



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**RECINTO UNIVERSITARIO "RUBÉN DARÍO"
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA**

**SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN LA CARRERA DE PEDAGOGÍA CON
MENCIÓN EN EDUCACIÓN ESPECIAL.**

FOCO

Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

Autoras:

Bra. Aileen del Carmen Sirias Aguilar

Bra. María Elena Laguna Altamirano.

Tutor: Lic. Daniel Palacios.

Managua, Abril 2019.

Dedicatoria;

Nuestra investigación la dedicamos con todo nuestro amor y cariño a cada uno de los educandos de nuestro centro de trabajo Educación Especial Melania Morales y en especial a los educandos del área de Discapacidad Visual, por ser parte fundamental de nuestra investigación y saber diario.

A todos quienes aportaron para el desarrollo de nuestro trabajo, con amor y desinterés, en especial al profesor Francisco Javier Fonseca Campos, quien aportó parte de su trabajo personal en el tema de JUEGOS ADAPTADOS PARA PERSONAS CIEGAS.

Bra. Aileen del Carmen Sirias Aguilar

Bra. María Elena Laguna Altamirano.

Agradecimiento

A Dios;

Por habernos permitido llegar a culminar nuestra carrera universitaria, con mayores conocimientos científicos pedagógicos que ponemos en práctica en nuestra labor diaria.

Por alentarnos, dándonos sabiduría, paciencia, tolerancia y fuerzas para culminar éxito, este peddaño más en nuestras vidas.

A nuestra Familia;

Por darnos el tiempo, espacio y ser fuente de energía, motivación e inspiración todo este tiempo que lo hemos necesitado.

A nuestra ALMA MATER;

Por darnos el espacio, dotarnos de las herramientas del conocimiento y en especial a cada Maestro, que estuvo presente estos 5 años.

Y por último, pero con gran importancia a nuestros educandos del área de discapacidad visual, por permitirnos a nosotras a ayudarles a mejorar cada día como personas activas y participativas dentro de nuestra sociedad.

Bra. Milcen del Carmen Sirias Aguilar

Bra. María Elena Laguna Altamirano.

RESUMEN

El presente documento es el resultado de la investigación sobre “Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en el PEA, para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual”, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

Para llevar a cabo este proceso de investigación con enfoque cualitativo, tipo descriptivo, en la que se analizan las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes del área de discapacidad visual, para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal de los educandos.

Reconocemos la importancia de la autonomía personal en las personas con discapacidad visual, la autonomía en su sentido estricto les permite construirse como sujetos activos y participativos en nuestra sociedad, seres que sienten, piensan y crean, construyéndose desde la escuela donde se preparan para la vida, fomentándose la comunicación entre pares y con personas adultas, incluidos en espacios socioculturales, donde adquieren herramientas para distinguirse como un sujeto individual y social.

El análisis de los resultados lo obtuvimos a partir de la puesta en práctica de los instrumentos utilizados y el análisis e interpretación de estos, durante el transcurso de la investigación, obteniendo resultados importantes, para mejorar las prácticas pedagógicas con ayuda de las estrategias lúdicas, que permitirán un aprendizaje significativo en la adquisición de habilidades de autonomía personal, que perduran toda su vida, iniciándose desde temprana edad y manteniéndolas y perfeccionando durante su vida escolar y empleadas durante toda su vida.

Palabras claves: estrategias lúdicas, autonomía personal, PEA.

Índice

I.	INTRODUCCIÓN	1
1.1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2	ANTECEDENTES.....	6
II.	FOCO	9
III.	CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN	10
IV.	PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
4.1	General:.....	11
4.2	Específicos:.....	11
V.	PERSPECTIVA TEÓRICA	12
5.1	Concepto de Lúdica.....	12
5.2	Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. (Tomado de documento Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación).....	14
5.3	Tipos de actividades lúdicas a desarrollar dentro del aula de clases.	17
5.4	JUEGOS TRADICIONALES ADECUADOS PARA ALUMNOS NO VIDENTES... 20	
5.5	Discapacidad visual (DV).....	20
5.6	AUTONOMIA	22
5.6.1	Autonomía personal	22
5.6.2	Autonomía personal en personas ciegas: (tomado y adaptado del módulo 6, autonomía personal, EDUCACION INCLUSIVA, DISCAPACIDAD VISUAL. MINISTERIO DE EDUCACION DE ESPAÑA).....	23
5.7	Acompañamiento Pedagógico.....	25
5.7.1	Las Competencias que el acompañamiento busca desarrollar en los docentes son:.....	26
5.7.2	Finalidad del Acompañamiento Pedagógico.....	27
VI.	MATRIZ DE DESCRIPTORES	28
VII.	PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACION.....	32
7.1	Tipo de enfoque	32
7.2	Tipo de estudio: Descriptivo	32
7.3	Descripción de escenario	33
7.4	Sub Escenario Área de Discapacidad Visual. DV	35
7.5	Población y Muestra.....	36
7.6	Tipo de Muestreo	36
7.7	Contexto	36
7.8	Rol de las investigadoras:	37
7.9	Las técnicas para la recolección de la información.	38

7.10 Criterios Regulatorios:.....	39
7.11 Acceso y retirada del escenario de investigación.	40
7.12 Técnicas para el análisis.....	41
7.13 Elaboración y Revisión de los instrumentos.....	42
7.14 Reducción de los datos	42
7.15 Interpretación de los datos.....	42
7.16 El análisis de la información	42
VIII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
8.1 Propósito 1:.....	44
8.2 Propósito 2:.....	46
8.3 Propósito 3:.....	48
IX. CONCLUSIONES	50
X. RECOMENDACIONES	52
XI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	53
ANEXOS.....	55

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge de la necesidad de implementar las actividades lúdicas como una estrategia en la enseñanza de las habilidades de autonomía personal en los alumnos de discapacidad visual, del Centro de Educación Especial Melania Morales, la implementación de dichas estrategias que contribuirá a mejorar la calidad de vida, siendo productivo y participativo dentro de la sociedad.

Hoy en día el paradigma educativo se basa en el Constructivismo, que postula la necesidad de entregar las herramientas necesarias que le permitan a los educando construir sus propios procedimientos para resolver situaciones problemáticas, estas situaciones problemáticas que asumirán por el resto de la vida, son situaciones concretas en tema de autonomía personal, que abarca las áreas de ejecución, desde la toma de alimentos, bebidas, aseo personal, desplazamientos, productividad según edades e intereses, ocio, tiempo libre y socialización y lenguaje.

Las estrategias lúdicas son importantes y básicas para el aprendizaje, fortaleciendo las destrezas y habilidades motoras: relacionadas al movimientos, fuerza, resistencia, amplitud, coordinación motora, etc., cognitivas: relacionado al pensamiento lógico, creatividad, atención, memoria, imaginación, etc., sensoriales: sistema vestibular y propioceptivo, sensores del olfato, tacto, auditivo y óptico, sociales y lingüísticas de la vida diaria, en sentido psicológico ayuda a desarrollar control emocional, responsabilidad, empatía entre otras virtudes.

En la Ley No. 582, Ley General de Educación, refiere en su consideración número III Que la educación es factor fundamental para la transformación y el desarrollo del ser humano y la sociedad, así mismo en el acápite de LA CALIDAD EN LA EDUCACIÓN, Arto.9 La calidad en la educación apunta a la construcción y desarrollo de aprendizajes relevantes, que posibiliten a los estudiantes enfrentarse con éxito ante los desafíos de la vida y que cada uno llegue a ser un sujeto- actor positivo para la comunidad y el país. Como observamos La Ley No.

582, sustentan acciones de las competencias básicas estableciendo que los escolares deben desarrollar las capacidades y aprender las destrezas y habilidades relativas a la competencia en autonomía e iniciativa personal que les permitan madurar como personas libres y responsables, así como tomar decisiones y comportarse adecuadamente en función de su nivel de desarrollo personal y del contexto familiar, escolar o social en el que se desenvuelven.

Otro factor importante es el desarrollo emocional y la afectividad se adquiere y maduran durante la niñez, a través de las interacciones con la madre, con los familiares y en el contexto social que interactúan, las destrezas y habilidades de autonomía personal, de expresión de emociones y sentimientos y de empatía son funciones familiares, pues son los padres los que las desarrollan, a través de las relaciones paternas, de la educación familiar y del ejemplo que los niños y niñas reciben de los adultos.

Finalmente esta investigación pretende concientizar a la comunidad educativa sobre la importancia que tienen las estrategias lúdicas en el aprendizaje de habilidades de autonomía personal, en los educandos con discapacidad visual, al integrar estrategias lúdicas fomentamos la participación activa dentro del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades educativas personales y/o grupales, edad, intereses, para planificar actividades acorde a ellos.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en todos los niveles se transforma, atravesando grandes cambios de paradigmas, hoy en día, ya no se basa en la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación, sino que, en la actualidad, está orientada a un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje; logrando en los alumnos un “aprendizaje significativo”.

Esta investigación, está orientada a dar a conocer las Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes del área de discapacidad visual, para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019, las cuales generan en los educandos con discapacidad visual un desarrollo de las habilidades motrices básicas, que permitan su participación activa en los diferentes contextos del quehacer diario y su formación integral que mejora la calidad de vida.

Es lamentable que en la actualidad, en la comunidad educativa con discapacidad visual, se prioriza un enfoque basado en el aprendizaje conceptual, acompañado con la adquisición de la velocidad en la lectoescritura del sistema braille, negándole al estudiante el derecho a un desarrollo pleno, evidenciándose necesidades educativas básicas grupales e individuales que requieren todos los educandos, desde educación inicial hasta el grado más alto, se les dificulta desarrollar una autonomía personal, impidiendo alcanzar un desarrollo pleno en su vida adulta.

Mencionamos las dificultades vivenciadas a diario; poder desplazarse por sí mismos haciendo uso del bastón, desplazarse a lugares específicos haciendo usos de referencias (las paredes, baterías de inodoros, flechas de madera, canchas, etc.), comprender el significado de comprar, recibir vuelto, costos de los productos, subir - bajar gradas, tomar los alimentos sin ayuda, vestirse, desvestirse, conocer la secuencias para hacer uso del inodoro y ducha, entre

otros aspectos, los docentes están capacitados en temas como gimnasia cerebral, neurociencia, actividades de la vida diaria, orientación y movilidad.

Se ha observado en los educandos una actitud ante el desarrollo de su autonomía personal de poco o nulo interés; tímidos, perezosos, inseguros, torpeza motriz, temporal, espacial y sensorial, desmotivación y baja autoestima, que influyen en su desempeño académico y adaptación escolar y social. Estos factores generan una dependencia familiar hasta la vida adulta al realizar actividades de la vida diaria, inseguridad al relacionarse con el medio, falta de estimulación dentro del salón, falta de interés al aprender y bajo rendimiento académico, poca o nula participación e integración social.

Gran parte de las prácticas pedagógicas, están pensadas en cumplir con el currículo nacional y no en las necesidades especiales individuales de cada educando, las actividades realizadas en el interior de cada salón de clases limitan el proceso formativo y la adquisición de nuevos conocimientos y experiencias de vidas, entorpeciendo el desarrollo participativo, creatividad y afectividad, que facilitan la inclusión, debilitando el aprendizaje práctico del desarrollo de las habilidades motrices, que generan la autonomía personal.

Con esto se evidencia que la realización de las prácticas pedagógicas está orientadas en la metodología tradicional, enfocada a un aprendizaje conceptual, relación distante entre educando y docente, metodología carente de estrategias lúdicas, las actividades lúdicas no son usadas como herramientas de aprendizaje reflejado en las situaciones diarias, las rutinas carecen de estrategias lúdicas, en participación grupal e individual, como se mencionó, las prácticas pedagógicas es para cumplir con el currículo nacional, centrados en el aprendizaje de las materias básicas o tradicionales, como matemáticas, español, ciencias, etc.

Es importante mencionar que las Personas con discapacidad visual obtienen la información de forma fragmentada, por lo tanto los otros sentidos deben ser estimulados para instaurar nuevos conceptos. Ya que al carecer del sentido de la visión el área cerebral que se ocupa de procesar la información visual se dedica al procesamiento de la información táctil y espacial, y es por esa razón

que la persona ciega total presenta más dificultades en el proceso de aprendizaje, en relación al educando vidente por lo consiguiente la falta de actividades lúdicas debilita el desarrollo de las habilidades táctiles y espaciales limitados a vivenciar actividades motrices con o sin desplazamiento.

Basado en todo lo anterior se plantea la siguiente interrogante:

¿Qué estrategias lúdicas utilizan los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial “Melania Morales”, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019?

1.2 ANTECEDENTES

Durante el proceso de investigación para optar al Título Universitario en Licenciatura en Pedagogía con mención a Educación Especial, visitamos el Centro de documentación de pedagogía (CEDOC UNAN- Managua), en busca de Tesis, libros o documentación varia relacionados con nuestro tema de investigación “Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual” en el cual no obtuvimos respuestas que favorecieran nuestro tema de investigación.

A nivel internacional encontramos trabajos relacionados a nuestra investigación:

- *Calderón, Marín y Vargas (2014), La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad pre escolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué. Universidad de Tolima, Facultad Instituto de Educación a Distancia - IDEAD, Tolima- Colombia, quienes llegaron a las siguientes conclusiones:*

-En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de nivel preescolar, se hace necesaria la apropiación de actividades lúdicas que permitan favorecer e incentivar el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma. Partiendo de los intereses y necesidades que ellos presentan en el aula de clase.

-Los docentes como potenciadores de aprendizaje desde la reflexión de su quehacer pedagógico, deben generar espacios que permitan mejorar los procesos de enseñanza en sus educandos, estableciendo una metodología de trabajo que logre una enseñanza más significativa y que esté disponible a los diferentes estilos de aprendizaje.

-Finalmente en toda comunidad educativa es indispensable que haya una comunicación adecuada y cordial, para que los integrantes establezcan relaciones de confianza que permitan el fortalecimiento de las relaciones sociales, en vista de que se desarrolla cualidades fundamentales para el trabajo cooperativo en la institución educativa. Es donde la función de triangular los

participantes (padres de familia, docentes y estudiantes) genere condiciones adecuadas, para afianzar habilidades y competencias importantes para contribuir en el desarrollo integral de los educandos.

- *Montealegre, Bernal, Suarez y Hernández (2015), realizaron la investigación de Infancia, autonomía y escuela; una mirada a los niños y las niñas del curso primero en la I.E.D, Altamira sede B de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias y Educación, Bogotá- Colombia; llegaron a las siguientes conclusiones:*

La educación y formación de los niños y las niñas debe considerar el factor humano que se identifica desde aspectos sociales, emergiendo así una realidad objetiva y una realidad subjetiva.

El ejercicio pedagógico dio la oportunidad de ver la importancia que tienen los hechos que rodean la vida de los estudiantes, no solo en la escuela sino fuera de ella, modificando los procesos de formación de costumbres, los hábitos, la comunicación, entre otros factores, modifican la participación social.

- *Gómez, Molano, Rodríguez, La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño de Jesús de Praga, Universidad de Tolima, Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en pedagogía infantil Ibagué – Tolima Colombia.*

Siendo la lúdica un elemento importante ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo permite que el aprendizaje sea divertido y natural, esta a su vez brinda una serie de actividades agradables, divertidas, que relajan interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, por ello se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como impulsor de este, la implementación de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga.

La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social,

por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento.

Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

II. FOCO

Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

III. CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN

¿Qué tipo de capacitaciones han recibido los docentes del área discapacidad visual relacionadas con las estrategias lúdicas, que favorecen el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019?

¿Cuáles son las competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en las habilidades de autonomía personal en el ámbito escolar en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019?

¿Qué impacto genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes en la práctica de las estrategias lúdicas, dentro del salón de clases en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019?

¿Qué pautas metodológicas enriquecen el proceso de aprendizaje de las habilidades de autonomía personal, a través de la lúdica en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019?

IV. PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 General:

Analizar las estrategias lúdicas que implementan las docentes para fortalecer los conocimientos, habilidades y actitudes para la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual enfocada en el desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.

4.2 Específicos:

1. Mencionar los tipos de capacitaciones que han recibido las docentes de discapacidad visual, relacionados a estrategias lúdicas que favorezcan al desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.
2. Describir las competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.
3. Valorar el impacto que genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes en la práctica de las estrategias lúdicas, dentro del salón de clases que favorecen al desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.
4. Brindar a las docentes recomendaciones, para el enriquecimiento del proceso de aprendizaje de las habilidades de autonomía personal, a través de las actividades lúdicas dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.

V. PERSPECTIVA TEÓRICA

5.1 Concepto de Lúdica

Lúdica proviene del latín ludos; lúdica/co dicese de lo que pertenece o relativo al juego; El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

Lúdico es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica Jiménez, Dinello y Alvarado, (2004, p. 15), que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos.

La lúdica favorece el desarrollo en los niñas y niños, porque les permite adquirir conocimientos a través de las diversas actividades, en el cual ellos puedan interactuar con los demás de manera natural además de gozar del juego con placer, de su creatividad espontánea, también le ayuda a la formación de los valores.

Ernesto Yturalde (2012), comenta en conferencia: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que el juego tiene en las etapas de pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje; para muchos el jugar está ligado al ocio que equivale a perder el tiempo y se convierte en verdad cuando el juego carece de estructura, sentido y contenido."

"Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos, si están aplicados a una metodología del aprendizaje experiencial, la cual consiste en que todos los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

Sara Flores (2013) expresa: *"la lúdica es un movimiento inherente al ser humano, a su desarrollo psicosocial. Desde esta propuesta, la lúdica es "el*

proceso interno que mueve al individuo en diversas situaciones, ámbitos de referencia y temporalidad implicando en ello el aprendizaje". La relación entre lúdica y juego didáctico, evidencia su contraposición conceptual y empírica, porque mientras una es movimiento interno, el otro presenta reglas y fines".

Jiménez (2002), La lúdica es más una condición, una pre disposición del ser humano a la vida frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego, el sentido de humor, el arte y otras series de actividades (sexo, baile, amor, afecto) que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

George Bernard Shaw (cita en conferencia 2015), Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles.

Podemos afirmar que la lúdica es inherente al ser humano, a su desarrollo psicosocial, es un instrumento donde se desarrollan los aspectos motrices, cognitivos, sensoriales y sociales, que perduran toda la vida.

5.2 Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. (Tomado de documento Marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación)

La lúdico como instrumento para la enseñanza:

Guillermo Solano, (2009 pág. 4), Considera la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza en la que esta fomentada la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

“La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo creativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad solo al juego, es más bien proponer a sí mismo para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural” Es decir se considera como un fin y se alejan del concepto de usar el juego como una manifestación única.

Por otro lado la lúdica se entiende como “una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos de aprendizajes. De la misma manera se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresar y producir emociones orientadas hacia el entrenamiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarnos a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente.

El proceso de la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, proporcionando herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades donde interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos.

Ambos autores, Jaime Hernán Echeverri, José Gabriel Gómez (pág. 5, 2008), Reconocen la actividad lúdica dentro del currículo escolar un apoyo para llegar a lograr el objetivo de un aprendizaje significativo. En la educación actual la

lúdica, se considera una actividad o técnica poco incluida para transmitir conocimientos, de igual manera los docentes no integran en todas las asignaturas, siendo de obligatorio cumplimiento, afirmando que es muy importante la exigencia por parte del lúdico para la multilateralidad y relación inter materias respetando la libertad, voluntad, creatividad y espontaneidad de los estudiantes por encima de todos, la lúdica es un tratamiento para el anquilosamiento educativo.

La lúdica como experiencia cultural:

Jaime Hernán Echeverri, José Gabriel Gómez (pág. 8, párrafos 4 - 6), compilaron de la revista chilena de literatura, (abril 2005) escrita por Huizinga; una concepción de lo lúdico que plantea una cercanía directa con el juego y la relación al origen de la civilización, identificándolo con el rito, la ceremonia y las fiestas, una manifestación clara que la cultura se expresa a través del juego.

El documento cita al Magister Carlos Alberto Jiménez en varios de sus trabajos hace aportes referentes al juego como una ayuda didáctica, implicando la manipulación y control de los niños dentro del ambiente escolar, en los cuales se aprende jugando, en espacios libre y cotidianos, hace referencia a la teoría Piagetianas, planteando la acción del juego como un revelador mental de los procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo.

Además manifiestan que el juego en el ambiente escolar debe ser equilibrado, ideal para el aprendizaje, es decir, si el juego exige demasiado poco el niño se aburre, si tiene que ocuparse de muchas cosas, se vuelve ansioso, el estado ideal de un juego en el aprendizaje es aquel que produce en una delicada zona entre el aburrimiento y la ansiedad, entre la interioridad y la exterioridad, en una zona de estado de flujo, en la que el cerebro la emocionalidad y la excitación del circuito nervioso este en sintonía con la exigencia del juego.

La lúdica como herramienta o juego:

La lúdica por el desarrollo humano de Pedro Fullela de Cuba 2008, concibe la lúdica como categoría mayor, es decir es la máxima expresión de la cultura y considera que es una de esas manifestaciones es el juego, las fiestas, la parte creativa del sujeto.

Igualmente para Fullela, existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico; la necesidad, la actividad y el placer.

1. La necesidad lúdica es inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
2. La actividad lúdica es la acción misma. Dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
3. El placer lúdico es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

Fullela considera, que una inadecuada atención de la necesidad lúdica trae consigo consecuencias que trastornan la conducta, que fomentan acciones negativas, todo esto por el simple hecho que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, toso (sacudirse),esto es parte del juego en el niño según Vygostki.

La lúdica como proyecto de vida o dimensión humana:

Este acápite resalta las características generales que van en concordancia de las funciones de la lúdica con las edades de los niños, con el propósito de comprender el sentido y significado de la lúdica en el ser humano. “Héctor Ángel Díaz Mejía en su libro “El desarrollo de la Función Lúdica en el Sujeto” explica:

En los contextos escolares existen una concepción predominante instrumental de la lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones como: teatro, la música, la danza, el deporte, etc, en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (para aprender contenidos), así como también problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas.

Todo juego forma parte de la conducta humana como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en la cultura, representa un elemento humanizador en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizada, cualquier juego es su esencia ofrece una estructura lúdica que es necesario para el humano, en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital, en los adultos y mayores se presentan como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niño sin perder la condición adulta.

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, cuando crecemos, somos responsables, ejecutamos roles en juegos simbólico, nos adaptarnos, estamos abiertos en disposición, desarrollamos confianza personal. En una necesidad vital del ser humano, donde se abarcan todas las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio biopsicosocial y cultural, convirtiéndose en un proyecto de lo cultural de la vida del ser humano, potenciando valores de bases de las relaciones humanas, valores morales, sociales, éticos, humanos.

5.3 Tipos de actividades lúdicas a desarrollar dentro del aula de clases.

Como hemos mencionado anteriormente el juego tiene un carácter muy importante en todos los ámbitos de la vida humana, su objetivo por excelencia es desarrollar aspectos de la personalidad del humano, en este caso en particular del niño estudiante, en los ámbitos cognitivo ayudando a la resolución de problemas planteados, motriz donde realizamos todo tipo de movimientos y desarrollamos habilidades y destrezas motrices, social fomentamos la cooperación a través de juegos colectivos y el por último el ámbito afectivo,

donde entablamos vínculos personales entre los participantes, en el entorno socio cultural podemos mencionar las siguientes:

1. Juegos sensoriales; los niños ejercitan los sentidos, iniciando desde las primeras semanas de vida, prolongándose durante toda la etapa de educación inicial, divididos en sentidos táctil, olfativo, gustativo, visual, auditivo, propioceptivo y vestibular.
2. Juegos motores; aparecen espontáneamente desde los primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia, entre ellos tenemos correr, saltar, rodar, gatear, estiramiento del cuerpo, caminar, etc.
3. Juego manipulativo; aquí encontramos movimientos más precisos relacionados con la precisión de mano, como sujetar, soltar, agarrar, tirar, apretar, encajar, ensartar, enroscar, moldear, trazar, vaciar, llenar, etc, iniciándose de los 3 a 4 meses de vida la actividad manipulativa, progresando en su alcance hasta llevarse las cosas a la boca y entre los 5 a 6 meses empezar con los juegos de dar y tomar.
4. Juego de imitación, los niños pretenden reproducir gestos, sonidos o acciones que han conocido anteriormente, iniciando sus primeras imitaciones a los 7 meses, ampliándose durante toda la infancia.
5. Juego simbólico, es el juego de ficción, el de – hacer como si- los niños inician aproximadamente a los dos años a desarrollar estos juegos, es decir, fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos, transforma un palo en un caballo, a las personas las convierten en sus hermanas, hijos, o a los acontecimientos, ejemplo, pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.
6. Juegos verbales: favorecen y enriquecen el aprendizaje de su lengua, se inicia desde los pocos meses cuando se les habla a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño, ejemplo, sonidos onomatopéyicos, trabalenguas, etc.

7. Juegos de razonamiento lógico, favorecen el conocimiento lógico matemático, ejemplos; los de asociación de características contrarias, (día- noche, limpio – sucio, lleno – vacío, frío – calor, cerca – lejos, etc.).
8. Juegos relaciones espaciales, todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o Puzzles – exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas en la acción a desarrollar.
9. Juegos de relaciones temporales, en estos casos hay materiales y juegos manipulativos, materiales con secuencia de acción (tiempos), ayudando al niño a desarrollar un orden adecuado según la secuencia temporal de la acción.
10. Juegos de memoria, favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores, no debemos olvidar que hay diferentes clases de memoria, en educación nos interesa especialmente las clases de memorias asociadas a los sentidos (tacto, audición, visión, gusto, olfativo, propioceptivo y vestibular).
11. Juego de fantasía, permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Podemos dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o grupales, el juego espontáneo, el juego simbólico permiten al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y sus necesidades.
12. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, dentro del ámbito educacional, lo podemos desarrollarlos en todo momento, teniendo en cuenta las necesidades grupales o individuales, objetivo a trabajar, los beneficios que vamos aportar con el juego, sin dejar de lado el propósito global de la lúdica,

fortalecer el conocimiento la confianza y la comunicación entre sus miembros o bien resolver algún conflicto.

5.4 JUEGOS TRADICIONALES ADECUADOS PARA ALUMNOS NO VIDENTES.

Los juegos los encontraremos en los anexos, dichos juegos fueron adaptados por el docente Francisco Javier Fonseca Campos, Licenciado en Pedagogía con mención en educación especial, licenciado en Educación física Deportes y Recreación, Instructor en rehabilitación básica funcional para personas ciegas, Entrenador de la selección nacional de goalball para personas ciegas y actualmente docente de educación incluyente a nivel departamental de Managua.

5.5 Discapacidad visual (DV)

Concepto de Discapacidad Visual:

La discapacidad visual se refiere a personas con deficiencias funcionales del órgano de la visión y, de las estructuras y funciones asociadas, incluidos los párpados, según OMS, (2013). Está determinada por los niveles de deterioro de la función visual, y que se establece tras la medición de la agudeza visual y del campo visual de cada uno de los ojos por separado.

Clasificación de la Discapacidad Visual

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2014), la función visual se subdivide en cuatro niveles: visión normal, discapacidad visual moderada, discapacidad visual grave y ceguera.

La discapacidad visual moderada y la discapacidad visual grave se reagrupan comúnmente bajo el término “baja visión”, y el total de casos de discapacidad visual están representados conjuntamente por la baja visión y la ceguera (OMS, 2014).

Discapacidad visual, está relacionada con una deficiencia del sistema de la visión que afecta la agudeza visual, campo visual, motilidad ocular, visión de los colores o profundidad, afectando la capacidad de una persona para ver. Al hablar de Discapacidad Visual, podemos referirnos a la persona que presenta ceguera o baja visión.

Desde un aspecto descriptivo se puede precisar que la discapacidad visual es la carencia, disminución o defectos de la visión. Para la mayoría de la gente, el significado de la palabra Ciego, corresponde a una persona que no ve, con ausencia total de visión, sin embargo dentro de la discapacidad visual se pueden establecer categorías:

Categoría	Características
Ceguera Total o amaurosis	Es decir ausencia de respuesta visual. Ceguera Legal, 1/10 de agudeza visual en el ojo de mayor visión, con correctivos y/o 20 grados de campo visual.
Disminución o limitación visual (visión parcial)	3/10 de agudeza visual en el ojo de más visión, con corrección y/o 20 grados de campo visual total.
La baja visión, visión parcial o visión subnormal	Puede definirse como agudeza central reducida o la pérdida del campo visual que, incluso con la mejor corrección óptica proporcionada por lentes convencionales, se traduce en una deficiencia visual desde el punto de vista de las capacidades visuales; supuestas en esta definición una pérdida bilateral de la visión, con algún resto visual.

5.6 AUTONOMIA

Concepto de Autonomía

Autonomía proviene del vocablo latín auto que significa “uno mismo” y nomos que quiere decir “norma”, esto nos indica que la autonomía es la capacidad que tienen una persona de establecer sus propias normas y regirse por ellas a la hora de tomar decisiones.

Díaz Osorio (2009) la define de la siguiente forma: “Ser autónomo significa que el sujeto tiene capacidad y libertad para pensar por sí mismo, con sentido crítico y aplicación en el contexto en que se encuentra inmerso.

En la psicología la autonomía se describe como la capacidad que tiene un individuo de sentir, pensar y tomar decisiones por sí mismo, este concepto abarca una serie de características y elementos referentes con la autogestión personal, podemos mencionar la autoestima, la actitud positiva, la autosuficiencia.

Piaget (1948) manifiesta que los niños desarrollan la autonomía, tanto en el ámbito moral como en el intelectual y que la finalidad de la educación debe ser el desarrollo de la autonomía.

5.6.1 Autonomía personal

se define como la manera de pensar por sí mismo, su decisión, ambas están relacionadas con el paradigma de la vida independiente como es promovido por los colectivos de personas con discapacidad, la autonomía personal implica al derecho de cada persona a poder tomar decisiones que afectan a su vida personal La capacidad de controlar, afrontar y tomar decisiones personales por propia iniciativa acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas y preferencias, así como de desarrollar las actividades básicas de la vida diaria.

El marco legal de Nicaragua, presente en la ley 763 refiere lo siguiente en la página 4824 de la Gaceta diario oficial, el concepto de Autovalidismo: se entiende por la capacidad de valerse por sí mismo; permitiendo que las personas con discapacidad, al adquirir conocimientos de cómo potenciar y desarrollar al

máximo sus funciones físicas, mentales o sensoriales, se desenvuelvan y funciones en la sociedad de forma independiente.

Actividades básicas de la vida diaria ([Blog de tratamientos neurorehabilitación 20 de septiembre, 2017](#)) las tareas más elementales de la persona que le permiten desenvolverse con un mínimo de autonomía e independencia, tales como: el cuidado personal, las actividades domésticas básicas, la movilidad, el reconocimiento de personas y objetos, la orientación o la comprensión y ejecución de órdenes y tareas sencillas.

5.6.2 Autonomía personal en personas ciegas: (tomado y adaptado del módulo 6, autonomía personal, EDUCACION INCLUSIVA, DISCAPACIDAD VISUAL. MINISTERIO DE EDUCACION DE ESPAÑA)

La autonomía en la persona ciega se enfoca en la adquisición previa de algunas capacidades mínimas en habilidades motoras, perceptivas y cognitivas, las cuales les facilitaran alcanzar los objetivos de la enseñanza de las habilidades de la vida diaria y orientación y movilidad, entre las capacidades mínimas tenemos:

Desarrollo motor o planeamiento motor, es de suma importancia para conseguir una movilidad segura e independiente, que establecen relaciones espaciales, adecuado tono muscular, auto concepto y funcionalidad biológica.

1. **Psicomotricidad gruesa:** es la utilización de los músculos largos de los miembros superiores e inferiores y el tórax, quienes son responsable de la resistencia física, agilidad, independencia intersegmentaria, control postural, control en la marcha, ritmo, equilibrio, coordinación, lateralidad y esquema corporal. Es necesario aprender esquemas locomotores básicos, gateo, rodar, arrastre, deslizase, estirarse, agacharse, caminar, saltar, brincar, correr, etc.)
2. **Motricidad fina:** implica un trabajo especializado con los dedos de las manos, realizar todas pizas y agarres, cilíndrica, esférica, pinza de dos y tres dedos, agarre, tirar, soltar, abrir, cerrar, coordinación entre ambas manos, coordinación mano boca y destrezas manipulativas.

Desarrollo auditivo: aquí interesa que el educando desarrolle el procesamiento de la información auditiva mediante la atención, identificación, discriminación, localización, seguimiento, dirección, detección de obstáculos, es conveniente verbalizar todos los estímulos auditivos y fomentar la relación de la información recibida con el resto de los sentidos, en cualquier contexto (familiar y la escuela).

Desarrollo háptico –táctil: es importante distinguir ambas, percepción táctil: tacto pasivo o estático, como la temperatura, dolor, presión, etc. por lo contrario la percepción háptico, tacto dinámico o activo; proporciona información sobre el tamaño, textura, posición relativa de los objetos, así como el movimiento, la percepción háptica es la que se utiliza para leer en braille, en habilidades de la vida diaria es necesario para identificar objetos y conocer las formas, para estimar peso de los mismos.

Actividades para educar la sensibilidad táctil:

- ✚ Discriminación de texturas: experimentar con diferentes texturas; cartón, peluches, algodón, telas, espuma, etc., desde los primeros meses de vida.
- ✚ Discriminación de temperaturas: frío, caliente, tibio.
- ✚ Discriminación de formas, tamaños: y peso. La falta de estimulación adecuada puede dar lugar a problemas con la lectoescritura en braille, se recomienda que los primeros juguetes deben ser sencillos, con simetrías, también tener la idea de lo que miden y pesa.
- ✚ Estética táctil: es difícil tener tolerancia a ciertas texturas, pero la mayoría deben ser agradables para generar motivación al tocar.
- ✚ Componente afectivo: la buena educación del aspecto afectivo del tacto repercute en el niño a distintos niveles (social, cognoscitivo, etc), el niño debe aprender a tocar con una técnica adecuada para conseguir la máxima información, se recomienda tocar con ambas manos.

Desarrollo olfativo y gustativo. Para las habilidades de la vida diaria (HVD), aporta información para identificar y discriminar olores y sabores.

Desarrollo kinestésica: la movilidad necesita procesos motores, como la memoria muscular (repetición de movimientos,). Giros corporales útiles para cambiar de dirección y el equilibrio estático y dinámico.

Desarrollo cognitivo: para la realización de las HVD y orientación y movilidad es necesario utilizar recursos cognitivos, ya que para cualquier persona es de suma importancia poder moverse de forma autónoma., ser productivo dentro de la sociedad, interaccionar y sentirse bien consigo mismo. Dentro de los procesos cognitivos tenemos la imagen corporal y esquema corporal, conceptos corporales: lateralidad, direccionalidad, conceptos espaciales: como la medida, cantidad, longitud, textura, anchura, forma, tamaño, encima, debajo, principio, final, norte, sur, este, oeste, círculo, cuadrado, etc conceptos de acción: girar, abrir, cerrar, apagar, saltar, comer, etc. Conceptos medioambientales: saber cómo están estructuradas las calles, escaleras, techo, suelo, plantas, madera, seco, mojado, rampa, pendiente, etc.

Desarrollo de resolución de problemas: se trata de la capacidad del educando para dar respuestas a las distintas situaciones, generalizando los aprendizajes y ser capaz de tomar decisiones.

5.7 Acompañamiento Pedagógico

Concepto de Acompañamiento Pedagógico:

Es un recurso pedagógico para el fortalecimiento de los docentes, se basa en el intercambio de experiencias entre el acompañante y el acompañado, sin distinción de niveles de superioridad y jerarquía. Se requiere interacción auténtica, creando relaciones horizontales, en un ambiente de aprendizaje y de intervención pedagógica pertinente al entorno de la institución.

Este proceso de intercambio profesional se produce a través del diálogo y a partir de la observación y evaluación del trabajo en el aula; implica poseer la capacidad para compartir y la disposición para establecer compromisos que nos ayuden a crecer juntos.

Zhindy A. Minez Oliva (2018) El acompañamiento pedagógico es un proceso sistemático y permanente mediado por el acompañante con el objeto de interactuar con el docente y director para promover la reflexión sobre su práctica y la toma de decisiones de los cambios necesarios hacia un proceso de

transformación para garantizar el logro de aprendizajes en una perspectiva integral.

El Acompañamiento Pedagógico se define como el proceso de asesorar a los docentes para la mejora de la calidad de sus prácticas pedagógicas y de gestión, en sus propios centros educativos y a partir de la evaluación cotidiana de su propia experiencia en función de lograr mayores niveles de rendimiento en los estudiantes.

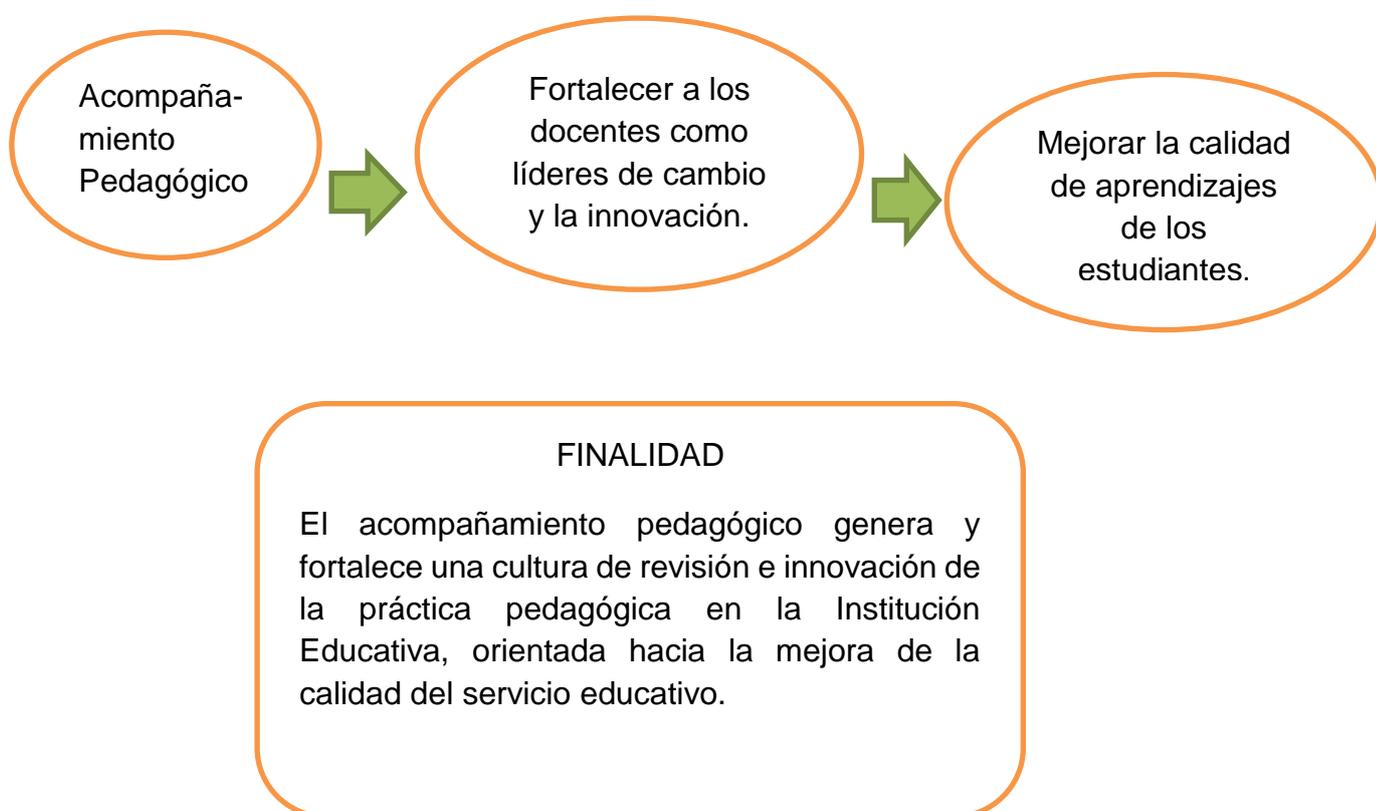
El asesoramiento y las sugerencias que se ofrecen durante el Acompañamiento para mejorar el desempeño docente, se sustentan en la experiencia y los conocimientos adquiridos por el Acompañante durante su propia práctica pedagógica, la reflexión sobre la misma, la práctica reformulada y la validación de la misma, desarrollando el sentido de observación y análisis colectivo de los docentes , para que entre todos sientan que son un grupo de aprendizaje, una comunidad que ofrece y genera oportunidades y medios de enseñanza aprendizaje.

5.7.1 Las Competencias que el acompañamiento busca desarrollar en los docentes son:

- Gestionar democráticamente su aula, generando un ambiente propicio para el aprendizaje y la convivencia en la diversidad.
- Emplear la mayor parte del tiempo lectivo en el desarrollo de aprendizajes.
- Desarrollar procesos de investigación y reflexión sobre su práctica docente para mejorar su desempeño.
- Promover el desarrollo del pensamiento crítico y sistemático en los estudiantes a partir de procesos de investigación y reflexión.
- Conocer a sus estudiantes descubriendo sus tópicos de aprendizajes y saber cultural.

- Demostrar conocimiento y comprensión de las diferentes áreas con orientación interdisciplinar y enfoque intercultural.
- Utilizar adecuadamente los materiales y recursos educativos.
- Evaluar permanentemente y utiliza los resultados para retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Afirmar su identidad personal y contribuir a fortalecer la identidad cultural de sus estudiantes y de la comunidad.
- Comunicarse asertivamente con los estudiantes, asumiendo un rol mediador y motivador de cambio a nivel personal.
- Crear entre los estudiantes, relaciones de justicia con equidad, confianza, respeto y colaboración.

5.7.2 Finalidad del Acompañamiento Pedagógico.



VI MATRIZ DE DESCRIPTORES

Propósitos	Propósitos Específicos	Preguntas Directrices	Descriptor	Sub-Descriptor	Técnicas	Fuentes
Analizar las estrategias lúdicas que fortalecen los conocimientos, habilidades y actitudes para construir aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual enfocada a desarrollar de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro	-Mencionar los tipos de capacitaciones que han recibido los docentes del área discapacidad visual, relacionados a las estrategias lúdicas que favorezcan al desarrollo de las habilidades de autonomía personal.	¿Qué tipo de capacitaciones han recibido los docentes del área discapacidad visual relacionados a las estrategias lúdicas que favorezcan al desarrollo de las habilidades de autonomía personal?	Capacitaciones que han recibido las docentes y coordinadora del área discapacidad visual	-Gimnasia cerebral -Neurociencia -Actividades de vida diaria -Orientación y movilidad	Entrevista	Docente y coordinadora

de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2,019	-Describir las competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en las habilidades de autonomía personal en el ámbito escolar.	¿Cuáles son las competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en las habilidades de autonomía personal en el ámbito escolar?	Competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en autonomía personal.	Desplazamiento dentro del aula, lavado de manos, control de esfínteres, et.	Entrevista	Docente y Coordinadora
	-Valorar el impacto que genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes en la práctica de las estrategias lúdicas, dentro del salón de clases que favorece	¿Qué impacto genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes en la práctica de las estrategias lúdicas, dentro del salón de clases?	impacto que genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes	Las docentes planifican actividades lúdicas que van inmersa en el desarrollo de las clases.	Observación Entrevista	Docente y Coordinadora

	<p>al desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos.</p>	<p>¿Cuáles serían los beneficios obtenidos por los educandos con discapacidad visual al poner en prácticas las diferentes estrategias lúdicas en su desarrollo de habilidades en la autonomía personal con las estrategias lúdicas?</p> <p>¿Establece en el horario de clases un día y hora específico, donde desarrolla actividades lúdicas orientadas a enseñar y reforzar actividades de la vida diaria a sus educandos?</p>		<p>Todos los días presentan y es revisado su plan diario por la coordinadora. La coordinadora del área revisa diario el plan diario y a través del seguimiento se evidencian las actividades lúdicas, como cantos, gimnasia cerebral.</p>		
--	---	---	--	---	--	--

		¿Incluye en su plan diario actividades lúdicas donde se propicie el desarrollo de la autonomía personal?				
	-Brindar a las docentes <u>pautas metodológicas</u> , para enriquecer el proceso de aprendizaje de las habilidades de autonomía personal, a través de la lúdica.	¿Qué pautas metodológicas enriqueces el proceso de aprendizaje de las habilidades de autonomía personal, a través de la lúdica?	¿Cómo apoya a los docentes de discapacidad visual para la implementación de las estrategias lúdicas?		Entrevista	Docente y Coordinadora

VII. PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACION

7.1 Tipo de enfoque

El enfoque del trabajo de investigación es cualitativo, basado en el estudio de la realidad dentro del contexto educativo natural del área de discapacidad visual, interpretando los fenómenos cotidianos dentro del aula de clases, siendo el caso en estudio, Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

7.2 Tipo de estudio: Descriptivo

Según el autor Fidias G. Arias (2012, pág. 24), define: la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

Sampieri. C.R (2006), manifiesta que: Es de carácter descriptivo, toda exploración y recolección de datos, que permiten describir e interpretar la información de acuerdo a los fenómenos presentados, relacionado a este tema de investigación, las Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial “Melania Morales”, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

Tipo de estudio Transversal , la investigación se desarrolla durante el primer semestre del año lectivo 2019, siendo el escenario el Centro de Educación Especial Melania Morales y el sub escenario los 4 salones del área de discapacidad visual, quiénes atienden desde preescolar especial hasta 6to grado de primaria especial.

La investigación se apoyó en la etnografía tiene sus orígenes en la antropología y la sociología. Anthony Giddens, sociólogo, (7 mayo 2015), la define como el estudio directo de personas o grupos durante un cierto período, utilizando la

observación participante o las entrevistas para conocer su comportamiento social.

La etnografía es uno de los métodos más relevantes que se utilizan en investigación cualitativa. Es un método de investigación por el que se aprende el modo de vida de una unidad social concreta, pudiendo ser ésta una familia, una clase social o una escuela.

7.3 Descripción de escenario

El escenario de investigación está localizado en el Centro de educación especial Melania Morales, ubicada en el Barrio San Judas, del Distrito III de Managua, dirección exacta de los raspados Loly's 7 cuadras al sur, 1 cuadra arriba, 4 cuadras al sur, Vía de acceso calle principal pavimentada, donde circula la ruta del transporte colectivo ruta 175, única en la zona. Sus límites o linderos son: al costado norte Centro educativo privado Sor María Romero, al oeste colegio público Roberto Vargas Batres, sur colonia Vista Hermosa, este Barrio Martin Luther King.

El escenario está caracterizado por atender: Educación Especial, en las modalidades de educación inicial, primaria especial y ciclo especial, áreas por discapacidad: deficiencia intelectual, discapacidad visual, discapacidad auditiva y autismo, además el centro cuenta con aulas talleres pre- vocacionales, (repostería, huerto, carpintería, belleza, costura y manualidades) aula tic, terapia ocupacional, consejería escolar, biblioteca, música y psicología). Este centro de estudio es de referencia nacional, permitiendo atender a toda la población con discapacidad del departamento y municipios de Managua.

MISIÓN: Planificar, normar, dirigir y organizar la respuesta educativa para los estudiantes con discapacidad, atendiendo en la educación Inicial y Primaria Especial con un enfoque inclusivo, que asegure la igualdad de oportunidades en el desarrollo de las habilidades, destrezas y capacidades intelectuales, laborales y morales que permitan integrarse activamente a la sociedad.

VISIÓN: La Escuela de Educación Especial, contribuye a la preparación integral a la vida comunitaria y a la sociedad todo niño, niña, adolescentes, jóvenes y adultos, mediante metodología de enseñanza aprendizaje, adaptados según sus necesidades.

Matricula lectiva 2019

Matricula Inicial (MI) 592 Matricula Actual (MA) 418

Educación Inicial: 59 AS Educación Primaria: 359 AS

Total de docentes por áreas de atención: 70 AS

A continuación se describen como está organizado la fuerza laboral; 23 docentes del área de deficiencia intelectual, 14 docentes del área de autismo, 4 docentes del área de discapacidad visual, 10 docentes del área de discapacidad auditiva, 8 docentes de aulas talleres, 2 docentes de sala TIC, 2 docentes de educación física, 1 docentes de terapia ocupacional, 1 docente de consejería escolar, 4 docentes coordinadores, 1 docente por cada área de atención, Total administrativos 16 AS. Pare administrativa 1 directora, 1 sub directora, 1 secretaria, 1 estadística, 5 domesticas, 4 auxiliares de sala, 3 guardas de seguridad

La estructura del centro está recién remodelada, su planta arquitectónica cuenta con: 8 pabellones, 2 canchas, 1 aula tic, 1 sala de terapia ocupacional, 1 sala de consejería/ psicología, 1 cocina-comedor, 5 salones de aulas talleres, 1 bodega, 1 kiosco, 20 bebederos de agua, 2 baterías de sanitario femenino – masculino, 2 áreas de juegos, 1 sala de coordinación, dirección, subdirección, secretaria, estadística, una sala que resguarda el PINE escolar.

7.4 Sub Escenario Área de Discapacidad Visual. DV

Cuadro de distribución de docentes por nivel – grado.

Estudiantes	Sexo		Nivel - Grados	Ciego		Baja visión	
	F	M		F	M	F	M
26	11	15	De Educación inicial a sexto grado.	6	5	6	11
Total	26			9		17	

Distribución de estudiantes de Discapacidad Visual matricula 2019.

Items	Docente	Sexo	Nivel / grado	Ciegos		Baja visión	
				F	M	F	M
1	1	F	Educación Inicial	1	0	0	2
2	1	F	Primer grado	2	1		2
			Segundo grado		1	3	1
3	1	F	Tercer grado	0	0	1	2
			Cuarto grado	1	1	1	1
4	1	F	Quinto grado	0	0	0	3
			Sexto grado	2	1		

En las aulas de clase existe un ambiente agradable decoradas de acuerdo al nivel o grado, con los respectivos rincones de aprendizaje, consta con materiales didácticos de acuerdo a las necesidades, estilo de aprendizaje y edades, de los estudiante. Los salones tienen mobiliario adecuado a la discapacidad, en el cual son ubicados dos estudiantes por mesa, cada aula tiene baño independiente, pantri, lavamanos, pizarra y un espacio para juegos.

7.5 Población y Muestra

Población: Nuestra población son los todos los educandos del centro educativo, en total, 418 educandos ambos sexo, tomando en cuenta educación inicial especial, educación primaria especial, hasta ciclo especial, siendo un tema de desarrollo para toda la vida, el aprendizaje de habilidades de autonomía personal, el cual se ocupa a través de toda la vida, convirtiéndolo en un eje transversal continuo, no podemos olvidar que el desarrollo es gradual según edad, estilo de estímulos durante la niñez y los intereses actuales de cada educando.

Muestra: La muestra seleccionada son los 26 educando del área de discapacidad visual, protagonistas de educación preescolar hasta 6to grado, del área de discapacidad visual, ciegos y de baja visión ambos sexos, entre las edades de 4 años a 16 años de edad. Del centro de educación especial “Melania Morales” del departamento de Managua.

7.6 Tipo de Muestreo

Probabilístico – estratificado; la población se divide en subconjuntos cuyos elementos poseen características comunes, es decir, estratos homogéneos en su interior, Fidias G. Arias (pág. 84).

7.7 Contexto: El año lectivo 2019, inicia con cambio a nivel de dirección, el primer día de clases se hace presente la nueva directora del centro, cambio de coordinadora de área, distribución de grados y alumnos no apropiada, falta de docente para asumir grado, todos son multigrados de 1er a 6to grados, es decir 1ero y 2do en un mismo grado, 2do y 3ero, etc., una misma docente atendiendo, reubicación del área en un mismo pabellón, este año reestructuraron y distribuyeron a las áreas cada una en su lugar, cada área ubicada en un solo pabellón o pabellones según sea el caso.

En los últimos años ha sido evidente el descenso de la matrícula de discapacidad visual, esto se debe a la inclusión educativa en las aulas regulares. La actual

población de discapacidad visual está comprendida entre las edades de 4 a 16 años, con un total de 26 educandos, ciegos y baja visión.

Las docentes cuentan con altos conocimientos y experiencia dentro del área, pero hace falta organizar los conocimientos en pro de los educandos con discapacidad visual. Hacerlo más práctico el aprendizaje, que los alumnos construyan sus propias experiencias a partir de las estrategias lúdicas precisas para ellos.

7.8 Rol de las investigadoras: La realización del trabajo investigativo “Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual”, en el “Centro de Educación Especial Melania Morales”, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019.

La siguiente investigación está a cargo de las investigadoras Aileen del Carmen Sirias Aguilar y María Elena Laguna Altamirano, estudiantes del V año de la carrera de pedagogía con mención a educación especial.

En nuestro rol de investigadoras, nos lleva a saber a comprender y buscar respuestas educativas al observar muchas dificultades en el tema de autovalidismo, en aquellos alumnos de grados altos (4to, 5to y 6to), por qué a su edad y grado no alcanzaban un desarrollo en las habilidades de autonomía personal, es decir, control y seguridad al desplazarse, dentro y fuera del salón de clases, en la toma de alimentos y su aseo personal.

En un segundo momento vimos necesario incluir a preescolar, 1er y 2do grados, observando homogeneidad en las necesidades educativas, porque estamos convencidas que los primeros años de escolarización son fundamentales para la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades y destrezas en temas de autonomía personal, una enseñanza a través de la lúdica.

7.9 Las técnicas para la recolección de la información.

En el desarrollo de nuestra investigación, aplicamos los siguientes instrumentos para recoger información válida a través de:

- ✓ Observación directa: para plasmar la información que obtuvimos a través de la observación, lo hicimos en un cuaderno de notas, instrumento importante según Sampieri C.R (2006), expresa que ayuda a recordar eventos que sucedieron con detalles importantes y el diario de anécdotas que mantienen plasmado más la ayuda visual (fotografías y videos) que captan momentos o situaciones que no pueden ser captadas y grabadas en la memoria.

Realizamos 12 semanas de observaciones, 3 semanas en cada grado, recopilamos información acerca de los tipos de estrategias utilizadas por las docentes dentro de las aulas de clases, en los diferentes momentos.

Hallazgos las diferentes estrategias lúdicas desarrolladas por las docentes no están adecuadas a las necesidades de los alumnos (grados, edades y discapacidad), hay pobreza en la implementación de estrategias lúdicas, es decir las actividades están áulicas están enfocadas en el desarrollo de la lecto escritura del sistema Braille y Tinta Imprenta, hay **actividades concretas** con material concreto específico para la necesidad del estudiante del desarrollo de la lecto escritura.

De las 4 aulas observadas, solo dos docentes se interesan y desarrollan actividades lúdicas motrices, sensoriales, manipulativas, resolución de problemas y baile lúdico, desarrollando autoconfianza, reconocimiento de su propio cuerpo, control de las emociones. Se tomaron fotos como parte de la evidencia, pidiendo permiso a las docentes y alumnos.

- ✓ Entrevistas: Steinar Kvale (2011), expresa; que el propósito de la entrevista es obtener descripciones del mundo de la vida del entrevistados respecto a la interpretación de los significados de los fenómenos descritos.

Durante el periodo de investigación, fue conveniente entrevistar de manera formal a las 4 docentes de aulas y a la coordinadora del área de discapacidad visual. El tipo de entrevista es estructurada, las interrogantes fueron planificadas, preparadas para realizarlas de forma secuenciada y dirigidas, sus respuestas ayudaran al análisis y dar recomendaciones y conclusiones precisas dentro de la investigación.

7.10 Criterios Regulativos:

Los criterios regulativos se estableces para demostrar que la investigación se ha realizado de pertinente, garantizando que el tema fue identificado y descrito con exactitud.

Para llevar a cabo la construcción de dicha investigación, fue un proceso de observaciones dentro del salón de clases y entrevistas a docentes y coordinadora de área.

Al realizar el análisis de la información, usamos la estrategia de triangulación de datos, realizando cruce de los resultados de la información proporcionada por los informantes claves, docentes de aula y coordinadora del área de discapacidad visual.

Esto fue posible gracias a la utilización del método Etnográfico, el cual brindó la oportunidad de recoger información sobre el foco de estudio desde diferentes perspectivas.

✓ El Criterio de Transferibilidad: en la investigación cualitativa, evita las generalizaciones, ya que los fenómenos sociales dependen del contexto dado, este criterio se cumple en el proceso de investigación desarrollado, porque se hizo una descripción en detalle del lugar, espacio y tiempo de las características de los sujetos donde el fenómeno se estudió.

✓ Criterio de Confirmabilidad (neutralidad). Consiste en confirmar la información, la interpretación de los significados y la generalización de las conclusiones.

Para ratificar los resultados el investigador debe proporcionar registro sesgado de las interpretaciones. Al momento de aplicar este criterio permite que un investigador (a) externo pueda seguir la pista del trabajo realizado por la investigadora. El trabajo se realizó a través de consulta a docente que ha tenido experiencia en la realización de procesos de investigación, haciendo las consultas personales.

✓ Criterio de consistencia (dependencia): el cual garantiza que los resultados obtenidos en la investigación puedan mantenerse inalterados en cualesquiera circunstancias.

✓ Criterio de neutralidad: La calidad de las investigaciones, es un aspecto fundamental que los investigadores e investigadoras deben garantizar para que el esfuerzo acerca del estudio investigativo sea válido y de esa manera contribuir al mejoramiento de los procesos académicos como es en este caso, además de la calidad de vida de los miembros de las comunidades que son sujetos de estudio. La calidad de una investigación está determinada, en gran medida, por el rigor metodológico con que se llevó a cabo, por lo cual, se trabajó con los criterios que permitieron evaluar el rigor y la científicidad del estudio.

7.11 Acceso y retirada del escenario de investigación.

En los estudios cualitativos, una de las primeras actividades es explorar el entorno seleccionado para la investigación, ya que esto permite, entre otros, relacionarse con los posibles informantes y resolver a través de estrategias, cualquier situación que pueda entorpecer el estudio.

Para entrar y salir del escenario, debe haber una negociación previa por respeto y agradecimiento a las personas que nos brindaron información necesaria para llevar a cabo nuestro trabajo de investigación y porque realizar esta acción nos permite contar con la autorización y aceptación de los y las informantes claves, lo que favorece al momento de recolectar la información prevista sobre el fenómeno en estudio. Seguidamente se detallan las estrategias empleadas para entrar y salir del escenario de la investigación:

- a. Para la entrada al Escenario: Se solicitó una reunión con la director y la sub directora de la escuela Especial “Melania Morales”, para compartir el objetivo y foco de estudio a fin de garantizar el permiso de entrada; posteriormente nos reunimos con la coordinadora del área de discapacidad visual, explicamos los objetivos, el foco de investigación y el trabajo a realizarse.

En cada una de las aulas explicamos nuestro trabajo, a los docentes y a los educandos, se les pidió que se comportaran a cómo se comportan siempre, que hicieran como si no estábamos ahí, para poder aplicar los instrumentos planificados.

- b. Retirada del Escenario: Antes de concluir la fase de investigación y retirada del escenario, se aplicaron los instrumentos para la recogida de datos, aplicados a nuestras informantes claves, revisando y analizando cuidadosamente la información recogida, verificando que estuviesen todos los datos. Así mismo, se agradeció a los informantes claves y dirección del centro por el apoyo brindado.

7.12 Técnicas para el análisis

El análisis cualitativo es un proceso dinámico y creativo que se alimenta fundamentalmente de la experiencia directa de los investigadores en los escenarios estudiado. Según James McMillan (2005).

Rojas, S. (2000), expone que “El análisis de la información consiste en separar los elementos básicos de la información y examinarlos con el propósito de responder a las distintas cuestiones planteadas en la investigación”.

El análisis de los datos cualitativos que tratamos durante el desarrollo de este estudio, es Describir las estrategias lúdicas que implementan las docentes para fortalecer los conocimientos, habilidades y actitudes para la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual

enfocada en el desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019, esto implicó a codificar los datos brindados por los informantes claves para reducirlos y convertirlos en unidades manejables, para interpretarlos y dar respuestas a las cuestiones y los propósitos de investigación.

Se inició revisando cada uno de los instrumentos utilizados para la recolección de información, la forma como fueron administrados según lo planificado, tomando en cuenta las fases siguientes:

7.13 Elaboración y Revisión de los instrumentos: es de suma importancia ya que esta primera fase, es donde se elaboran partiendo de los propósitos de la investigación, es decir van concatenados, revisados para dar lógica y coherencia a la investigación.

7.14 Reducción de los datos: En esta fase se procedió a simplificar la información recabada con el propósito de convertirlas en unidades manejables, para esto se elaboraron matrices en donde se ubicó la información obtenida, pues se compararon entre si las categorías para agruparse en temas centrales para relacionarlas entre sí.

7.15 Interpretación de los datos: A partir de aquí se le dio sentido a las descripciones de cada uno de los contenidos, durante la reducción de los datos. En este parte se hizo una descripción completa de cada categoría, durante la interpretación se realizaron comparaciones como una herramienta para obtener un mejor análisis de los datos cualitativos.

7.16 El análisis de la información: se fue realizando por cada uno de los propósitos de la investigación, en donde se fue triangulando entre la información obtenida al aplicar cada uno de los instrumentos, en este mismo análisis se procedió a realizar las conclusiones y recomendaciones por propósitos, lo que ayudo en gran medida a agilizar el proceso de finalización del trabajo.

Con relación a validez de resultados, se cumplió mediante una conversación con los informantes claves de este estudio, para verificar que la información analizada estaba relacionada con el foco de estudio, las cuestiones y los propósitos de la investigación. En esta última fase se realizó una retroalimentación directa con los informantes claves, con el fin de comprobar si las descripciones y las interpretaciones eran completas

VIII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En el análisis se consideran las reflexiones e impresiones registradas por el investigador en su inmersión inicial en el aula de clase, además de los datos provenientes de las notas que toma de la observación, que hace del ambiente y de la recolección enfocada que realiza a través de entrevistas, documentos y materiales diversos; en tanto, sigue generando más datos y acumulando información, por lo que el investigador debe preguntarse qué hacer con ellos Hernández, Fernández y Baptista, (2010).

Después de la aplicación de los distintos instrumentos que se diseñaron, se realizó todo un proceso de interpretación de la información recabada la cual fue relacionada con el foco de estudio. La información obtenida a través de estos instrumentos permitió observar que estrategias lúdicas implementan las docentes para fortalecer los conocimientos, habilidades y actitudes para la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual enfocada en el desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar.

8.1 Propósito 1:

Mencionar los tipos de capacitaciones que han recibido los docentes de discapacidad visual, relacionados a las estrategias lúdicas que favorezcan al desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial “Melania Morales”, municipio de Managua durante el primer semestre 2019.

Referente al propósito a las docentes se le realizaron dos preguntas, a través del instrumento entrevista, las cuales son: ¿Qué capacitaciones ha recibido, para desarrollar en los educando con discapacidad visual, autonomía personal y juegos adaptados? Y ¿Usted ha recibido en capacitación el tema de estrategias lúdicas enfocado a desarrollar habilidades y destrezas para la autonomía personal de sus educandos con discapacidad visual? A lo que ellas respondieron que tienen más de 25 años de experiencia laboral, entre las edades de 42 años a 59 años, las docentes expresaron que solo han recibido capacitaciones en

orientación y movilidad, braille, uso y manejo del ábaco, actividades de la vida diaria, discapacidad múltiple, adecuación curricular y gimnasia cerebral, entre otros, relacionadas al quehacer pedagógico.

Luego se le pregunto a la coordinadora del área: Mencione las capacitaciones que ha recibido en relación a la enseñanza de actividades de la vida diaria, orientación y movilidad y juegos adaptados.

Ella expreso; que no ha sido capacitada en ningún tema relacionado a la discapacidad visual, menos en lúdica y autonomía personal, pero ella es autodidacta.

George Bernard Shaw (2015), Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollara su aspecto motriz sino que además incrementara su capacidad intelectual social moral y creativa.

La autonomía en la persona ciega se enfoca en la adquisición previa de algunas capacidades mínimas en habilidades motoras, perceptivas y cognitivas, las cuales les facilitaran alcanzar los objetivos de la enseñanza de las habilidades de la vida diaria y orientación y movilidad, entre las capacidades mínimas tenemos:

Desarrollo motor o planeamiento motor, es de suma importancia para conseguir una movilidad segura e independiente, que establecen relaciones espaciales, adecuado tono muscular, auto concepto y funcionalidad biológica.

Interpretamos que las docentes no han recibidos capacitaciones especificas en los temas de estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades de autonomía

personal, aun así aplican diferentes estrategias para desarrollar en sus educandos algunas habilidades básicas.

Es de suma importancia que las docentes sean capacitadas en estos temas, para trabajar con un objetivo claro, determinante para el desarrollo integral de los educandos del área de discapacidad visual.

8.2 Propósito 2:

Describir las competencias que han desarrollado los educandos de discapacidad visual en las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial “Melania Morales”, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.

Referente al propósito a las docentes se le realizaron las siguientes preguntas, a través del instrumento entrevista; Mencione las actividades específicas según las necesidades del educando que se realizan dentro del salón, para desarrollar y reforzar las habilidades de autonomía personal; ¿Qué habilidades de autonomía personal se desarrollan con la implementación de las estrategias lúdicas? ; ¿Cuáles serían los beneficios obtenidos por los educandos con discapacidad visual al poner en prácticas las diferentes estrategias lúdicas en su desarrollo de habilidades en la autonomía personal con las estrategias lúdicas? ¿Establece usted en su horario de clases un día y hora específico, donde desarrolla actividades lúdicas orientadas a enseñar y reforzar actividades de la vida diaria a sus educandos?

Respondiendo lo siguiente: Las competencias obtenidas por los educandos hasta el momento son las siguientes; confianza en sí mismo, atención, concentración, habilidades motoras (gruesas y finas), hábitos de higiene , movilidad y orientación dentro del salón, lavados de manos, control de esfínteres, lenguaje, socialización, uso del baño, construcción de valores.

De acuerdo con la edad y el grado en curso, los educandos todavía necesitan desarrollar otros aspectos como desplazarse de una forma autónoma, es decir, solo con el uso del bastón, conocer su propio cuerpo, conocimiento de la lateralidad, seguridad al desplazarse por su cuenta, ayudándose por los puntos

de referencias, saber el valor del dinero y las cosas, jugar ya sea en el traspatio, se mantienen sentados y con recesos dentro del aula, limitados a desplazarse dentro del entorno escolar, socializar con otros educandos de las otras áreas, iniciar y mantener conversaciones fluidas con sus pares, poder servirse los alimentos manteniendo el orden y aseo al igual en la toma de alimentos.

Los beneficios que se desarrollaran durante el proceso educativo que le servirán durante toda su vida para ser una persona productiva, participativa y activa dentro de la sociedad, para una buena calidad de vida.

De igual manera las docentes expresan que las estrategias lúdicas están inmersa en cada disciplina o asignatura.

Luego se le preguntó a la coordinadora del área: ¿Qué beneficios traería consigo el desarrollo de la autonomía personal con las estrategias lúdicas?, ¿Comprueba usted que las docentes a cargo de su área, incluyen en su plan diario actividades lúdicas, dirigidas al desarrollo de las habilidades de autonomía personal para los educandos?

Ella expreso; los educandos aprenden a desarrollar habilidades y autonomía personal a través del canto y juegos, actividades como alimentarse, reconocimiento de utensilios, mejorar la postura, masticar los alimentos, lavarse los dientes, control de esfínteres, hacer uso correcto del inodoro y de la higiene en general, en el desplazamiento tenemos el arrastre, gateo, mantenerse de pie, caminar, subir y bajar gradas, saltar, vestirse y desvestirse, seleccionar prendas, etc.

Como coordinadora del área reviso todos los días el plan diario, hay evidencia a través del acompañamiento pedagógico la aplicación de estas estas estrategias, tales como: la gimnasia cerebral, cantos y juegos.

Guillermo Solano, (2009), Considera la lúdica como fundamental en el proceso de enseñanza en la que esta fomentada la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano.

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, cuando crecemos, somos responsables, ejecutamos roles en juegos simbólico, nos adaptamos, estamos abiertos en disposición, desarrollamos confianza personal. En una necesidad vital del ser humano, donde se abarcan todas las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio biopsicosocial y cultural, convirtiéndose en un proyecto de lo cultural de la vida del ser humano, potenciando valores de bases de las relaciones humanas, valores morales, sociales, éticos, humanos.

Todas estas actividades de autonomía personal actividades de la vida diaria (AVD), se hicieran posible si las docentes implementaran de forma sistemática, permanente, tiempo de acción y sobre todo con un propósito definido, las estrategias lúdicas, es decir si se trabajara un plan o programa por nivel o grado, tomando en cuenta necesidades, edades, intereses, ritmo y estilo, los módulos juegos adaptados, orientación y movilidad, actividades de la vida diaria, las estrategias lúdicas se evidenciarían versus a las dificultades que son notorias de los educandos.

8.3 Propósito 3:

Valorar el impacto que genera la acción del seguimiento pedagógico en los docentes en la práctica de las estrategias lúdicas, dentro del salón de clases que favorecen al desarrollo de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2019.

Referente al propósito a las docentes se le realizaron las siguientes preguntas, a través del instrumento entrevista; ¿Incluye en su plan diario actividades lúdicas donde se propicie el desarrollo de la autonomía personal?

Las docentes expresaron, diversas respuestas, hay docentes que plasman y desarrollan las estrategias lúdicas de acuerdo a las necesidades e intereses de sus educandos, otras dicen que van inmersas en las asignaturas, el resto señalan no tener tiempo de realizarlas por la cantidad de asignaturas que desarrollar.

Luego se le preguntó a la coordinadora del área: ¿Comprueba usted que las docentes a cargo de su área, incluyen en su plan diario actividades lúdicas, dirigidas al desarrollo de las habilidades de autonomía personal para los educandos?, ¿A través del acompañamiento usted verifica la aplicación en la práctica con los educandos, actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal?, ¿Qué estrategias utiliza usted para detectar algunas debilidades que presentan sus docentes a cargo? Y ¿Cómo apoya usted a los docentes de discapacidad visual para la implementación de las estrategias lúdicas?

Las respuestas obtenidas a través de entrevistas, la coordinadora de área expresa, que realiza revisión de plan de clases de forma sistemáticas, comprueba que las docentes plasman en su plan diario actividades lúdicas y verifica su aplicación a través de los acompañamientos pedagógicos.

Zhindy A. Minez Oliva (2018) El acompañamiento pedagógico es un proceso sistemático y permanente mediado por el acompañante con el objeto de interactuar con el docente y director para promover la reflexión sobre su práctica y la toma de decisiones de los cambios necesarios hacia un proceso de transformación para garantizar el logro de aprendizajes en una perspectiva integral.

El acompañamiento pedagógico dentro del área de discapacidad visual debe de fortalecer la retroalimentación, con el objetivo de mejorar la construcción y la inducción de nuevos conceptos para los estudiantes con discapacidad visual, la realización de pequeños espacios de inter aprendizajes, para mejorar en su autoestudio, con el propósito de lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes.

IX. CONCLUSIONES

Con la conclusión de esta investigación sobre “Estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal en los educandos con discapacidad visual, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre del año 2019”, determinamos lo siguiente:

1. Las docentes no han recibido capacitaciones sobre estrategias lúdicas, pero si sobre otras temáticas, aunque las maestras deben de estar empoderadas de conocimientos, técnicas y estrategias lúdicas, para poder adoptar criterios pedagógicos, pensados y dirigidos hacia los educandos, tomando en cuenta las habilidades, destrezas y dificultades personales de sus educando, de igual manera sus motivaciones.

A pesar que se practican algunas estrategias, se necesitan investigar, innovar y aplicar nuevas estrategias meramente lúdicas, tomar en cuenta edades, ritmo y estilo de aprendizaje, intereses y necesidades personales, para mantener activos la motivación e integración de los educandos en las diversas actividades, promoviendo conceptos significativos y participación activa.

2. Las competencias obtenidas por los educandos hasta el momento son las que a continuación las detallamos; confianza en sí mismo, atención, concentración, habilidades motoras (gruesas y finas), hábitos de higiene, movilidad y orientación dentro del salón, lavados de manos, control de esfínteres, lenguaje, socialización, uso del baño, construcción de valores.

De acuerdo con la edad y el grado en curso, percibimos que los educandos todavía necesitan desarrollar otros aspectos como desplazarse de una forma autónoma, es decir, solo con el uso del bastón, conocer su propio cuerpo, conocimiento de la lateralidad, seguridad al desplazarse por su cuenta, ayudándose por los puntos de referencias, saber el valor del dinero y las cosas, jugar ya sea en el traspatio, ya que se mantienen sentados la mayoría del tiempo y con recesos dentro del aula, limitados a desplazarse dentro del entorno escolar,

socializar con otros educandos de las otras áreas, iniciar y mantener conversaciones fluidas con sus pares, poder servirse los alimentos manteniendo el orden y aseo al igual en la toma de alimentos.

3. Se pudo constatar que en su mayoría las maestras y la coordinadora de área confunden gimnasia cerebral con estrategias lúdicas y estrategias pedagógicas. Las estrategias lúdicas y no lúdicas están limitadas a realizarse a dentro del salón de clases, es decir, el tiempo de receso de los estudiantes es dentro del salón de clases, jugando con los diferentes juguetes, otros solo socializan entre ellos mismos, otros juegan en el traspatio y fuera del aula (hacen picnic).

Retomamos el tema del receso ya que el receso es parte de la lúdica humana.

4. Ahora bien el impacto que tienen el seguimiento pedagógico por parte de la coordinadora del área, es pertinente, ya que al docente se le revisa plan diario y se le da seguimiento al quehacer áulico de forma sistemática, pero hace falta que se empoderen, se apropiarse y orienten en el correcto uso y tipos de estrategias lúdicas.

X. RECOMENDACIONES

Con la finalidad de esta investigación se expresan algunas recomendaciones a las y los protagonistas a quienes les ayudara a mejorar en su labor pedagógica, en pro del desarrollo integral de cada uno de los educandos y a futuros estudiantes que les interese recabar más sobre el tema en cuestión.

1. La dirección del centro educativo establecer un programa de Inter capacitaciones para los docentes del área de discapacidad visual sobre estrategias, ya que la lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral del niño.

2. Crear un programa complementario que permita el desarrollo de las competencias de los educandos de forma integral por área.
 - Área tecnológica
 - Área deportiva
 - Área de autonomía personal
 - Área de estrategias lúdicas
 - Área de comunicación.
 - Artística Cultural.

3. Las docentes deben utilizar los juegos adaptados para el desarrollo integral de los estudiantes con discapacidad visual, ya que por medio del juego el niño desarrolla las áreas cognitivas, psicológicas, afectiva y social.

XI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

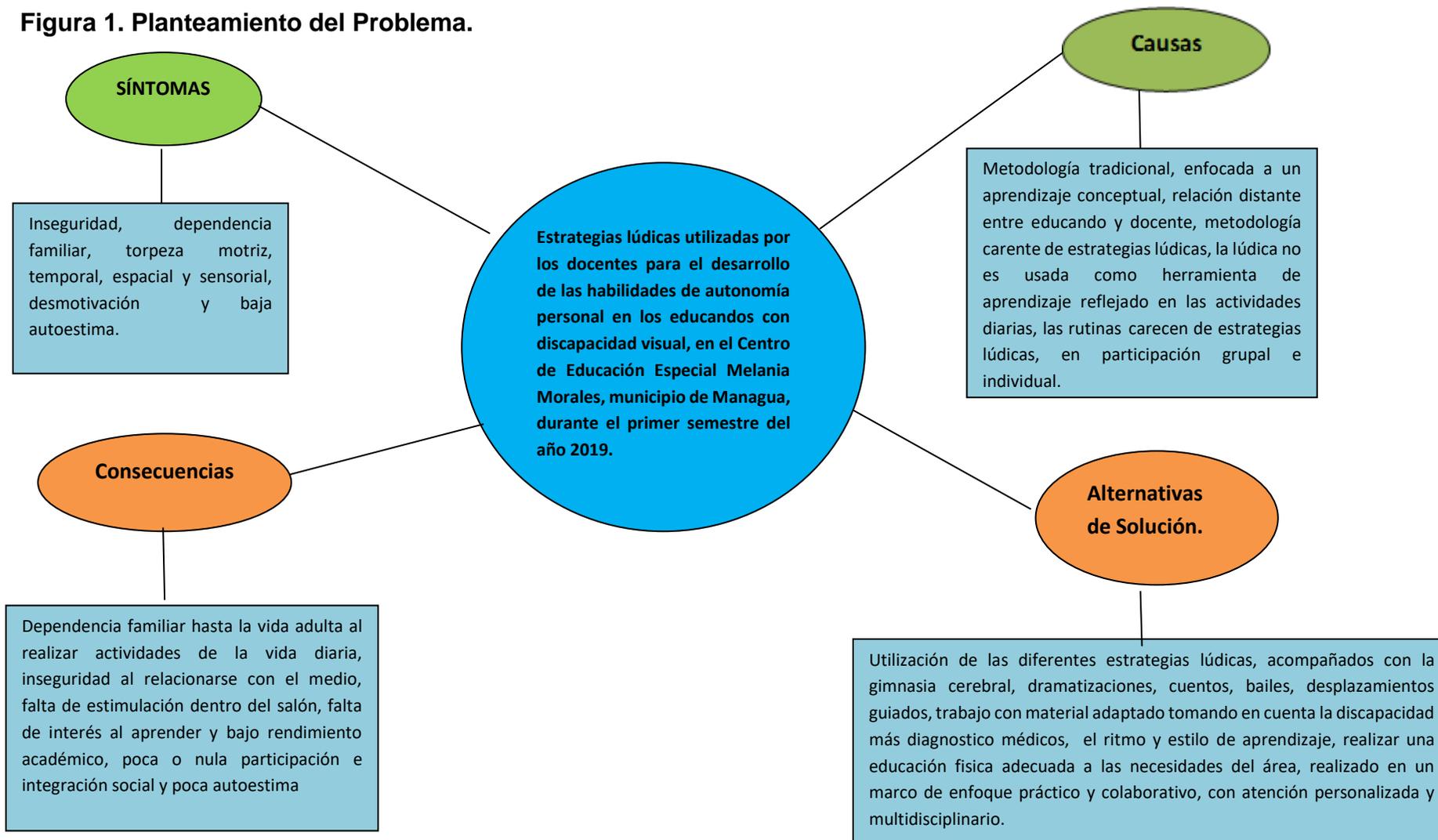
1. *Acompañamiento Pedagógico (2010)*, Ministerio de Educación, Viceministro de Gestión Pedagógica y Dirección General de Educación Superior y Técnica Profesional, Perú.
2. *Arias F, (2012) El proyecto de investigación, Introducción a la metodología científica, 6ª edición, Editorial Episteme, Caracas – República Bolivariana de Venezuela.*
3. *Educación Inclusiva (2010); discapacidad Visual, Modulo 6, “Autonomía personal”, Formación en RED, Ministerio de Educación de España.*
4. *Hernán, Gómez (2009), Tomado del marco teórico investigación sobre, “Dimensión lúdica del maestro en formación”.*
5. *Minez Zhindy (2018), Acompañamiento Pedagógico una alternativa para mejorar. <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/RSW/article/download/260/263>*
6. *Montealegre, Bernal, Suarez y Hernández (2015), Infancia, autonomía y escuela; una mirada a los niños y las niñas del curso primero en la I.E.D, Altamira sede B de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias y Educación, Bogotá- Colombia.*
7. *Calderón, Marín y Vargas (2014), La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad pre escolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué. Universidad de Tolima, Facultad Instituto de Educación a Distancia - IDEAD, Tolima- Colombia.*
8. *Gómez, Molano, Rodríguez, La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño de*

*Jesús de Praga, Universidad de Tolima, Instituto de Educación a Distancia
Licenciatura en pedagogía infantil Ibagué – Tolima.*

9. *La etnografía como herramienta en la investigación cualitativa. Psyma
(passionate people creative solutions)*
<https://www.psyma.com/company/news/message/la-etnografia-como-herramienta-en-la-investigacion-cualitativa>

ANEXOS

Figura 1. Planteamiento del Problema.



ENTREVISTA A DOCENTE DEL AREA DE DISCAPACIDAD VISUAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN ESPECIAL “MELANIA MORALES”

Somos estudiantes del V año de Pedagogía con mención en Educación Especial, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua.

A través de esta entrevista nuestro objetivo principal es: Describir las estrategias lúdicas que fortalecen los conocimientos, habilidades y actitudes para construir aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual enfocada a desarrollar de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2,019. Para optar a la defensa de Seminario de Graduación.

Datos Generales:

Nombres y apellidos del docente: _____

Sexo: ____ Experiencia laboral: _____ Edad: _____

Graduado en: _____

Grado que atiende: _____ Matricula Inicial: _____

Matricula actual: _____ Ciegos _____ Baja visión: _____

Le agradecemos que responda a las siguientes interrogantes:

1. Explique la importancia de la implementación de las estrategias lúdicas, para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal (actividades de la vida diaria) para el educando con discapacidad visual desde temprana edad.
2. Mencione las actividades específicas según las necesidades del educando que se realizan dentro del salón, para desarrollar y reforzar las habilidades de autonomía personal?
3. ¿Qué habilidades de autonomía personal se desarrollan con la implementación de las estrategitas lúdicas?

4. ¿Qué capacitaciones ha recibido, para desarrollar en los educando con discapacidad visual, autonomía personal y juegos adaptados?

5. ¿Usted ha recibido en capacitación el tema de estrategias lúdicas enfocado a desarrollar habilidades y destrezas para la autonomía personal de sus educandos con discapacidad visual?

6. ¿Cuáles serían los beneficios obtenidos por los educandos con discapacidad visual al poner en prácticas las diferentes estrategias lúdicas en su desarrollo de habilidades en la autonomía personal con las estrategias lúdicas?

7. ¿Establece usted en su horario de clases un día y hora específico, donde desarrolla actividades lúdicas orientadas a enseñar y reforzar actividades de la vida diaria a sus educandos?

8. ¿Incluye en su plan diario actividades lúdicas donde se propicie el desarrollo de la autonomía personal?

9. ¿Con que recursos didácticos cuenta la escuela para el desarrollo de las actividades lúdicas con los educandos del área?

¡Gracias por su apoyo!

ENTREVISTA A LA COORDINADORA DEL AREA DE DISCAPACIDAD VISUAL DEL CENTRO DE EDUCACIÓN ESPECIAL “MELANIA MORALES”

Somos estudiantes del V año de Pedagogía con mención en Educación Especial, de la Universidad Autónoma de Nicaragua UNAN-Managua.

A través de esta entrevista nuestro objetivo principal es Describir las estrategias lúdicas que fortalecen los conocimientos, habilidades y actitudes para construir aprendizajes significativos en los estudiantes del área de discapacidad visual enfocada a desarrollar de las habilidades de autonomía personal dentro del ámbito escolar, en el Centro de Educación Especial Melania Morales, municipio de Managua, durante el primer semestre 2,019. Para optar a la defensa de Seminario de Graduación.

Datos Generales:

Nombres y apellidos del docente: _____

Sexo: ____ Experiencia laboral: _____ Edad: _____

Graduado en: _____

Áreas que atiende: _____

Matricula Inicial Total del área de D.V _____

Matricula Actual Total del área de D.V _____

Ciegos _____ Baja visión: _____

Le agradecemos que responda a las siguientes interrogantes:

1. Explique la importancia de la implementación de las estrategias lúdicas, para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal (actividades de la vida diaria) para el educando con discapacidad visual desde temprana edad.
2. ¿Utilizan los docentes estrategias lúdicas en todas las disciplinas?

3. ¿Qué beneficios traería consigo el desarrollo de la autonomía personal con las estrategias lúdicas?

4. Mencione las capacitaciones que ha recibido en relación a la enseñanza de actividades de la vida diaria, orientación y movilidad y juegos adaptados

5. ¿Comprueba usted que las docentes a cargo de su área, incluyen en su plan diario actividades lúdicas, dirigidas al desarrollo de las habilidades de autonomía personal para los educandos?

6. ¿A través del acompañamiento usted verifica la aplicación en la práctica con los educandos, actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades de autonomía personal?

7. ¿Qué estrategias utiliza usted para detectar algunas debilidades que presentan sus docentes a cargo?

8. ¿Cómo apoya usted a los docentes de discapacidad visual para la implementación de las estrategias lúdicas?

9. ¿Con que recursos didácticos cuenta la escuela para el desarrollo de las actividades lúdicas con los estudiantes del área?

¡Gracias por su apoyo!

Guía de observación

Objetivo; a través de esta tabla de observación vamos a constatar los diferentes ítems relacionados al tema de investigación.

Aspectos a observar	Siempre	Algunas veces	Muy pocas veces	Nunca
Las docentes conocen los diferentes tipos de estrategias lúdicas, para el desarrollo integral de los educandos, con discapacidad visual.				
Se evidencio la aplicación adecuada de las estrategias lúdicas dentro del salón de clases.				
Las docentes se utilizan diversos materiales y recursos didácticos para el desarrollo de las estrategias lúdicas.				
El material utilizado está en correspondencia con el tipo de estrategias lúdicas que las docentes implementan.				

El tiempo empleado para el desarrollo de las estrategias lúdicas es el adecuado.				
Los educandos se integran de forma activa y participativa en las diversas estrategias lúdicas utilizadas por las docentes.				
Resultado a corto plazo por parte de los educandos en la autonomía personal.				

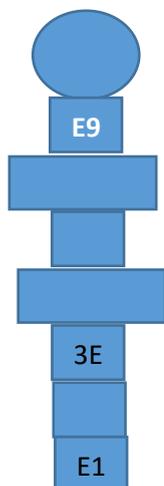
Juego rayuela.

Requerimiento:

- Esponja de ½ pulgada de grosor y de dimensiones de 45cm
- Lona o sacos de bramante
- Espacio plano

Desarrollo del juego:

- Es el mismo como lo juega el niño vidente, el cambio de tres reglas es:
- Al tomar la prenda es educando con D/V se puede apoyar con una mano y con la otra buscar la prenda para tomarla.
- La prenda no es lanzada, el educando la va a colocar al cuadro que
- sigue.



Los cuadros con la letra y numerados, son los cuadros con esponja. El resto de cuadros son de lona o saco de bramante.

Juego Mar y Tierra

Requerimiento:

- Espacio plano y libre de obstáculos
- Papel crack o periódico doblado por la mitad a lo largo

Desarrollo:

- Se pesa en el piso el papel hasta llenar la distancia que requiere para que los educandos se ubiquen en fila sobre el papel y que escuchen el sonido.
- A la orden de Tierra, saltan hacia el frente, y la orden de Mar hacia atrás, se puede repetir la misma orden dos o tres veces para trabajar la atención y concentración del grupo
- El que se equivoca sale, gana el que no se equivocó y quedó de último.

Juegos adaptados

1. Macho Parado:

Requerimiento:

Espacio plano y libre de obstáculos

- Pelota plástica adaptada con objetos metálicos o chis chiles por dentro.
- Dos educandos con baja visión o videntes.

Desarrollo:

- Se ubican los dos educandos con baja visión o videntes a una distancia de 12 m uno de otro
- Los compañeros se ubican en el centro del espacio rectilíneo
- Los educandos con baja visión que se encuentre como parte del grupo que va a capiar la pelota se le coloca antifaz o pañuelo en los ojos para que estén al mismo nivel con los ciegos totales.
- Cuando el docente da la voz de juego, la pelota es lanzada arraz de la superficie hacia el compañero del otro extremo para que este la tome y la devuelva rápido, mientras que el grupo del centro; saltan, abren los pies o da un paso lateral para que la pelota no los toque.
- Gana el que no ha sido tocado por la pelota y al quedar solo logra capiar la pelota el número de veces que el grupo o docente solicite.

2. Juego de la Pañoleta:

Requerimiento:

- Dos trozos de tela o lana de 1 metro de largo por 1 metro de ancho.
- Una botella plástica con granos de frijoles o piedras dentro de la botella.
- Dos trozos de manila o mecate de 5 metros o más de longitud.
- Espacio plano y libre de obstáculos.

Desarrollo:

- Se marca una línea central a lo ancho del espacio a utilizar, a 1 metro de distancia hacia la derecha de la línea central, se marca otra línea.
- Igual se marca otra, hacia la izquierda.
- A 8 metros de línea central, hacia la derecha se marca la línea de salida en alto relieve igual se marca otra, hacia la izquierda.
- Se ubican sobre la línea de salida a los equipos, una a la derecha y el otro a la izquierda.

- Se le asigna un número a cada integrante del equipo A, ese número debe repetirse en el equipo B, se procura que los números iguales queden frente uno del otro.
- El docente, se ubica en línea central.
- Ubica los trozos de tela sobre cada línea lateral, frente a los números iguales que va a llamar.
- Al mencionar el número, inicia a sonar la botella contra el suelo o piso, indicando al educando que al aproximarse al sonido debe de disminuir la velocidad.
- Gana el punto, quien tome y levante primero el trozo de tela.
- Gana el equipo quien sume más punto.

3. Juego Salto Sonido.

Requerimiento:

- Espacio plano.
- Una faja o trozo de mecate grueso, doblado por la mitad.

Desarrollo:

- El docente, se ubica frente del educando a una distancia prudente.
- Hace sonar la faja contra el piso y desliza la faja hacia la izquierda, lo repite varias veces.
- El educando salta y procura no pisar la faja. Cada salto suma puntos.
- Si, se juega en equipo, se suman los puntos de cada uno y gana el equipo con mayor puntaje.

FOTOS



Kinestésia educación inicial y 1er grado



Actividades pedagógicas. Alumnos ciegos y de baja visión.



Desarrollo de habilidades de autonomía personal, dentro del aula.



Alumnos de 3er y 4to grado en aulas talleres de artesanía.

