identificar en qué consiste el atletismo y realizar ejercicios de otras asignaturas y/o unidades, siendo

capaces de relacionar el contexto de juego con el desarrollo de las diversas habilidades y capacidades que presentan ellos. La mayoría de los estudiantes lograron identificar el contenido de la clase, logrando mediar su propio aprendizaje en base a sus gustos y/o preferencias, por lo cual se cumple con el segundo criterio del diseño universal para el aprendizaje.

### **Tercer criterio: Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso.**

Las preguntas enlazadas a este criterio son una de respuesta dicotómica (P.6), dos de desarrollo (P.6-1 y P.8-2) y una de estimación a escala (P.9).

P.6: La pregunta P.6 “¿Le pudiste otorgar un significado al contenido de la unidad a través del apocalipsis zombie?” [Anexo 6.0] atiende al tercer principio del diseño universal para el aprendizaje (DUA), ya que busca “proporcionar múltiples medios de participación y compromiso” (Ministerio de Educación, 2015). Lo anterior se puede entender como el porqué del aprendizaje, ya que toma en cuenta un valor intrínseco de los estudiantes: la motivación. A partir de esto se busca que los estudiantes sean capaces de encontrarle un significado al contenido de la clase a través de los Juegos de Rol y a su vida cotidiana, otorgando así un compromiso por lo aprendido y por lo que se aprende en el futuro.

A partir de la pregunta anterior se justifica con la P.6-1 “¿Qué significado le pudiste otorgar al contenido?” [Anexo 6.0], donde los estudiantes tienen que desarrollar cuál fue su conexión entre el contenido y/o la asignatura con su vida personal para que la respuesta logre entrar a “respuestas comprendidas”. En la mayoría de los casos se logra observar que los estudiantes vinculan el apocalipsis *zombie* con la vida cotidiana en los aspectos de las habilidades motrices básicas, sobre todo correr, no obstante, hubo un mínimo de estudiantes que colocaron que no logran identificar un significado a la unidad trabajada, a partir de aquello se realiza la reflexión del “¿por qué? de aquello, el cual se justifica con el extenso de la encuesta realizada, donde el docente a cargo confirma que los estudiantes se cansan de contestar preguntas que necesiten un pensamiento más reflexivo. A pesar de aquello, la mayoría de los estudiantes logran atribuir un significado a la unidad de atletismo.

A raíz de las vivencias de los estudiantes, se realiza una pregunta de desarrollo simple P.8-2 “¿Fue de tu agrado?” [Anexo 6.0]. Para que la respuesta a este cuestionamiento entre en la categoría “respuestas comprendidas” los estudiantes deben afirmar o negar su gusto en base a sí o no o respuestas similares que otorguen un significado igual. La mayoría de los estudiantes contestan con un “sí”. El objetivo de esta pregunta se vincula con él “para qué” de este criterio, ya que busca fundamentar la sensación vivida en la clase de forma positiva o negativa, a través del significado que los estudiantes sientan.

A continuación, en la pregunta P.9 “Encierra en un círculo la carita acorde a cómo te sentiste durante el proceso de la clase:” [Anexo 6.0] se aborda la percepción del estudiante acerca de su estado de ánimo o sensaciones relacionadas con el enfoque actitudinal adoptado durante las actividades realizadas. Se presentan cinco emoticones que ilustran lo mencionado anteriormente. Siguiendo de izquierda a derecha, se observa un aumento en el ánimo y se espera que los estudiantes seleccionen el emoticón final, el cual refleja la máxima satisfacción o entusiasmo hacia la clase. En el inicio de la tabla se manifiesta un “No Selecciona” referente a las personas que no asistieron a las clases mencionadas, no supieron qué responder u otra situación.

No Selecciona					
13	0	0	1	4	41

Tabla 4: Resultados anímicos en el desarrollo de las clases, de las encuestas realizadas a los estudiantes.

En base a esto se puede observar que la mayoría de los estudiantes se representa con una alta motivación y sentimientos positivos en la intervención en general, siendo seguida por los no seleccionados, quienes la mayoría son estudiantes que no estuvieron. Los emoticones con mayor selección son el verde, verde lima y amarillo de forma respectiva, los demás emoticones no fueron seleccionados. Si se analizan los resultados, la moda del curso general de esta pregunta resulta estar en el máximo resultado, por ende, la actitud de motivación o anímica de los alumnos es completamente positiva ante la intervención. La motivación que requieren los estudiantes al momento de desarrollar la clase es fundamental para otorgarle un significado a esta y a través de la escala de estimación se puede lograr identificar el compromiso y motivación de los estudiantes al participar, validando el cumplimiento del tercer criterio asociado a este trabajo de investigación.

Acorde a los datos establecidos en las tablas y las respuestas interpretadas anteriormente, los cuales pusieron en cuestionamiento la presencia o ausencia de los principios del diseño universal para el aprendizaje, como también, el conocimiento o desconocimiento del alumnado en base a estos, se puede afirmar que a pesar de que hay una mínima de respuestas negativas hacia algunas preguntas, las cuales se respondieron así por una incorrecta comprensión de la intención de las preguntas, cada uno de los tres criterios que rigen la encuesta sí estuvieron presentes dentro de la encuesta y también, se pudo gracias a las respuestas del estudiantado confirmar la mayoritaria comprensión de las preguntas, por ende, los tres criterios dentro de la intervención y la encuesta si logra cotejar los principios del diseño universal para el aprendizaje. A pesar de que algunos de los resultados fueron negativos, sobre todo en la pregunta P.6, aquel resultado se atribuye a una encuesta demasiado larga, donde los estudiantes se sintieron desmotivados y cansados de seguir contestando preguntas que tuvieran una reflexión de mayor complejidad, no obstante a pesar de ciertos resultados negativos, ninguno de estos logra comprometer la participación voluntaria que demostraron los estudiantes durante la intervención, además de la satisfacción positiva que presentó casi la totalidad de los estudiantes. Además de las preguntas que se refieren a los principios de Atención de la Diversidad que estipula el diseño universal para el aprendizaje, en la encuesta se realizan preguntas con respecto a la satisfacción, la valoración y la innovación de la propuesta, donde se logra interpretar cómo los estudiantes, a través del diseño de la encuesta, dieron cuenta más allá de los conocimientos adquiridos, también de la motivación que esto genera en ellos por querer aprender, de esta manera en la P.7 se observa cómo los estudiantes son capaces de observar las acciones que evidencian la Atención a la Diversidad, a través de aquello no solamente se observa que los mismos estudiantes fueron capaces de identificar la inclusión en la ejecución de la metodología, sino de incluso ser partícipe de esta vivencia de aprendizaje atendido.



En base a esta imagen se puede observar que hay una gran cantidad de palabras con origen calificativo positivista, las cuales definen el sentido de percepción de la clase al agrado del estudiante, en este caso para entender la nube de palabras (imagen 1), se divide en tres aspectos: **palabras grandes, palabras medianas y palabras pequeñas**. Ciertas palabras pequeñas no son tomadas en cuenta para desarrollar la idea principal de este estudio, que es lograr identificar si una metodología en base a los Juegos de Rol tiene el potencial de Atender a la Diversidad, por lo cual se toman en cuenta solamente las palabras que tengan un sentido de interpretación positivo o negativo con relación al análisis de este resultado.

- **Palabras grandes:** Una de las interpretaciones que se puede adjudicar en esta investigación con respecto al resultado de las palabras más ocupadas por los estudiantes en el desarrollo de las preguntas, sería que ellos fueron capaces de igualar en el mismo nivel de compromiso: “jugar” (ligada a OA10 [Anexo 3.1]), “diversión”, “aprender” “juntos”. Por lo cual, una interpretación de aquello es evidenciar cómo los estudiantes son capaces de experimentar y aprender a través de un juego que sea percibido como divertido para ellos.
- **Palabras medianas:** Las palabras más destacadas en este ámbito son: “no tradicional”, “deportes” (ligado a OA2 y OA5 [Anexo 3.1]), “significado”, “ayudar”, “gustar”, “mejorar” y “escapar”. Una interpretación que podríamos elaborar a partir de estos resultados sería la cantidad de palabras que tiene relación con la comunicación con un otro, “ayudar”, “juntos”, si bien en la intervención los estudiantes son libres de realizar las actividades solos, resulta que aparecen conceptos colaborativos en este análisis, además de ello, combinar estas palabras colaborativas con el contexto de juego que es “escapar”, logra apreciar un trabajo colaborativo por un objetivo en común, sin dejar de lado además el contenido mismo con el concepto de “deportes” y sobre todo destacar un concepto de “mejora” en los estudiantes, de aquella manera la combinación de todos estos elementos demuestra una convivencia con otras persona a partir de un contexto determinado y la capacidad de ser además autocrítico teniendo en cuenta el contenido de la clase.
- **Palabras pequeñas** Las palabras más pequeñas no resultan ser menos importantes para este trabajo de investigación, puesto que se busca Atender a la Diversidad de los estudiantes y existen ciertos conceptos que se repitieron que pueden resultar interesantes de analizar cómo: “nada parecido”, “trabajo en equipo” (ligado a OAAG [Anexo 3.1]), “entretenido”, “habilidades motrices” (ligada a OA1 [Anexo 3.1]), “sobrevivir”, “lograr”, “creativo”, “compartir”, “diversidad” (ligada a OAAF [Anexo 3.1]) y “compañerismo”. El significado detrás de estas respuestas se podría interpretar de forma más focalizada. El concepto de “habilidades motrices” es lo que se trabaja durante la unidad con los estudiantes, habilidades motrices enfocadas al atletismo, dando como resultado algo más allá de la interpretación previa en las palabras medianas, algo mucho más específico. A pesar de aquello, la “entretención” también estuvo presente, como a su vez el contexto de juego en “sobrevivir” y la innovación de la clase que logra responder al primer principio del diseño universal para el aprendizaje puede estar vinculado con el concepto de “nada parecido”, además del trabajo colaborativo nuevamente presente en el “compañerismo”.

En un ámbito global, desde las palabras pequeñas hasta las más grandes son conceptos fundamentales que se trabajaron dentro de la intervención, esto se puede justificar porque las palabras más utilizadas por los estudiantes son conceptos que están dentro de los objetivos de aprendizaje establecidos en la planificación de la propuesta metodológica [Anexo 3.1]. La mayoría de los objetivos de aprendizaje se logran enlazar directamente con conceptos de la nube de palabras, siendo OA1, OA2, OA5, OA10, OAAF y OAAG objetivos directos. Los objetivos indirectos o que no se muestran directamente entre los conceptos, pero siguen estando presentes desde una perspectiva global es el objetivo de aprendizaje OAT03 [Anexo 3.1], el cual expone encontrar un aspecto positivo, trabajar en la confianza y autoestima del estudiante mediante el conocimiento propio, teniendo claro las potencialidades como de las limitaciones de este dentro de las clases. El objetivo apela a la individualidad, el autoconocimiento de lo que cada uno puede hacer y lo que aún no puede hacer. Este objetivo se puede conceptualizar mejor en las notas de campo [Anexo 1.0], en donde los estudiantes explican el impacto que logra esta intervención en ellos, de manera que demuestran un proceso positivo en base al comportamiento y motivación de los estudiantes. Analizando la presencia de todos los objetivos de aprendizaje se puede afirmar que los estudiantes lograron recibir todos los aprendizajes establecidos, cumpliendo así la meta de la propuesta metodológica [Anexo 3.0].

En base a esto y a la conclusión de las preguntas dicotómicas y de desarrollo mencionados en el análisis anterior cabe recalcar que la propuesta metodológica con base en los Juegos de Rol es bien recibida por el estudiantado, siendo globalmente una acción positiva para ellos, observando dentro del proceso cambios positivos en términos de actitud, atención a los contenidos, respeto hacia los profesores [Anexo 1.0].

A partir de la información descrita por las respuestas a las preguntas dicotómicas y de desarrollo, la interpretación de los datos dicen que en su efecto la mayoría de los datos resultaron ser **positivos**, con muy baja presencia de respuestas **negativas**, y presencia más alta de **nulo**, de aquella manera estás respuestas se pueden percibir como el cumplimiento de la Atención a la Diversidad, ya que las respuestas positivas afirman la presencia de los tres criterios que se toman en cuenta para demostrar si es que se atiende o no a la Diversidad dentro de la sala de clases, a partir de las notas de campo [Anexo 1.0] se demuestra cómo los **niños** y las respuestas **negativas** de los estudiantes, es debido a la extensión de la encuesta realizada en este trabajo de investigación, por ello y por los comentarios **coherentes** en las preguntas de desarrollo, se da entender que la Atención a la Diversidad estuvo presente durante la realización de la intervención, destacando de aquella manera la creación de un contexto de Juego de Rol para los estudiantes, donde aquellos lograron desempeñarse según sus propias habilidades, gustos y /o preferencias, siendo declarado en los datos dicotómicos, en las respuestas a las preguntas de desarrollo, y en las notas de campo [Anexo 1.0]. Por todo aquello se concluye como resultado a la interpretación de los datos obtenidos durante este proceso, que una metodología en base a los Juegos de Rol logra tener el potencial de Atender a la Diversidad para un curso de sexto básico de un colegio de Santiago de Chile.

## CAPÍTULO V. CONCLUSIÓN

### 5.1 Discusión

Realizar metodologías de enseñanza innovadoras para el estudiante, facilita la participación total de los jóvenes, generando el potencial en Atender a la Diversidad de los educando en la clase de Educación Física. De aquella manera se puede interpretar cómo a través de estas metodologías se evita el abandono a temprana edad de los deportes como es mencionado en el marco teórico por Latorre (2014).

Los Juegos de Rol como metodología para Atender a la Diversidad en el aula de clases, no solo cumple con su objetivo que es incorporar a los estudiantes como individuos con sus propias características y autenticidad, además de ello a través de las Notas de Campo [Anexo 1.0] se observa cómo esta metodología en base a los Juegos de Rol les resulta motivante y gratificante a los jóvenes que vivencian dicha experiencia.

En los resultados se identifica la innovación de la propuesta creada, ya que todos los estudiantes que contestan la encuesta enfatizan en la respuesta dicotómica [P.8], la diferenciación entre las clases previas a la intervención y que a través de la respuesta [P.8.2] se demuestra que es del agrado del total de la población que contesta la encuesta.

Durante el desarrollo de la presente investigación se expone distintos estudios que justifican la relevancia de implementar dicha metodología, entendiéndose desde la importancia del juego en Educación Física por parte de Sandoval (2010), hasta la relevancia de Atender a la Diversidad por parte del Ministerio de Educación (Decreto N°83, 2015). En la metodología en base a los Juegos de Rol se responde a los tres principios del Decreto N°83 del 2015 sobre el Diseño Universal de Aprendizaje, justificando la relevancia que tiene el planificar y desarrollar las clases en base al Juego de Rol, ya que este tiene el potencial de Atender la Diversidad que establece el Ministerio de Educación a través de dicho decreto. La importancia de Atender a la Diversidad en el contexto educativo surge a partir de *Convención sobre los Derechos del Niño*, promulgada el 20 de noviembre de 1989 por las Naciones Unidas, y declaran que todos los niños tienen derecho a recibir una educación equitativa y que ofrezca una igualdad de oportunidades, entendiéndose el ser educado como un derecho, la equidad y la igualdad de oportunidades está directamente relacionada a cómo se educa, la diversificación del cómo los estudiantes pueden aprender, generando facilidades a quienes les cueste más adquirir el contenido, y desafíos a los que les cueste menos su adquisición, a la vez de motivar a los estudiantes a través de su autenticidad como personas únicas y diferentes.

A pesar de que la intervención tiene una respuesta positiva en el contexto de un sexto año básico en un colegio de Santiago de Chile, los hallazgos de la investigación se ven limitados a responder a tan solo un establecimiento educacional y un grupo etario específico, si bien, la investigación puede ser replicada en otros contextos, la planificación de la propuesta metodológica tiene que ser creada y trabajada desde cero, no obstante, los fenómenos que arrojan el instrumento de recolección de datos, dan espacio a diversas interpretaciones del posible potencial de ocupar esta metodología en base a los Juegos de Rol al momento de planificar una clase y/o una unidad curricular.

La principal limitación que presenta el trabajo de investigación, es poder llevar a cabo la metodología de forma continua a lo largo de un semestre académico, la dificultad que presenta el elaborar una planificación en base a los Juegos de Rol, conlleva tiempo, creatividad, capacidad de diagnóstico a los estudiantes y a pesar de los resultados positivos en esta investigación, está sujeto al rechazo por parte de los jóvenes, teniendo que recapitular y planificar nuevamente un contexto de Juego de Rol que si sea llamativo para estos.

Dichas limitaciones presentan una nueva problemática sin resolver, es que una metodología en base a los Juegos de Rol tiene el potencial de Atender a la Diversidad en más de un contexto, y a su vez en una continuidad de tiempo semestral o incluso anual, además de desarrollar un instrumento de evaluación que pueda observar la Atención a la Diversidad en el aula de clases de manera más objetiva, ya que la validez del instrumento empleado resultó tedioso al momento de ser respondido por los estudiantes de la intervención.

A partir de aquello es necesario plantear nuevos estudios que tengan como objetivo la innovación de las prácticas docentes, y a su vez en el contexto académico universitario, fortalecer el contenido dirigido a la Atención a la Diversidad, para que los futuros docentes cuenten con estas herramientas metodológicas y pedagógicas, todo aquello para que los estudiantes del siglo XXI pueden ser incluidos como seres únicos y auténticos, que esté presente en la educación la equidad y la motivación por querer seguir aprendiendo.

## **5.2 Conclusión**

En el transcurso de esta investigación acerca de la propuesta metodológica creada se ha observado el estudio de los conceptos base, analizando la historia de la educación (Vega y Ulloa, 2020), como la importancia del juego en el desarrollo de los seres humanos (Sandoval, 2010), el cual es fundamental a la hora de la clase de Educación Física, también cómo el Juego de Rol puede ser una herramienta para lograr integrar el concepto de Atención a la Diversidad en el aula de clases, integrando dentro de esta los principios del Diseño universal para el aprendizaje (Decreto 83, 2015), quienes rigen esta junto a los objetivos de aprendizaje. Todo esto dentro de un contexto de juego de interés del estudiantado, el cual es el Apocalipsis zombie, se otorga un contexto en base al interés del curso de sexto básico elegido de un colegio de Santiago de Chile, quienes cumplen con adentrarse en distintos Roles dentro de cada sesión de intervención que se hace, siempre con el propósito de adaptar las clases dependiendo de las necesidades de los estudiantes y de mantener el proceso de libertad que tienen al momento de decidir sobre su participación dentro de estas cuatro sesiones.

Al ser demostrado que los Juegos de Rol ejercen una alta influencia en los estudiantes en base a términos actitudinales como dice Bravo (2014) se procede a crear la planificación y sesiones de esta propuesta metodológica con el propósito de modificar la realidad educativa de los estudiantes de sexto básico, otorgándole un método innovador para su propia comprensión del aprendizaje, haciendo una intervención dentro del establecimiento con la intención de responder a la pregunta ¿Una propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol tiene el potencial para lograr Atender a la Diversidad de un curso de sexto básico en la asignatura de Educación Física de un colegio de Santiago de Chile?.

Luego de la intervención, los estudiantes respondieron una encuesta hecha por los investigadores de este estudio y validada por entes de la misma Universidad en la que pertenecen. Las respuestas, al ser

un estudio con diseño fenomenológico, tienden a demostrar la percepción de los mismos estudiantes a las preguntas hechas, demostrando la conexión con el paradigma cualitativo, que tiene como objetivo realizar una interpretación acerca de una problemática, en este caso, una interpretación de la realidad posterior a la intervención cosa de identificar la posible presencia de Atender a la Diversidad. Las preguntas dicotómicas y de desarrollo son respondidas en base a los tres principios del Diseño universal para el aprendizaje, que abarca como criterios para dar respuesta a la Atención a la Diversidad por el presente estudio.

Los resultados dieron una respuesta positiva al señalar su mayoría de las respuestas dicotómicas la respuesta de SÍ, entendiendo este como una afirmación a la presencia de los criterios del Diseño Universal de Aprendizaje, dando respuesta a “Proporcionar múltiples medios de presentación y representación”, “Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión”, y “Proporcionar múltiples medios de participación y compromiso” (Decreto 83, 2015). En base a los tres resultados de los criterios del Diseño universal para el aprendizaje, se llega a la conclusión de que a pesar de las respuestas nulas o negativas que se presentan en esta instancia como minoritarias, los investigadores lograron aplicar estos criterios de manera efectiva en la propuesta metodológica y encuesta creada, por esta razón, los estudiantes pudieron experimentar una metodología que tenga como prioridad la Atender a su Diversidad.

La segunda parte de las respuestas categoriza las palabras que escribieron los estudiantes en las preguntas con respuestas de desarrollo. Para abarcar todo se hace la nube de palabras en donde habitan conceptos que tienen relación con el contenido de la unidad, la Atención a la Diversidad, Educación Física, características de los Juegos de Rol o incluso conceptos actitudinales, todo en base a la interpretación del estudiantado al momento de desarrollar las respuestas y también a interpretación de los investigadores para seleccionar y categorizar cada palabra escrita. Las palabras más grandes son las más repetidas y las más pequeñas las menos repetidas [Figura 1].

El equipo de investigación interpreta a partir de Figura 1, que los estudiantes además de cumplir con los 3 criterios establecidos en la investigación, fueron capaces de incorporar conceptos de las bases curriculares a través del juego, además de lograr identificar el significado de la Atención a la Diversidad o inclusión, como algo más allá de la participación de todos. Las palabras que más se destacan en la investigación fueron “jugar”, “aprender”, “trabajo en equipo” y “habilidades motrices”, teniendo en cuenta que el objetivo es que a través de esta metodología se Atienda a la Diversidad pero a su vez eso conlleva a que aprendan e internalicen el contenido a través de este método en base a los Juegos de Rol, que los jóvenes sean capaces de mencionar cuyas palabras posteriormente a la intervención, da evidencia de que aprendieron el contenido a través del Juego de Rol, y que a su vez les gusto a todos.

En base a todo esto, se puede confirmar la aplicación de los objetivos de aprendizaje en la intervención y aunque hay objetivos que no se presentan como directamente en los conceptos, estuvieron presentes al momento de ejecutar las clases junto a los estudiantes.

Por estos resultados, los cuales se destacan por ser positivos y una evidencia que justifica la presencia de la Atención a la Diversidad durante la intervención, se elabora como hallazgo que los Juegos de Rol son capaces de Atender a la Diversidad en un curso de sexto año básico en un colegio de Santiago de Chile, la gestión del desarrollo de la intervención a medida que se fue administrando, se desarrollaron los objetivos específicos del trabajo de investigación, iniciando con la implementación de la propuesta metodológica, por consiguiente verificar si se logra Atender a la Diversidad a través de los criterios expuestos, y por último comprender los resultados hacía la Atención a la Diversidad.

El hallazgo de levantar una propuesta metodológica en base a los Juegos de Rol para Atender a la Diversidad, y evidenciar dichos resultados, lleva a reflexionar sobre la importancia que tiene la innovación pedagógica en las metodologías de enseñanza, sobre la importancia de adquirir nuevas herramientas con el fin de atender a todos los estudiantes, además de la importancia que tiene el abrir este campo de estudio sobre la investigación acción, según Muñoz (2021) la falta de formación docente en cuestión de la Atención a la Diversidad es debido a la falta de herramientas que entregan los establecimientos académicos universitarios. Para ello se levanta esta propuesta metodológica en sugerencia a la innovación de las clases, planteando que una metodología en base a los Juegos de Rol tiene el potencial de Atender a la Diversidad, no obstante, en este trabajo de investigación la aplicación de dicha propuesta fue sobre un contexto en específico, por ello se invita a todos los docentes y futuros docentes de la educación, a la innovación metodológica, para que todos los estudiantes se sientan incluidos en la sala de clases más allá de la superficialidad de la participación de los jóvenes.

La complejidad al momento de elaborar esta propuesta metodológica supone un desafío, considerando que la planificación de la propuesta metodológica no sirve para todos los contextos, demuestra una limitante clara, ya que los docentes serán quienes a partir de esta hipótesis de que los Juegos de Rol tienen el potencial de Atender a la diversidad, innoven en las prácticas metodológicas y creen planificaciones en base a la autenticidad de cada estudiante.

Finalizando el trabajo de investigación, la implementación de los Juegos de Rol como enfoque pedagógico demuestra tener el potencial de Atender a la Diversidad en la clase de Educación Física de sexto básico en un colegio de Santiago, Chile. Los resultados obtenidos respaldan la innovación, la motivación y la inclusión en el aula, evidenciando que esta metodología puede adaptarse según los intereses, edades y disciplinas, ofreciendo una participación dinámica de todo el estudiantado presente, independientemente de sus capacidades intelectuales y físicas. En resumen, esta investigación respalda la idea de que la implementación de enfoques pedagógicos innovadores, como son los Juegos de Rol, pueden ser clave para mejorar la experiencia educativa, fomentar la inclusión y motivar a los estudiantes en el ámbito de la Educación Física.

## REFERENCIAS

- Abarca-sos, A. Julián Clemente, J. García González, L. Adaptación del currículum ordinario de Educación Física en Educación Primaria y propuesta metodológica para alumnado escolarizado en centros de Educación Especial. (2013). Ágora para la educación física y el deporte. Huasca, España.
- Alpi, K. Evans, J. (2019). Distinguishing Case Study as a Research Method from Case Reports as a Publication Type. *Journal of the Medical Library Association*, 1, 1-5.
- DECRETO 67 | APRUEBA NORMAS MÍNIMAS NACIONALES SOBRE EVALUACIÓN, CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN Y DEROGA LOS DECRETOS EXENTOS N° 511 DE 1997, N° 112 DE 1999 Y N° 83 DE 2001, TODOS DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Febrero 20, 2018. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile [BCN].
- Asale, R. Y. (s. f.). Paradigma | Glosario de términos gramaticales. «Glosario de términos gramaticales».
- Ayala, M. (2021). ¿Qué es el paradigma interpretativo?
- Bowman, S. (2011). *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Transformative Works and Cultures. School of Education, Health, and Society, and Armstrong Institute for Interactive Media Studies, Miami University, Oxford, Ohio, United States.
- Bravo, D. Muñoz, Y. Pacheco, MJ. (2014). *EL JUEGO DE ROL COMO REFORZAMIENTO DE NORMAS DE CONVIVENCIA: UNA EXPERIENCIA EN AULA CON NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS EN EL COLEGIO SAN LUIS BELTRÁN*. Universidad Andrés Bello. Santiago, Chile.
- Caraballo Rodríguez, M. Rodríguez, M. (2019). Perspectivas complejas y antropológicas de la Educación Inclusiva Ecosófica. Vol. 3, N°. 2. Polyphōnia, Revista de Educación Inclusiva. Chile.
- Caviedes, V. et al. (2016). “Implementación del juego por profesoras de educación física de una muestra de colegios particulares de las comunas de la Reina, Las Condes, Vitacura y Lo Barnechea en las clases de 1° a 4 básico”. Universidad Andrés Bello. Santiago, Chile.
- Dieterlen, P. (2001). *Derechos, necesidades básicas y obligación institucional*. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Buenos Aires, Argentina.
- Decreto 83 de 2015 [Ministerio de Educación]. *Aprueba Criterios y Orientaciones de Adecuación Curricular para Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales de Educación Parvularia y Educación Básica*. Junio de 2015.
- Duk, C. Murillo, F. J. (2016). Editorial: La Inclusión como Dilema. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 2016, 10(1), 11-14. Santiago, Chile.
- Educación 2020. (2017). *PLAN NACIONAL DE EDUCACIÓN: 30 PRIORIDADES PARA EL 2030*. Educación 2020. Santiago, Chile.

- GERGEN, K. (2007) **CONSTRUCCIONISMO SOCIAL APORTES PARA EL DEBATE Y LA PRÁCTICA**. Ediciones Uniandes. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.
- Guillermo Martín, M. Jiménez, P. (2021). Propuesta metodológica para implantar el aprendizaje cooperativo en las clases de educación física en base a los dominios de acción motriz (Methodological proposal to implement cooperative learning in physical education classes based on motor action domains. *Retos digital*, 42, 524–534. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid, España.
- González Monteagudo, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación*. Universidad de Sevilla. Sevilla, España.
- González-Lloret, M. (2013). Investigación-acción (III): la investigación cualitativa [Action Research: Qualitative Research]. University of Hawai'i System. Honolulu, HI, United States.
- Hernández Álvarez, A. Et al. (2019). **REVISIÓN DE ESTUDIOS SOBRE INCLUSIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**. Acción Motriz: Tu revista científica digital. Las Palmas de Gran Canaria, España.
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, M del P. (2014) *Metodología de la Investigación (5ª ed.)*. México: McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- López Rodríguez, A. Moreno Murcia, J. (2002) «Aprendizaje de hechos y conceptos en educación física. Una propuesta metodológica». *Apunts. Educación física y deportes*. Catalunya, España.
- López, P. (2004). **POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO**. Punto Cero, 09(08), 69-74. Comunicador Social Docente UCB-Cbba. Cochabamba, Bolivia.
- López, S. (2020). Co-diseño y experiencia desde la perspectiva fenomenológica. Tsantsa. IDEA. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
- McMillan, J. H. Schumacher, S. & Clemente Pita, C. (2006). *Investigación educativa: Una introducción conceptual* (J. Sánchez Baidés, Trad.; 5ª ed.). Pearson Educación. Virginia Commonwealth University. España.
- Mejía-Rivas, J. (2022). Vista de los paradigmas en la investigación científica. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. *Rev. Ciencia Agraria*. Vol. 1 Núm 3 págs. 7-14. World Vision Nicaragua. Managua, Nicaragua.
- Ministerio de Educación. (2013). **BASES CURRICULARES**. MINEDUC. Santiago, Chile.
- Ministerio de Educación. (2017). ¿Hacia dónde avanza el sistema educativo en Chile?. *EVIDENCIAS 37*. Santiago, Chile.
- Ministerio de Educación (2019). **ESTÁNDARES DE LA PROFESIÓN DOCENTE**. *Marco para la buena enseñanza*. Santiago, Chile: Ministerio de Educación.
- Mora, R. (2022). **EL VALOR DE LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA Y LA COMPRENSIÓN: UN EXAMEN CRÍTICO**. | Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda nueva etapa 2.0. Universidad Nacional de Ingeniería. Perú.
- Moreno Latorre, S. (2014). **FACTORES QUE INFLUYEN EN LA PRÁCTICA DEPORTIVA Y CAUSAS DE ABANDONO DEPORTIVO DE LA POBLACIÓN ADOLESCENTE**. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España.
- Mucha-Hospinal, L. F., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M. E., & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en

trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 50–57. Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades. Perú.

- Muñoz Hinrichsen, F. I. (2021). Discapacidad e Inclusión, un desafío para la Educación Física en Chile. *Journal of Movement & Health*. Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Santiago, Chile.
- Programa de Estudio Educación Física y Salud 6° básico. (s. f.). Aprendo en Línea - DOCENTE. Currículum Nacional. Mineduc. Gobierno de Chile.
- Rios Hernández, M. (2009). La inclusión en el área de educación física en España. Análisis de las barreras para la participación y aprendizaje. *Ágora para la EF y el Deporte*, n.º9. Universidad de Barcelona. Barcelona, España.
- Rodríguez, M. (s.f). CONCEPTO DE DIVERSIDAD. 1079-1096.
- Ryan, R. M. Scott Rugby, C. and Przybylski, A. (2006). *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach: Motivation and Emotion*. Clinical and Social Sciences in Psychology, University of Rochester. Rochester, Estados Unidos.
- Ulloa, C. Rogers, P. Troncoso, C. & Rojas, R. (2020). Camino a la Educación Inclusiva: Barreras y Facilitadores para las Culturas, Políticas y Prácticas desde la Voz Docente. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 14(2), 191-211. Santiago, Chile.
- Sandoval, R. (2010). LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO |PHYSICAL EDUCATION AN PLAY. *Investigación Educativa*. Vol. 14 N.º 26, 105-112.
- Soto, E. Escribano, E. (2019). El método estudio de caso y su significado en la investigación educativa. *Red de Investigadores Educativos Chihuahua A.C. Rediech*. Chihuahua, México.
- Unesco. (1994). DECLARACIÓN DE SALAMANCA y MARCO DE ACCIÓN PARA LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES. Salamanca, España. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO (1994): Declaración y Marco de Acción sobre Educación para todos. Conferencia Mundial. Dakar, Senegal.
- Valle, A. Manrique, L. Revilla, D. Naters, L. Bustinza, M. Pinedo, P. & Tapia, O. (2022). *La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación*. Facultad de Educación.
- Vega Ramirez, J. (2020) *La presencia de religión en la educación y escuelas chilenas*. Cuadernos de Teología – Universidad Católica del Norte (En línea) | vol. 12, 2020. Antofagasta, Chile.
- Yacuzzi, E. (2005) *EL ESTUDIO DE CASO COMO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN: TEORÍA, MECANISMOS CAUSALES, VALIDACIÓN*. CEMA Working Papers: Serie Documentos de Trabajo. Universidad del CEMA. Buenos Aires, Argentina.

# ANEXOS

## 1.0 Notas de campo

### 1.1 Primera clase

Centro educacional: Anónimo.	Curso: 6°Básico A.	Fecha: 28/09/23.
Profesor/a: Gerson Elías Corvalán - Maria José Aguilera - Sofía Valencia.		Hora: 10:20 hrs.
	Sesión: Primera.	Asignatura: Educación Física y Salud.
Actividad: Apocalipsis zombie.		Contenido: Atletismo.

Un registro de notas de campo.

Fecha: 28. Día: Jueves. Mes: septiembre. Año: 2023.

Situación: Introducción al atletismo.

- ¿Dónde tuvo lugar la observación?.

Santiago, Región Metropolitana, Chile.

- ¿Quién estaba presente?.

Los tres investigadores de este estudio.

- ¿Cuántos estudiantes estuvieron presentes?.

19 estudiantes.

- ¿Cómo era el ambiente físico?.

El lugar donde se realizó la clase fue en una sala de computación con un proyector.

- ¿Qué interacciones sociales tuvieron lugar?.

La interacción social que hubo más presente fue del profesor hacía los estudiantes en donde entregaba el contenido de la unidad, de vez en cuando este realizaba preguntas a los estudiantes, quienes las contestaban.

- ¿Qué actividades se realizaron?.

Se presentó un *Power Point*, el cual incluía información sobre el atletismo, sus diversas disciplinas y reglamento. Además, se solicitó a los estudiantes que a través de su celular o una Tablet otorgada por el profesor se crearán un usuario de *Discord* y descargar la aplicación, ya que este serviría como herramienta de visualización de las actividades de las otras clases, sin embargo, tan solo 6 estudiantes lograron crearse un usuario y descargar la aplicación y se tuvo que dar finalizada la clase por el tiempo.

- Otra información descriptiva:

Hubo muy pocos estudiantes que utilizaron los celulares para descargar la aplicación de *Discord*, hacerse la cuenta y unirse al servidor, otros utilizaron las tablets otorgadas por el establecimiento para esto. La mayoría

tuvo problemas de conexión por temas de señal y descargarlo o hacerse la cuenta. Además de no todos tener una buena disposición en clases, llegando a hablar de manera prepotente al profesorado. Previamente, los profesores del establecimiento fueron puestos en conocimiento sobre la idea de la intervención y ellos otorgaron comentarios como “encuentro interesante la intervención”, “en este colegio hay un gran número de estudiantes con dificultades al aprender y creo que esto les ayudará un montón”.

## 1.2 Segunda Clase

Centro educacional: Colegio anónimo.	Curso: 6°Básico A.	Fecha: 05/10/23.
Profesor/a: Gerson Elías Corvalán - Maria Jose Aguilera - Sofía Valencia		Hora: 10:20 hrs.
	Sesión: Segunda.	Asignatura: Educación Física y Salud.
Actividad: Apocalipsis zombie.		Contenido: Atletismo.

Un registro de notas de campo.

Fecha: 05. Día: Jueves. Mes: Octubre. Año: 2023.

Situación: Huir del colegio.

¿Dónde tuvo lugar la observación?.

Santiago, Región Metropolitana, Chile.

- ¿Quién estaba presente?.

Los tres investigadores de este estudio más el inspector del colegio.

- ¿Cuántos estudiantes estuvieron presentes?.

18 estudiantes.

- ¿Cómo era el ambiente físico?.

La clase se dió en el patio del colegio, que es una multicancha con un pequeño terreno tierra a un costado.

- ¿Qué interacciones sociales tuvieron lugar?.

Las interacciones sociales que tuvieron espacio durante la clase fueron de profesor a estudiantes, de estudiantes a profesor y entre los mismos estudiantes.

- ¿Qué actividades se realizaron?.

En primera instancia, se juntó a los estudiantes en la sala, donde hubo una breve retroalimentación con respecto al atletismo y a su vez, una interpretación de lo que son los Juegos de rol y cómo podemos proyectarlos al LARP. Una vez entregada la información, el profesor salió de la sala de clases para verificar que todo esté listo para dar inicio a la actividad. Una vez ingresa a la sala, entra personalizado como si hubiese sido atacado por

zombies, les da a conocer a los estudiantes el contexto de juego y se da inició a la actividad.

Comienza el apocalipsis, primera misión, huir:

La actividad consistió en crear a los estudiantes un contexto global de la unidad, en este caso, una invasión zombie, donde los estudiantes tuvieron que salir al patio a realizar actividades mientras huyen de los zombies, las actividades estaban distribuidas en el patio y descritas con hojas de papel, todas las actividades fueron dirigidas con el objetivo de obtener códigos numéricos que sirvieron para desbloquear candados que tenían elementos para construir vehículos de huida (bicicleta, auto, helicóptero). A lo largo del colegio hubieron más de 27 actividades, las cuales cada vez que un estudiante la realizaba, debían de subir la actividad en video y/o foto a la plataforma de *discord*, en el canal de comunicación correspondiente al elemento que estaban desbloqueando, sin embargo, dicha idea no se llevó a cabo, ya que fueron muy pocos los estudiantes que tenían aquella plataforma, además de internet o incluso celular, por lo cual a medida que los estudiantes realizaban las actividades, el profesor que ejecutaba la misión con ellos colocaba el código numérico en el papel que señalaba la actividad, de esta manera se fue desarrollando la actividad hasta que los estudiantes junto al profesor lograron desbloquear todos los candados y armar los vehículos, de esta manera cumpliendo el objetivo de huir del lugar. Cabe señalar que las actividades que se realizaron tuvieron vinculación con las habilidades motrices básicas del atletismo, ya que en su mayoría consistían en correr y saltar, además de integrar otras asignaturas como matemáticas y contenidos previamente vistos como danzas tradicionales.

- Otra información descriptiva:

Al probar la semana pasada la aplicación de Discord y verificar que por temas de conexión era complicado que los estudiantes puedan utilizarlo, se dejó de lado la aplicación y se utilizó los celulares de nuestra pertenencia para grabar y sacar fotos.

Además de ello, es importante aclarar ciertos comentarios de los estudiantes durante la clase, en el desarrollo de esta misma, fueron capaces de aclarar: “profesor, no pareciera que estoy haciendo clases, siento como si estuviera jugando un videojuego”.

Es importante mencionar que, durante la realización de la clase, los demás cursos se acercaban para decir que querían ser partícipe de la intervención mencionando “¿después nos harán lo mismo a nosotros?”, refiriéndose a su curso.

Al principio de la intervención a los estudiantes les costó un poco organizarse, pero luego de eso cada uno tomó un rol distinto, aunque todos trabajaban de manera individual o en grupos pequeños, todos trabajan para un mismo propósito, el cual es completar las misiones para desbloquear los vehículos, teniendo una total motivación en la participación de la clase.

### 1.3 Tercera clase

Centro educacional: Colegio anónimo.	Curso: 6°Básico A.	Fecha: 12/10/23.
Profesor/a: Gerson Elías Corvalán - Maria José Aguilera - Sofía Valencia		
Hora: 10:20 hrs.	Sesión: Tercera.	Asignatura: Educación Física y Salud.
Actividad: Apocalipsis zombie.	Contenido: Atletismo.	

Un registro de notas de campo.

Fecha: 12. Día: Jueves. Mes: Octubre. Año: 2023.

Situación: Recolección de recursos.

- ¿Dónde tuvo lugar la observación?.

Santiago, Región Metropolitana, Chile.

- ¿Quién estaba presente?.

Los tres investigadores de este estudio más el profesor de Educación Física encargado del curso.

- ¿Cuántos estudiantes estuvieron presentes?.

20 estudiantes.

- ¿Cómo era el ambiente físico?.

La clase se dió en el patio del colegio, que es una multicancha con un pequeño terreno tierra a un costado.

- ¿Qué interacciones sociales tuvieron lugar?.

Las interacciones sociales que tuvieron espacio durante la clase fueron de profesor a estudiantes, de estudiantes a profesor y entre los mismos estudiantes.

- ¿Qué actividades se realizaron?.

Una vez comienza la clase, el profesor se reúne junto a los estudiantes en la sala para realizarles una retroalimentación de la clase anterior y de cómo a través de las actividades que realizaron pudieron completar la misión 1. A continuación, se les entregó a los estudiantes información con respecto a la misión de la clase de hoy.

Apocalipsis zombie, misión 2: conseguir suministros. Los estudiantes tuvieron que encontrar las actividades que estaban en el patio dirigida por tres monitores deportivos, cada actividad iba dirigida hacía una habilidad motriz básica del atletismo.

Actividad 1, botiquines: consistió en un circuito de saltos que los estudiantes tuvieron que realizar, una vez los estudiantes realizaban el circuito se aumentaba el nivel de complejidad, colocando más puntos de apoyo obligatorio en el suelo y finalizando con el tener que armar un esqueleto humano en base a imágenes en el suelo. Al pasar la prueba los estudiantes obtenían un botiquín.

Actividad 2: Consistió en la realización de un circuito de velocidad y obstáculos en el que se desarrollaban habilidades motrices de manipulación, locomoción, estabilidad y equilibrio. Los estudiantes obtenían alimentos.

Actividad 3: Consistió en la realización de una prueba de lanzamiento de bala, en el cual se explicaba con

antelación a su realización de la prueba, la metodología del lanzamiento. El alumno debe lanzar la bala mínimo 3 metros para obtener una botella de agua. Si lograban vencer su meta de lanzamiento, podían obtenerlo nuevamente.

- Otra información descriptiva:

Los estudiantes podían libremente tomar cualquier prueba, dependiendo de lo que a ellos les gustaría obtener como recurso o también, según la prueba que es más de su gusto.

El ambiente de la clase fue de total aceptación, cada uno de los estudiantes tenían oportunidad de decidir por cada uno dependiendo de lo que sentía que necesitaba o quería en ese momento, ya sea en los recursos elegidos o por la prueba que más interesante le pareció.

Al final de la clase se acerca un estudiante diagnosticado con trastornos del espectro autista (TEA), se acercó al docente a cargo y le mencionó: “profesor, me encantó la clase, no participaba desde el año 2018 en Educación Física”.

#### 1.4 Cuarta clase

Centro educacional: Colegio anónimo.	Curso: 6°Básico A.	Fecha: 19/10/23.	
Profesor/a: Gerson Elías Corvalán - Maria José Aguilera - Sofía Valencia			Hora:
10:20 hrs.	Sesión: Cuarta.	Asignatura: Educación Física y Salud.	
Actividad: Apocalipsis zombie.		Contenido: Atletismo.	

Un registro de notas de campo.

Fecha: 19. Día: Jueves. Mes: Octubre. Año: 2023.

Situación: Encontrar refugio versión para-atletismo.

- ¿Dónde tuvo lugar la observación?.

Santiago, Región Metropolitana, Chile.

- ¿Quién estaba presente?.

Los tres investigadores de este estudio.

- ¿Cuántos estudiantes estuvieron presentes?.

18 estudiantes.

- ¿Cómo era el ambiente físico?.

La clase se dio en el patio del colegio, que es una multicancha con un pequeño terreno de tierra a un costado.

- ¿Qué interacciones sociales tuvieron lugar?.

Las interacciones sociales que tuvieron espacio durante la clase fueron de profesor a estudiantes, de estudiantes a profesor y entre los mismos estudiantes.

- ¿Qué actividades se realizaron?.

Una vez comienza la clase, el profesor se reúne junto a los estudiantes en la sala para realizarles una retroalimentación de la clase anterior y de cómo a través de las actividades que realizaron pudieron completar la misión 2. Se procede a explicar el objetivo de la clase, que es incorporar las habilidades básicas a través del para atletismo en esta ocasión, por lo cual las actividades de esta clase fueron abarcadas desde las distintas capacidades y no desde las cuales están usualmente acostumbrados los estudiantes.

Actividad para-atlética: los estudiantes tuvieron que juntarse en parejas y uno de ellos tuvo que vendarse los ojos, amarrarse de los brazos y desarrollar un circuito contra cronómetro, una vez finalizado el circuito por parte de todos, uno de cada pareja tuvo que vendarse los ojos y ser capaz de llegar a la sala a través de estímulos sonoros, pero no palabras.

Una vez todos los estudiantes llegaron a la sala de clases, se les realizó una retroalimentación de la unidad. Terminando con la explicación, se hizo una convivencia, en donde se compartieron alimentos entre todos.

Otra información descriptiva:

Algunos estudiantes tuvieron que ser apoyados por un profesor para poder hacer la prueba, pero todos lograron hacerla, cada uno a su forma.

El ambiente de los alumnos fue de total recepción de indicaciones y motivación, quedando un poco tristes al momento de despedirnos.

### 1.5 Quinta clase

Centro educacional: Colegio anónimo.	Curso: 6°Básico A.	Fecha: 28/08/23.
Profesor/a: Gerson Elías Corvalán - Maria José Aguilera - Sofía Valencia		Hora: 10:20 hrs.
	Sesión: Quinta.	Asignatura: Educación Física y Salud.
Actividad: Apocalipsis zombie.		Contenido: Atletismo.

Un registro de notas de campo.

Fecha: 30. Día: Jueves. Mes: Noviembre. Año: 2023.

Situación: Aplicación de la Encuesta.

- ¿Dónde tuvo lugar la observación?.

Santiago, Región Metropolitana, Chile.

- ¿Quién estaba presente?.

Solo un investigador de este estudio.

- ¿Cuántos estudiantes estuvieron presentes?.

15 Estudiantes.

- ¿Cómo era el ambiente físico?.

El lugar donde se realizó la clase fue en una sala.

- ¿Qué interacciones sociales tuvieron lugar?.

Las interacciones sociales que tuvieron espacio durante la clase fueron de profesor a estudiantes, de estudiantes a profesor y entre los mismos estudiantes.

- ¿Qué actividades se realizaron?.

La explicación y desarrollo de la encuesta de finalización.

- Otra información descriptiva:

Se dejaron las encuestas en la sala y la actitud de los alumnos hacia los profesores de la intervención era mucho más amena o positiva que anteriormente, manifestando que no se fueran y realizarán más clases como las de la intervención.

Durante la realización de la encuesta, los estudiantes demostraron cansancio y pereza al momento de seguir realizando las preguntas, sobre todo las de desarrollo que conlleva a una reflexión más exhaustiva.

El establecimiento educacional fue el centro de práctica profesional de uno de los autores de este trabajo de investigación, el cual posteriormente a la intervención quedó trabajando dentro del colegio, donde los docentes e inspectores felicitaron la implementación de dicha metodología, ya que se demostró un cambio de actitud incluso en otras asignaturas con respecto a los estudiantes que solían ser más conflictivos, además de aumentar el respeto entre los compañeros y hacia el docente.

Además de ello, al momento de despedirse el profesor del centro de práctica debido a la finalización de este proceso, los estudiantes agradecieron las clases y la innovación, uno de los estudiantes que tiene TEA se acercó al profesor agradeciendo que se le diera la oportunidad de participar de la clase en base a sus propias capacidades (ya que en las clases de Educación Física son derivados a otro lugar para la tranquilidad de ellos), que la clase se adaptara a él sin dejar de lado al resto, ya que declaró que en otros colegios le hacían bullying por ello, de esta manera, describió que se sintió muy emocionado a la despedida del profesor, cosa que regularmente afirma no sentir y se despide dando a demostrar su más grato agradecimiento ante la presencia del profesor y la intervención. También se dejaron cartas y escrituras hacia los profesores con frases positivas de cariño hacia todos.

## 2.0 Material de clases

### 2.1 Power Point

# Todo lo que tienes que saber del atletismo

Gerson Corvalán  
Sofía Valencia  
María José Aguilera

## Contenidos a comprender

- 1- Disciplinas atléticas y sus características
- 2- Disciplinas a profundizar:
  - Lanzamiento de la Bala
  - Carreras, carrera con vallas y con obstáculos
  - Saltos horizontales
- 3- Para Atletismo!

## Disciplinas y sus características

**01**  
Campo/Pista

**02**  
Lanzamiento/Salto/  
Carrera

**03**  
Técnica individual

**04**  
Reglamento específico

## DISCIPLINAS!!

¡¡¡Con toh si no pe q!!!

# 01 Carreras

Las únicas que no se hacen en pista son: Marathon y "cross country"

Tipos de carrera:

- Plana, valla, obstaculo y relevo.
- \*Distancias de carrera plana: 100m/200m/400m/800m/1500m/3000m/5000m
- \*Distancia de carrera relevo: 4x100m (etc)
- \*Carrera con vallas: 110m hombres y 100m damas

**Ejemplos:**

- <https://www.youtube.com/watch?v=5D43MgUv0A>
- <https://youtu.be/nGJL18QDmL71s-158>
- <https://youtu.be/nGJL18QDmL71s-175>
- <https://youtu.be/nGJL18QDmL71s-175>
- <https://www.youtube.com/watch?v=wqDF20n655w>

## ¿Beneficios? Next

# 02 Saltos horizontales

PD: También existen los verticales  
¿Cuales crees que son?

## Saltos

Salto largo

Salto triple

Salto alto

Garrocha

## Planilla de salto

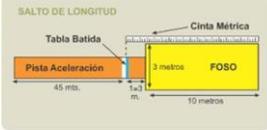
	1º intento	2º intento	3º intento
<b>Gerson</b>	x	5,78m	6,01m
<b>Rodrigo</b>	6,01m	5,79m	x
<b>Podro</b>	10,00m	100,00m	∞
<b>Pascal</b>			

### Ranking

1' Pedro pascal  
2' Rodrigo  
3' Gerson



### Salto largo y triple

Ejemplos:  
- [https://youtube/W\\_u54gAASU](https://youtube/W_u54gAASU)  
- [https://www.youtube.com/watch?v=9PcuFiv\\_h-A](https://www.youtube.com/watch?v=9PcuFiv_h-A)

### 03 Lanzamientos

Bala, disco, jabalina y martillo!!!  
Tantos lanzamientos y uno aquí sin lanzarse




### Lanzamiento de la bala

Nacionalidad	Edad	Lugar
Chileno	24	#1

Peso de la bala

Mujer	Hombres	Varia según categoría
4 kg	7,26 kg	

### Fases lanzamiento de la bala

01 Preparación    02 Transición    03 Lanzamiento    04 Recuperación



### Ejemplo lanzamiento bala

<https://www.youtube.com/watch?v=yCyfWV306Q>



<https://discord.gg/FRSjshXmx>  
Ahora a unirse a la actividad!!!

# Thanks!

## 2.2 Tabla de materiales didácticos

<b>Día</b>	<b>Materiales</b>
<b>Clase 1</b>	<i>Power Point</i> , celulares/tablet, internet, correo electrónico por estudiante.
<b>Clase 2</b>	Bicicleta, neumáticos, 6 candados, chip de número celular, 1 pañuelo, 27 hojas de actividades, scotch, 2 metros de cuerda, sangre falsa, ropa dañada, lápiz, cronómetro, celulares/tablet por cada estudiante, internet, y la plataforma de <i>discord</i> en cada celular/tablet instalada con cuenta creada.
<b>Clase 3</b>	Sangre falsa, disfraz de ninja-médico-militar, hojas con el esqueleto humano dividido en partes, vallas, lana, cuerda, bala de atletismo, cal y/o magnesio, y papeles de comida, agua y botiquín.
<b>Clase 4</b>	Pañuelos para vendar los ojos de los estudiantes y lentes.

### 3.0 Planificación propuesta metodológica

#### 3.1 Planificación de la unidad

<b>Autor: - Gerson Elías Corvalán</b> - María José Aguilera - Sofía Magdalena Valencia	<b>Curso: 6° Básico</b>
<b>Nombre de la Unidad: <i>Atletismo a través de los Juegos de Rol</i></b>	<b>Duración: 4 semanas</b> <b>Horas Pedagógicas: 8 horas pedagógicas</b>
<b>Propósito de la unidad:</b>  Aplicar con control habilidades motrices específicas del atletismo a través de los Juegos de Rol.	
<b>Objetivos de aprendizaje:</b>	
<p><b>OA1:</b> Perfeccionar y aplicar controladamente las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en Atletismo.</p> <p><b>OA2:</b> Ejecutar juegos colectivos y deportes que requieran tomar decisiones y evaluar las estrategias utilizadas para perfeccionar su juego, por ejemplo, aplicar las orientaciones dadas por el profesor durante el tiempo solicitado o reglamentado durante el juego.</p> <p><b>OA5:</b> Participar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se *desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno.</p> <p><b>OA10:</b> Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.</p> <p><b>EF06 OAA F:</b> Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.</p> <p><b>EF06 OAA G:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p> <p><b>OAT 03:</b> Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.</p>	

Actividades genéricas	Indicadores de evaluación	Recursos / Materiales	Tipo e instrumento de evaluación
<p><b>-Introducción al atletismo y a los Juegos de Rol.</b></p> <p><b>-Huir de los zombies.</b></p> <p><b>- ¡Encontrar comida y medicamento para sobrevivir!.</b></p> <p><b>-Para atletismo y el Bunker.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplican habilidades motrices básicas enfocadas en el <i>Atletismo</i>.</li> <li>- Trabajan con otros/as para lograr una meta común en actividades físicas, deportivas y/o recreativas.</li> <li>- Reconocen que se requiere del esfuerzo de todos y todas para lograr una meta en común.</li> <li>- Demuestran una actitud positiva durante la participación del juego, independiente de si ganan o pierden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos grandes.</li> <li>- Balones de pilates.</li> <li>- Conos</li> <li>- Pauta de autoevaluación.</li> <li>- Pauta de coevaluación.</li> <li>- Candados.</li> </ul>	<p>-Escala de apreciación dirigida a los fundamentos técnicos básicos del <i>Atletismo</i>.</p> <p>-Instrumento de autoevaluación.</p> <p>-Instrumento de coevaluación.</p>

### 3.2 Planificación clase 1: Atletismo y Juegos de Rol

<b>Fecha:</b>	28 de septiembre del 2023	<b>Horas pedagógicas:</b>	2 horas pedagógicas
<b>Objetivo(s) trabajado(s) en la clase:</b>		<b>Objetivo de la clase:</b> Identificar las diversas disciplinas atléticas, junto a sus conceptos y reglamento	
<p><b>OA1:</b> Perfeccionar y aplicar controladamente las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en Atletismo.</p> <p><b>OA5:</b> Participar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno.</p> <p><b>OA10:</b> Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.</p> <p><b>EF06 OAA F:</b> Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.</p> <p><b>EF06 OAA G:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p> <p><b>OAT 03:</b> Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.</p>			
<b>Descripción de la clase:</b>			
<p>Introducción: Presentación del atletismo y los Juegos de Rol. La presentación del atletismo se realizará a partir de un ppt, con conceptos de reglamento, técnica y datos free de al menos 3 disciplinas por cada habilidad motriz básica, en consiguiente se realizan ciertos ejemplos con respecto al Juego de Rol tomando en cuenta los videojuegos. (20 minutos).</p> <p>Desarrollo: Visualización de las técnicas de carrera, lanzamiento de la bala y saltos horizontales a través de material audiovisual (YouTube). Observación presencial del material de diversas disciplinas atléticas: Tacos, valla, bala, disco, jabalina. (Todos los materiales que se tengan a disposición con respecto al atletismo en el colegio). (45 minutos).</p> <p>Cierre de la clase: Retroalimentación de lo visto en la clase a través de una meditación final guiada. (25 minutos).</p>			

### 3.3 Planificación clase 2: Huir

<b>Fecha:</b>	12 de octubre del 2023	<b>Horas pedagógicas:</b>	2 horas pedagógicas
<b>Objetivo(s) trabajado(s) en la clase:</b>		<b>Objetivo de la clase:</b> Ejecutar habilidades motrices básicas del atletismo a través de los Juegos de Rol	
<p><b>OA1:</b> Perfeccionar y aplicar controladamente las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en Atletismo.</p> <p><b>OA5:</b> Participar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno.</p> <p><b>OA10:</b> Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.</p> <p><b>EF06 OAA F:</b> Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.</p> <p><b>EF06 OAA G:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p> <p><b>OAT 03:</b> Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.</p>			
<b>Descripción de la clase:</b>			

Introducción: Presentación a la clase, saber cómo se encuentran los estudiantes, e iniciar explicando el objetivo de la clase, después de ello, el profesor sale de la sala y vuelve todo ensangrentado diciendo que hay zombies y tenemos que huir del colegio, de esta manera creando el contexto de Juego de Rol, misión a conseguir en la clase de hoy: Huir del lugar que se está infestando en zombies.  
(15 minutos).

Desarrollo: Habrá distribuido a lo largo del colegio 3 vehículos, en los cuales los estudiantes podrán huir (4-8-12 estudiantes de forma respectiva). Sin embargo, a los vehículos les faltarán una serie de elementos para poder estar funcionales, para obtener estos elementos los estudiantes tendrán que realizar diversas actividades con las cuales obtendrán los códigos para desbloquear los candados que tiene cada elemento, mientras a su vez escapan de los zombies, que, si los logran pillar, tendrán 1 minuto de penalización sentados.  
Elementos de la bicicleta (Capacidad máxima 4 personas):

Rueda:

Actividad 1: Sacarse una foto junto a 3 compañeros saltando al mismo tiempo.

Actividad 2: Mencionar cuáles son las indicaciones para una SALIDA de tacos.

Actividad 3: Realizar una carrera de 20 metros.

Asiento:

Actividad 4: Realizar 15 sentadillas con salto.

Actividad 5: Entregar un testimonio (relevé) a un compañero ascendente.

Actividad 6: Obtener un pañuelo blanco de un zombie.

Bicicleta:

Actividad 7: Descubrir el nombre completo del profesor Rodrigo.

Actividad 8: Desarrollar el siguiente ejercicio matemático (Física).

Actividad 9: Armar la bicicleta.

Elementos del auto (Capacidad máxima 8 personas):

Bencina:

Actividad 10: Lograr lanzar un balón medicinal 3 metros.

Actividad 11: Llenar medio bidón con agua y traerlo de vuelta.

Actividad 12: Identificar los grupos musculares a trabajar del tren inferior en el lanzamiento de la bala.

Neumático:

Actividad 13: Realizar el gesto de lanzamiento de la bala lineal.

Actividad 14: Realizar 3 pasajes de vallas.

Actividad 15: Coordinar que 8 personas griten “Atletismo” al mismo tiempo.

Neumático 2:

Actividad 16: Realizar el gesto técnico de movimiento de brazos en una carrera (Braceo).

Actividad 17: Descifra qué palabra está escrita acá: PTOIRAVADID (Cenit=Polar).

Actividad 18: Verificar cómo está la herida del profesor.

Elementos para conseguir número de teléfono:

Actividad 19: La respuesta está en la unidad que estamos viendo A\_ \_ \_ \_ \_ (Atletismo).

Actividad 20: Cuántos lanzamientos tiene una persona que ha clasificado en Bala.

Actividad 21: La respuesta está en las veces que el profesor Gerson se cayó pasando vallas.

Actividad 22: Da 3 vueltas completas a la cancha techada.

Actividad 23: Lograr hacer que los 2 zombies choquen entre ellos.

Actividad 24: La respuesta está en la cantidad de fases que tiene la técnica de carrera (amortiguamiento, apoyo, impulso y vuelo).

Actividad 25: Realiza la técnica de salto triple.

Actividad 26: Junto a 10 compañeros realiza el paso base de la Pollera Colora durante 10 segundos.

Actividad 27: Los mejores 5 estudiantes jugando ninja tienen que ser capaces de ganarle al profesor Gerson. (60 minutos).

Cierre de la clase: Retroalimentación de lo visto en la clase de hoy, si lograron cumplir los objetivos y huir todos, crear una instancia de reflexión con respecto a las habilidades motrices trabajadas, además de eso se hace una vuelta a la calma a través de una meditación guiada.

(15 minutos).

### 3.4 Planificación clase 3: Recolección de suministros

**Tercera**

**clase**

<b>Fecha:</b>	19 de octubre del 2023	<b>Horas pedagógicas:</b>	2 horas pedagógicas
<b>Objetivo(s) trabajado(s) en la clase:</b>		<b>Objetivo de la clase:</b> Fortalecer habilidades motrices básicas del atletismo a través de los Juegos de Rol	
<p><b>OA1:</b> Perfeccionar y aplicar controladamente las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en Atletismo.</p> <p><b>OA5:</b> Participar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno.</p> <p><b>OA10:</b> Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.</p> <p><b>EF06 OAA F:</b> Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.</p> <p><b>EF06 OAA G:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p> <p><b>OAT 03:</b> Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.</p>			
<b>Descripción de la clase:</b>			

Introducción: Presentación de la clase y su contexto de Juego de Rol, misión a conseguir en la clase de hoy: Huir del lugar que se está infestando en zombies.  
(25 minutos).

Desarrollo: Realizar 4 grupos de a 6 redistribuibles los cuales tendrán que obtener distintos objetos que estarán ubicados en la cancha techada.

Actividad grupo 1: Alimentos -> Carrera con obstáculos.

Actividad grupo 2: Botiquines -> Circuito de saltos.

Actividad grupo 3: Agua -> Lanzamiento de la bala.

(50 minutos).

Cierre de la clase: Vuelta a la calma a través de meditación, retroalimentación de lo visto en la clase de hoy, si lograron cumplir los objetivos de la clase (fortalecer las habilidades motrices básicas del atletismo a través de los Juegos de Rol), como a su vez, los objetivos del Juego de Rol (conseguir suministros), dependiendo de aquello se les plantea su siguiente objetivo a realizar la otra clase.

(15 minutos).

### 3.5 Planificación clase 4: Para atletismo, encontrando un refugio

<b>Fecha:</b>	26 de octubre del 2023	<b>Horas pedagógicas</b>	2 hrs
<b>Objetivo(s) trabajado(s) en la clase:</b>		<b>Objetivo de la clase:</b> Comprender las habilidades motrices básicas presentes en el Para atletismo	
<p><b>OA1:</b> Perfeccionar y aplicar controladamente las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en Atletismo.</p> <p><b>OA5:</b> Participar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno.</p> <p><b>OA10:</b> Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos, demostrando responsabilidad, liderazgo y respeto al participar; por ejemplo: conversar y plantear discrepancias, aceptar las diferencias individuales e intentar llegar a acuerdos, jugar en forma cooperativa, aceptar el resultado y manejar el triunfo.</p> <p><b>EF06 OAA F:</b> Respetar la diversidad física de las personas, sin discriminar por características como altura, peso, color de piel o pelo, etc.</p> <p><b>EF06 OAA G:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p> <p><b>OAT 03:</b> Adquirir un sentido positivo ante la vida, una sana autoestima y confianza en sí mismo, basada en el conocimiento personal, tanto de sus potencialidades como de sus limitaciones.</p>			
<b>Descripción de la clase:</b>			

Introducción: Presentación de la clase y su contexto de Juego de Rol, misión a conseguir en la clase de hoy:  
¡Encontrar un refugio!.  
(15 minutos).

Desarrollo:

Los estudiantes realizarán Para Atletismo, por lo cual, se pedirá que hagan parejas, y cada una de las parejas, habrá una que haya quedado ciega (se le vendará los ojos), de esta manera los estudiantes tendrán que realizar una carrera alrededor de la cancha amarrados, y de esta manera lograr completar una vuelta, después de ello, se separarán y la persona vendada quedará en la cancha, mientras el otro tratará de guiarlo a la sala sin tocarlo, y sin poder hablar, solo emitir ruidos que serán previamente acordados entre la pareja.  
Se hará una breve retroalimentación indicando el sentido de esta última actividad.

Se realizará una entrevista a los estudiantes con respecto a las sensaciones que vivieron en las actividades de estos días y si se logró Atender a la diversidad en la sala de clases.  
(60 minutos).

Cierre de la clase: Retroalimentación de lo visto en la clase de la unidad, y cierre a través de una meditación para la vuelta a la realidad, además de un agradecimiento por la participación y colaboración de los estudiantes.  
(15 minutos).

#### **4.0 Documentos de validación**

##### **4.1 Formulario de consentimiento informado**

### **FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA SEMINARIOS DE GRADO**

Propuesta metodológica basada en Juegos de Rol para la Atención a la Diversidad en el aula de Educación Física para un curso de sexto básico de un colegio de Chile  
Enrique Sanchez Saavedra  
Escuela de Ciencias y Tecnología Educativa/Pedagogía en Educación Física

Le invitamos a participar en el proyecto "Propuesta metodológica basada en Juegos de Rol para la Atención a la Diversidad en el aula de Educación Física para un curso de sexto básico de un colegio de Chile" a cargo de Enrique Sánchez Saavedra, de la Escuela de Ciencias y Tecnología Educativa/Pedagogía en Educación Física, de la Universidad Católica Silva Henríquez. El objeto de esta carta es ayudarle a tomar la decisión de participar en el presente proyecto.

La participación es voluntaria y anónima. Si decide participar en el proyecto, puede retirarse en cualquier momento sin que por ello se vean afectados sus derechos ni acceso a los servicios que actualmente tiene. Esta investigación de seminario de grado ha sido aprobada por el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Católica Silva Henríquez. Para que pueda decidir si quiere o no formar parte de este proyecto le ofrecemos información respecto a su razón y objetivos, así como lo que implica su participación. Por favor lea detenidamente la siguiente información.

#### **¿De qué se trata el proyecto de seminario de grado al que se le invita a participar?**

Se trata de identificar si los Juegos de Rol tienen el potencial de Atender a la Diversidad en la clase de Educación Física, es decir, que todos los alumnos del curso participen considerando sus capacidades, limitaciones, preferencias y habilidades.

#### **¿Cuál es el propósito concretamente de su participación en este seminario de grado?**

Se le ha convocado a usted para poder consentir la participación de su hijo/a en una entrevista que se realizará finalizando la unidad de atletismo en la clase de Educación Física, cuya entrevista va dirigida a saber si las clases durante la unidad, que fueron creadas con una metodología en base a los Juegos de Rol, son capaces de Atender a la Diversidad.

#### **¿Qué implicará su participación?**

Su participación implicará participar en una entrevista, que consistirá(n) en una serie de preguntas en dónde debe responder de forma personal, sobre las intervenciones de Juegos de Rol que se harán en la clase de educación física, para lograr identificar si a través de esta metodología se tiene o no el potencial de Atender a la Diversidad de los estudiantes.

#### **¿Cuánto durará su participación?**

El tiempo de duración de este estudio son de cuatro sesiones (clases de Educación Física) en dónde trabajará junto con sus compañeros/as y la entrevista se realizará finalizando estas cuatro sesiones.

#### **¿Cuáles son los beneficios de su participación?**

## 4.2 Carta dirigida a instituciones



### CARTA DE AUTORIZACIÓN DIRIGIDA A INSTITUCIONES PARA SEMINARIOS DE GRADO

#### **Estimado/a director/a:**

Su comunidad ha sido invitada a participar en el proyecto de seminario de grado "Propuesta metodológica basada en Juegos de Rol para la Atención a la Diversidad en el aula de Educación Física para un curso de sexto básico de un colegio de Chile" a cargo del docente Enríquez Sánchez Saavedra, de la Facultad de Educación en la Escuela de Ciencias y Tecnología Educativa de la carrera de Pedagogía en Educación Física y Salud, de la Universidad Católica Silva Henríquez. El objeto de esta carta es brindarle la información para ayudarlo a tomar la decisión de que su comunidad pueda participar en el presente proyecto de seminario de grado.

#### **¿De qué se trata el proyecto de seminario de grado?**

Mediante nuestro seminario de grado buscamos demostrar una nueva herramienta metodológica basada en los Juegos de Rol, esto con un fin hacia la Atención a la Diversidad que se encuentra en el estudiante.

#### **¿En qué consiste la participación de su comunidad?**

- Al ser un seminario de grado enfocado a la Atención de la Diversidad hemos considerado como grupo de estudio los/as estudiantes de 6to básicos, debido a que su enfoque es social y lúdico, sin intención de dañar, es una edad donde podemos evidenciar mayor inocencia en sus actos y en las órdenes recibidas en clases.
- Las intervenciones consistirán en Juegos de Rol donde se evidenciará las temáticas requeridas por el currículum educativo, esta será una herramienta que utilizaremos para evidenciar la Atención a la Diversidad del aula de clases, finalizando todo esto con una encuesta al 6to básico para identificar la autopercepción del estudiante entorno a sus pares, de esta misma para evidenciar cambios ocurridos debido a la intervención realizada con los Juegos de Rol e identificar si se logró Atender a la Diversidad a través de esta nueva metodología.
- Estimamos que el tiempo de intervención será de cuatro clases contabilizando nueve horas pedagógicas y una hora pedagógica para realizarle la entrevista y la evaluación de la unidad a los/as estudiantes.

#### **¿Tiene algún riesgo o beneficio su participación?**

La participación de su comunidad es voluntaria y no remunerada. No existe ningún riesgo asociado a su participación, así como tampoco alguna retribución o beneficio directo. Sin embargo, se espera que su apoyo en este seminario de grado pueda ayudar a la construcción de saberes que aporten al desarrollo de la Atención a la Diversidad en nuestro país.

**¿Qué se hará con la información de este proyecto de seminario de grado?**

La información propuesta para este seminario de grado será de libre disposición, ya sea con disponibilidad para docencia, en algún portal web de acceso público y así mismo en caso de que la información se utilice nuevamente, solo podrá hacerse con los datos anonimizados en una investigación científica, que continúe en la misma línea investigativa.

**¿A quién puedo contactar para saber más de este proyecto de seminario de grado?**

Si tiene cualquier pregunta acerca de este seminario de grado, puede contactar a Enríquez Sánchez Saavedra de Facultad de Educación en la Escuela de Ciencias y Tecnología Educativa. Su teléfono es el +569 9479 0832 y su email es esanchezs@ucsh.cl.

Si usted tiene alguna consulta o preocupación respecto a los derechos de los/las participantes de este proyecto de seminario de grado, puede contactar al Comité Ético Científico de la Universidad Católica Silva Henríquez, presidido por Marina Alvarado Cornejo. Contacto: [eticainvestigacion@ucsh.cl](mailto:eticainvestigacion@ucsh.cl)

Si autoriza que su comunidad pueda participar de manera libre y voluntaria en el proyecto de seminario de grado, complete los siguientes datos:

\_\_\_\_\_ Autorizo la participación de mi comunidad educativa.

\_\_\_\_\_ No autorizo la participación en el proyecto de seminario de grado.

\_\_\_\_\_  
Nombre y firma director/a

\_\_\_\_\_  
Nombre y firma de docente guía

\_\_\_\_\_  
Nombre y firma de estudiante

\_\_\_\_\_  
Nombre y firma de estudiante

Fecha: \_\_28\_\_ de \_\_Agosto\_\_ de \_\_2023\_\_, Santiago.

5.0 Material fotográfico de la intervención













## 6.0 Encuesta

### Encuesta de "Sobrevive al Apocalipsis Zombie"

#### **Con respecto a la primera clase "Introducción al atletismo"**

En esta clase se presentaron mediante ppt, videos y explicaciones del profesor, diversos deportes y sus metodologías en el área de Atletismo y Para atletismo, el cual serían puntos que preguntamos en las siguientes sesiones.

N°	PREGUNTAS	SÍ	NO
P.1	¿Estuvo presente el día de la clase?		
P.2	¿Pudo comprender la información que se entregó en la clase?		
P.3	¿Logró observar muchas formas de aprender el contenido?		
P.4	¿La clase tuvo alguna relación con las cosas que le gustan/llaman la atención? Como ejemplo pueden ser deportes, juegos, videojuegos, cosas que te gusten, etc.		
P.5	¿Pudo potenciar o reforzar tus habilidades (mentales, físicas, cognitivas, etc) mediante esta clase?		
P.6	¿Le pudiste otorgar un significado al contenido de la unidad a través del apocalipsis zombie?		

P.6-1 Considerando la última pregunta (P.6) responda:

¿Qué significado le pudiste otorgar al contenido?

---

---

---

---

<b>P.7</b>	<b>¿Observaste en tus compañeros, profesores y/o en ti mismo algunas acciones que tengan que ver con la Atención a la Diversidad en esta clase?</b>		
------------	---	--	--

P.7-1) Considerando la pregunta (P.7):

¿Cuáles acciones pudo observar o hacer?:

---



---



---



---

<b>P.8</b>	<b>En tu percepción, ¿La clase fue distinta a las clases de Educación Física anteriores a esta intervención?</b>		
------------	--	--	--

P.8-1) Considerando la pregunta (P.8-1)

¿Por qué sientes que fue distinta?:

---



---



---



---

P.8-2) Considerando la pregunta (P.8-2)

¿Fue de tu agrado?:

---



---



---



---

P.9: Encierra en un círculo la carita acorde a cómo te sentiste durante el proceso de la clase:



P.10: Puedes dejar un comentario, opinión o visualización que quieras dar a conocer de esta clase en general (opcional):

---

---

---

---

## Con respecto a la segunda clase (huir del colegio)

Mediante la metodología de Juegos de Rol, a los niños se les explica que las actividades serán desarrolladas en un contexto de Apocalipsis Zombie, el cual la primera sesión practica se basará en escapar del colegio desarrollando actividades deportivas de atletismo, como lanzamiento de la bala, pasos de salida de taco, etc. Todo esto para desbloquear pasos y así lograr el objetivo.

N°	PREGUNTAS	SÍ	NO
P..1	¿Estuvo presente el día de la clase?		
P.2	¿Pudo comprender la información que se entregó en la clase?		
P.3	¿Logró observar muchas formas de lograr aprender el contenido?		
P.4	¿La clase tuvo alguna relación con las cosas que le gustan/llaman la atención? Como ejemplo pueden ser deportes, juegos, videojuegos, cosas que te gusten, etc.		
P.5	¿Pudo potenciar o reforzar tus habilidades (mentales, físicas, cognitivas, etc) mediante esta clase?		
P.6	¿Le pudiste otorgar un significado al contenido de la unidad a través del apocalipsis zombie?		

P.6-1 Considerando la última pregunta (P.6) responda:  
¿Qué significado le pudiste otorgar al contenido?

---

---

---

---

<b>P.7</b>	<b>¿Observaste en tus compañeros, profesores y/o en tí mismo algunas acciones que tengan que ver con la Atención a la Diversidad en esta clase?</b>		
------------	---	--	--

P.7-1) Considerando la pregunta (P.7):  
¿Cuáles acciones pudo observar o hacer?:

---

---

---

---

<b>P.8</b>	<b>En tu percepción, ¿La clase fue distinta a las clases de Educación Física anteriores a esta intervención?</b>		
------------	--	--	--

P.8-1) Considerando la pregunta (P.8-1)  
¿Por qué sientes que fue distinta?:

---

---

---

---

P.8-2) Considerando la pregunta (P.8-2)  
¿Fue de tu agrado?:

---

---

---

---

P.9: Encierra en un círculo la carita acorde a cómo te sentiste durante el proceso de la clase:



P.10: Puedes dejar un comentario, opinión o visualización que quieras dar a conocer de esta clase en general (opcional):

---

---

---

---

### **Con respecto a la tercera clase (conseguir suministros)**

Esta clase se desarrolla en torno a la recolección de suministros juegos de escapar del colegio en este contexto de Apocalipsis Zombie, el cual se divide en 3 estaciones...

- Ninja: Circuito de velocidad y obstáculos para la recolección de alimentos.
- Médico Loco: Circuito de saltos y reconocimiento de músculos, cuáles son y donde se encuentran, para así obtener botiquín de primeros auxilios.
- Militar: Circuito de lanzamiento de bala para la recolección de agua.

N°	PREGUNTAS	SÍ	NO
P..1	¿Estuvo presente el día de la clase?		
P.2	¿Pudo comprender la información que se entregó en la clase?		
P.3	¿Logró observar muchas formas de aprender el contenido?		
P.4	¿La clase tuvo alguna relación con las cosas que le gustan/llaman la atención? Como ejemplo pueden ser deportes, juegos, videojuegos, cosas que te gusten, etc.		
P.5	¿Pudo potenciar o reforzar tus habilidades (mentales, físicas, cognitivas, etc) mediante esta clase?		
P.6	¿Le pudiste otorgar un significado al contenido de la unidad a través del apocalipsis zombie?		

P.6-1 Considerando la última pregunta (P.6) responde:

¿Qué significado le pudiste otorgar al contenido?

---



---



---



---

P.7	¿Observaste en tus compañeros, profesores y/o en tí mismo algunas acciones que tengan que ver con la Atención a la Diversidad en esta clase?		
-----	--	--	--

P.7-1) Considerando la pregunta (P.7):

¿Cuáles acciones pudo observar o hacer?:

---



---



---



---

P.8	<b>En tu percepción, ¿La clase fue distinta a las clases de Educación Física anteriores a esta intervención?</b>		
-----	--	--	--

P.8-1) Considerando la pregunta (P.8-1)

¿Por qué sientes que fue distinta?:

---



---



---

P.8-2) Considerando la pregunta (P.8-2)

¿Fue de tu agrado?:

---



---



---

P.9: Encierra en un círculo la carita acorde a cómo te sentiste durante el proceso de la clase:



P.10: Puedes dejar un comentario, opinión o visualización que quieras dar a conocer de esta clase en general (opcional):

---



---



---

## **Con respecto a la cuarta clase (encontrar refugio) vr. Para Atletismo**

Para finalizar realizamos una actividad de circuito de carrera de velocidad en parejas, ya que uno de los participantes debería desarrollar la actividad con los ojos vendados siguiendo las indicaciones de su compañero el cual lo guiaba llevándolo del brazo, luego cambiando los roles para ambos vivir la experiencia, para así terminar la sesión mencionando el refugio

(Sala de clases) al cual deberían llegar y así mencionar el cierre de las sesiones, retroalimentación de ambas partes (Profesores y alumnos) y una convivencia de finalización.

N°	PREGUNTAS	SÍ	NO
P.1	¿Estuvo presente el día de la clase?		
P.2	¿Pudo comprender la información que se entregó en la clase?		
P.3	¿Logró observar muchas formas de lograr aprender el contenido?		
P.4	¿La clase tuvo alguna relación con las cosas que le gustan/llaman la atención? Como ejemplo pueden ser deportes, juegos, videojuegos, cosas que te gusten, etc.		
P.5	¿Pudo potenciar o reforzar tus habilidades (mentales, físicas, cognitivas, etc) mediante esta clase?		
P.6	¿Le pudiste otorgar un significado al contenido de la unidad a través del apocalipsis zombie?		

P.6-1 Considerando la última pregunta (P.6) responde:

¿Qué significado le pudiste otorgar al contenido?

---



---



---



---

P.7	¿Observaste en tus compañeros, profesores y/o en ti mismo algunas acciones que tengan que ver con la Atención a la Diversidad en esta clase?		
-----	--	--	--

P.7-1) Considerando la pregunta (P.7):

¿Cuáles acciones pudo observar o hacer?:

---

---

---

---

P.8	<b>En tu percepción, ¿La clase fue distinta a las clases de Educación Física anteriores a esta intervención?</b>		
-----	--	--	--

P.8-1) Considerando la pregunta (P.8-1)

¿Por qué sientes que fue distinta?:

---

---

---

---

P.8-2) Considerando la pregunta (P.8-2)

¿Fue de tu agrado?:

---

---

---

---

P.9: Encierra en un círculo la carita acorde a cómo te sentiste durante el proceso de la clase:



P.10: Puedes dejar un comentario, opinión o visualización que quieras dar a conocer de esta clase en general (opcional):

---

---

---

---

## **Anexo 7.0 Solicitud de Validación.**

### **SOLICITUD DE VALIDACIÓN.**

Estimado Validador:

Nos dirigimos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los cuestionarios anexos, los cuales serán aplicados a estudiantes del curso 6° básico, del Colegio Lo Cañas, emplazada en la comuna de la Florida, dirección Av. Lo Cañas 3643, Región Metropolitana. Consideramos que sus observaciones y aportes serán de gran utilidad para nuestra propuesta. La encuesta será aplicada al finalizar de un proceso de intervención y será realizada en base a una participación activa del equipo investigador hacia la realidad de la Atención a la Diversidad educativa del establecimiento, sus problemáticas y necesidades. Esta propuesta busca mejorarla Atención a la Diversidad entre estudiantes mediante la participación de los alumnos del curso 6° básico para sentirse parte de la clase. La investigación se enfoca en la implementación de una metodología inspirada en los juegos de Rol en la clase de la asignatura de Educación Física. A continuación, presentamos nuestra pregunta problema junto al objetivo general de nuestra investigación.

Pregunta problema

¿Cómo una propuesta metodológica basada en los Juegos de Rol es capaz de Atender a la Diversidad en la clase de Educación Física para un curso de sexto básico en un colegio de Chile?

Objetivo general:

Identificar si una metodología basada en Juegos de Rol como enfoque pedagógico tiene el potencial de Atender a la Diversidad en la clase de Educación Física de sexto básico en un colegio de Santiago de Chile.

Maria José Aguilera López  
Gerson Elías Corvalán Andrade  
Sofía Magdalena Valencia Núñez

---

**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, .....  
titular de la Cédula de Identidad N°..... de profesión  
..... ejerciendo actualmente  
como....., en la institución  
....., por medio de la presente hago constar que he revisado  
con fines de Validación el (o los) Instrumento(s):  
.....  
.....

Observaciones: