

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua
(UNAN- Managua)
Recinto Universitario "Rubén Darío"
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía



Seminario de graduación para optar al título de licenciatura en pedagogía con
mención en educación especial.

Foco de Investigación

Importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presenta deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica el Güis, durante el II Semestre del año lectivo 2016.

Bra: Yagel Isolda Flores Téllez

Tutora: MSc Miriam Moreira Valerio

Managua, 20 de Febrero de 2017

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a **Dios**, por estar a mi lado incondicionalmente en cada paso de mi vida.

A mi **Familia**: quienes me han apoyado de gran manera, por quienes lucho y a quienes me debo.

A **MSc. Miriam Moreira**, quien en más de una oportunidad me instruyo eficientemente en diferentes asignaturas y principalmente en este seminario.

A mis cercanos compañeros de clase que durante cinco años compartimos diferentes experiencias que hasta la fecha nos mantienen unidos.

AGRADECIMIENTO

A **DIOS**, porque fue mi compañía en los momentos difíciles.

A MSc. **Miriam Moreira**, por el valioso aporte que me brindo para realizar este trabajo.

A mis hijos principalmente por su comprensión durante los cinco años que tuve que dejarlos cada sábado, para terminar mis estudios y a mi familia que no han dudado en apoyarme cuando más lo he necesitado.

RESUMEN

La presente investigación se realizó en el centro de atención Específica El Güis de Managua, Nicaragua en el aula de primer ciclo, con el propósito de conocer cuáles son las actividades lúdicas que utiliza la docente para favorecer el desarrollo de las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

Esta es una investigación de carácter cualitativo, donde se realizó un estudio de caso, en el cual se utilizó la entrevista como instrumento para la recolección de información relevante, así también guías de observación y visitas al aula donde se desarrolló el escenario pedagógico y, por otro lado, se revisaron diferentes referencias bibliográficas.

Según Vygotsky (1993) expresa que las actividades lúdicas están presentes en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo y de forma muy particular las actividades lúdicas ocupan un lugar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, en términos educativos.

Los resultados de la presente investigación muestran que la docente no está haciendo uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para potenciar las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva y a pesar de ser una herramienta tan vital la docente le ha restado importancia .

Por lo antes expuesto se recomienda a la docente documentarse a cerca de la importancia de realizar actividades lúdicas y de la selección pertinente de dichas estrategias, tomando en cuenta las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes y luego sean incorporadas en la planificación didáctica e implementadas en el salón de clase para favorecer el desarrollo de habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

Índice

I.- INTRODUCCIÓN.....	1
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
III. JUSTIFICACION	4
IV. ANTECEDENTES	5
V. FOCO	7
VI. PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
VII. PREGUNTAS DIRECTRICES.....	9
VIII. PERSPECTIVA TEORICA.....	10
8.1 Conceptos básicos	10
8.1. a Deficiencia Cognitiva	10
8.1. b Clasificación de la Deficiencia Cognitiva	10
8.2 Actividades lúdicas	12
8.3 Habilidades Adaptativas	13
8.4 Importancia de las actividades lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en niños con deficiencia cognitiva	16
8.5 Sugerencias de estrategias lúdicas que puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas.	33
IX MATRIZ DE DESCRIPTORES.....	40
X. EL ESCENARIO. (EL AULA)	42
XI. CONTEXTO EN QUE SE EJECUTÓ EL ESTUDIO.....	44
XII. ROL DEL INVESTIGADOR	46
XIII. SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES.....	47
XIV. ESTRATEGIAS PARA RECOPIRAR INFORMACIÓN.....	48
XV. CRITERIOS REGULATIVOS	49
XVI. ESTRATEGIAS QUE SE USARON PARA EL ACCESO Y LA RETIRADA DEL ESCENARIO.....	50
XVII. ANÁLISIS INTENSIVO DE LA INFORMACIÓN	52
XVIII. CONCLUSIONES.....	62
XIX RECOMENDACIONES	63
ANEXOS.....	66

I.- INTRODUCCIÓN

En Nicaragua ,durante los últimos años el sistema educativo ha logrado dar pequeños ,pero significativos avances en relación al tema de la Educación Especial , actualmente se ejecutan políticas de gobierno encaminadas a la inclusión educativa, donde las personas que presentan deficiencia puedan hacer uso de su derecho al acceso a una educación de calidad, siendo así que las instituciones educativas en todos sus niveles deben garantizar que se dé respuesta a las demandas de estos estudiante, tanto en el proceso de enseñanza aprendizaje, como en la infraestructura de los edificios ,lo cual está contemplado en la Ley General de Educación ,Ley de Derechos Humanos y Ley de las Personas con Discapacidad.

Cuando hablamos de garantizar una educación de calidad, es necesario hacer énfasis en que las estrategias y métodos a utilizar, deben ser pertinentes y acorde a las necesidades educativas e individualidad de cada estudiante, potenciando principalmente el desarrollo máximo de sus habilidades adaptativas, con el objetivo de que estos jóvenes que presentan deficiencia logren un grado de autonomía e independencia que les permita desarrollarse en la sociedad según sus capacidades.

En este aspecto el presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizarla importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitivas del primer ciclo del centro de atención específica el Güis, durante el año lectivo 2016.

Para Vygotsky (1993), las actividades lúdicas están presentes en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo y de forma muy particular las actividades lúdicas ocupan un lugar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, en términos educativos

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según Vygotsky (1993) "el juego es el triunfo de la Realidad sobre la percepción". En la infancia el juego favorece la conceptualización de la realidad, la simbolización, la capacidad de abstracción, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización. Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores.

El centro educativo de atención específica "El Güis", brinda atención pedagógica a niños, adolescentes y jóvenes que presentan Deficiencias Cognitivas severa, Síndrome de Down, Síndrome Kabuki, Síndrome de Lennox, Deficiencia Motriz y Trastorno de Espectro Autista.

El presente foco de investigación se centró en el primer ciclo el cual está conformado por siete alumnos que presentan deficiencia cognitiva, durante el desarrollo de la clase se observó de manera indirecta que la docente no motiva a sus alumnos, se inquietan con facilidad, les orienta actividades como pintar figuras y subrayar letras y números, no muestran interés para realizar las actividades que la maestra orienta ya que no se logró apreciar el uso de dinámicas.

Por otro lado, no todos los estudiantes socializan de manera espontánea siendo esto una limitante en su interacción comunicativa ya que debido a su condición cognitiva el lenguaje está comprometido y no es tomado en cuenta durante el desarrollo de la clase ya que ellos realizan las actividades de manera mecánica.

Por lo tanto el uso de estrategias lúdicas para los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva es fundamental ya que les permite mediante el juego desarrollar funciones básicas como; manipular, tomar, dejar, mover, imitar, una buena oportunidad de experimentar y explorar el mundo, se potencia al máximo el desarrollo de las habilidades adaptativas especialmente en las áreas

del lenguaje y comunicación siendo las fundamentales para la formación del ser humano ya que de ellas se desprenden el resto de las áreas del desarrollo humano.

Por lo antes descrito me planteo la siguiente interrogante:

¿Cuál es la importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presenta deficiencia cognitivas del primer ciclo?

III. JUSTIFICACION

Para Gracia Millá, 2012, las actividades lúdicas se vuelven un elemento fundamental en los Trastornos por déficits cognitivos, de autorregulación emocional, ejecutiva y motora, e incluso de interacción con el medio. Al recrear jugando las pautas de funcionamiento social de las personas que les rodean, primero a través de la observación y después a través de la imitación de sus conductas, los niños aprenden a través del juego a reconocer las emociones faciales, los gestos, la manera de hablar, la forma de dirigirse, el uso del lenguaje adecuado al contexto, el uso de movimientos corporales, la organización jerárquica, las características propias de cada rol. etc., es decir, adquieren y desarrollan la cognición, la comunicación y la interacción social.

La presente investigación se basa en la importancia de implementar el juego como estrategia pedagógica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes con deficiencia cognitiva, con la finalidad de fortalecer el desarrollo de habilidades adaptativas, especialmente que le permitan al estudiante adquirir independencia y autonomía para la vida, tomando en cuenta las diferencias individuales de cada estudiante.

Mediante este trabajo investigativo serán beneficiados directamente los estudiantes del centro de atención específica El Güis, quienes formaran parte de un proceso de enseñanza aprendizaje, activo, dinámico y pertinente.

Asimismo, las docentes serán beneficiadas de manera indirecta, pues tendrán a su alcance elementos específicos que les permita compartir sus conocimientos con los estudiantes de forma motivadora, enriquecedora y fácil de poner en práctica, los padres de familia quienes podrán satisfacer sus expectativas en relación a la interacción socio afectiva y a la educación de sus hijos.

IV. ANTECEDENTES

Hasta la fecha en la UNAN Managua no se han elaborado investigaciones y estudios sobre Importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitivas.

Sin embargo a nivel internacional varios estudiantes han realizado monografías para optar a título de Licenciatura en diferentes sobre la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje;

1. Tema: El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

Objetivo General: Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

2. Tema: Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial

Objetivo General: Establecer la importancia de las actividades lúdicas en los niños y niñas de Educación Inicial.

Autora: Doráis Blanco

3. Tema: El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa.

Objetivo general: “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la EscuelaE-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”

Autoras:

Mariana Campos Rocha

4. Tema: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de Calcuta.

Objetivo general: Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el Desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta.

Autoras

Castellar Arrieta Geidy María

González Escorcía Sandra lucia

Santana Ramírez Yasneidy

V. FOCO

Importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitivas del primer ciclo del centro de atención específica el Güis, durante el año lectivo 2016.

VI. PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN

General

Valorar el uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presenta deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica el Güis, durante el año lectivo 2016.

Específicos

1. Caracterizar las actividades lúdicas que desarrolla la docente para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.
2. Analizar las actividades lúdicas que implementa la docente como estrategias metodológicas para desarrollar la motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.
3. Brindar sugerencias de estrategias lúdicas que puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.

VII. PREGUNTAS DIRECTRICES

1. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que utiliza la docente como estrategias metodológicas para desarrollar la motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica el Güis?
2. ¿Qué tipo de actividades lúdicas desarrolla la docente para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes de primer ciclo del centro de atención específica el Güis?
3. ¿Qué estrategias lúdicas puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica El Güis?

VIII. PERSPECTIVA TEORICA

8.1 Conceptos básicos

8.1. a Deficiencia Cognitiva

La Deficiencia cognitiva es una anomalía en el proceso de aprendizaje entendida como la adquisición lenta e incompleta de las habilidades cognitivas durante el desarrollo humano que conduce finalmente a limitaciones sustanciales en el desarrollo corriente. Se caracteriza por un funcionamiento intelectual significativamente inferior a la media, que tiene lugar junto a limitaciones asociadas en dos o más de las siguientes áreas de habilidades adaptativas: comunicación, cuidado personal, vida en el hogar, habilidades sociales, utilización de la comunidad, autogobierno, salud y seguridad, habilidades académicas funcionales, ocio y trabajo y se clasifica en grados de afectación .véase DSM-V;

8.1. b Clasificación de la Deficiencia Cognitiva

Discapacidad cognitiva leve (CI 50-55 a 70)

Se denomina así a las personas que transitan la “etapa educable” son alrededor del 85% de las personas afectadas por el trastorno. Suelen desarrollar habilidades sociales y de comunicación durante los años preescolares (0-5 años de edad), tienen insuficiencias mínimas en las áreas sensorias motoras y con frecuencia no se diferencian de otros niños sin discapacidad cognitiva hasta edades posteriores.

Adquieren habilidades sociales y laborales adecuadas para una autonomía mínima, pero pueden necesitar supervisión, orientación y asistencia, especialmente en situaciones de estrés social o económico desusado. Contando con apoyo adecuado, los sujetos con discapacidad cognitiva leve viven sin inconvenientes en la comunidad, sea independientemente o en establecimientos supervisados.

Discapacidad cognitiva moderada (CI 35-40 a 50-55).

La discapacidad cognitiva moderada equivale aproximadamente a la categoría pedagógica de «adiestrable». Este grupo constituye alrededor del 10 % de toda la población con discapacidad cognitiva. Adquieren habilidades de comunicación durante los primeros años de la niñez. Adquieren una formación laboral y, con supervisión moderada, pueden adquirir destrezas para su propio cuidado personal. También pueden beneficiarse de adiestramiento en habilidades sociales y laborales, pero es improbable que progresen más allá de un segundo nivel en materias escolares.

Pueden aprender a trasladarse independientemente por lugares que les son familiares. En su mayoría son capaces de realizar trabajos no cualificados o semicualificados, siempre con supervisión, en talleres protegidos o en el mercado general del trabajo. Se adaptan bien a la vida en comunidad, usualmente en instituciones con supervisión.

Discapacidad cognitiva grave (CI 20-25 a 35-40).

Incluye el 3-4 % de los individuos con discapacidad cognitiva. Durante los primeros años de la niñez la adquisición de un lenguaje comunicativo es escasa o nula. Durante la edad escolar pueden aprender a hablar y pueden ser adiestrados en habilidades elementales de cuidado personal. Se benefician sólo limitadamente de la enseñanza de materias pre académicas como la familiaridad con el alfabeto y el cálculo simple, pero pueden dominar ciertas habilidades como el aprendizaje de la lectura global de algunas palabras imprescindibles para su autonomía e independencia. Los adultos pueden ser capaces de realizar tareas simples estrechamente supervisadas en instituciones. En su mayoría se adaptan bien a la vida en la comunidad a no ser que sufran alguna discapacidad asociada que requiera cuidados especializados o cualquier otro tipo de asistencia.

Discapacidad cognitiva profunda (CI 20-25).

Incluye aproximadamente en el 1%-2% de las personas con discapacidad cognitiva. La mayoría de los individuos con este diagnóstico presentan una enfermedad neurológica identificada que explica su discapacidad intelectual. Durante los primeros años desarrollan considerables alteraciones del funcionamiento sensorio motor. Puede predecirse un desarrollo óptimo en un ambiente altamente estructurado con ayudas y supervisión constantes, así como con una relación individualizada con el educador. El desarrollo motor y las habilidades para la comunicación y el cuidado personal pueden mejorar si se les somete a un adiestramiento adecuado. Algunos de ellos llegan a realizar tareas simples en instituciones protegidas y estrechamente supervisados.

Discapacidad cognitiva de gravedad no especificada. Se utiliza cuando existe claridad sobre la discapacidad, pero no es posible verificar mediante los test.

Dependiendo del nivel de gravedad de la discapacidad cognitiva, el sujeto se puede «educar» y capacitar para que aprenda a vivir en la sociedad; puede dominar ciertas habilidades de lectura global (señalizaciones de tránsito, por ejemplo: "STOP"), puede trasladarse a lugares desconocidos o familiares, puede aprender un oficio y trabajar en él, siempre y cuando la sociedad le dé la oportunidad de hacerlo.

8.2 Actividades lúdicas

Según Jiménez (2002) las actividades lúdicas son una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín "ludus" cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente, precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva y libertad.

Existen muchas definiciones de juego y es difícil inclinarse por una en concreto. Podemos citar como ejemplo la definición que encontramos de juego en el Diccionario de la RAE: “Jugar: hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse”.

8.3 Habilidades Adaptativas

Según el Diccionario de la Real Academia Española, Etimológicamente el término habilidad, Del lat. *Habilitas*, -ātis, significa capacidad y disposición para algo, gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc. Mientras que, el término actividad, Del lat. *Activitas*, -ātis, se refiere al conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad, estando más relacionada con el desempeño o cumplimiento de las obligaciones inherentes a una profesión, cargo u oficio o dedicarse a una actividad. (DRAE, 2001).

Monjas (1999),Refiere que las habilidades adaptativas o habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal.

La Asociación Americana de Terapia Ocupacional (A.O.T.A) elaboró la primera definición de actividades de la vida diaria (Moruno, 2003). En ella se indica que los

componentes de las actividades diarias incluyen el cuidado personal, el trabajo y el juego o actividades lúdicas (Reed y Sanderson, 1999).

Más tarde, se definirían las actividades de la vida diaria como las tareas que una persona debe ser capaz de realizar para cuidar de sí mismo independientemente, incluyendo el cuidado personal, la comunicación y el desplazamiento (Reed y Sanderson, 1980). Ann Catherine Trombly (Trombly, 1983) conceptualizaría del mismo modo las AVD, enfatizando el valor que tienen las mismas para el desempeño de los roles personales y profesionales.

Es decir, las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que se ponen en juego y al respecto Gil (1.993), nos ofrece los rasgos que la caracterizan:

1. Son conductas que se manifiestan en situaciones interpersonales.
2. Se aprenden y por tanto se pueden enseñar.
3. Se orientan a la obtención de distintos tipos de reforzamiento, tanto del ambiente como autorrefuerzos.
4. Deben ser socialmente adaptadas.
5. Su desarrollo no debe impedir al otro interlocutor el que intente la consecución de sus propias metas.
6. Deben estar bajo el control de las personas.
7. La persona debe tener capacidad para adecuar su comportamiento en función de los objetivos, sus propias capacidades y las exigencias del ambiente.

Las actividades de la vida diaria abarcan las actividades más frecuentes que realiza un sujeto, están relacionadas con lo familiar, diario, cotidiano, con las necesidades humanas, con la independencia y con el uso del tiempo. En función de su complejidad cognitiva y fin, hacia uno mismo o en relación con el entorno, se han establecido dos niveles: actividades básicas y actividades instrumentales de la vida diaria. En el origen de esta clasificación ya se alude a la importancia y necesidad de contemplar los procesos cognitivos subyacentes a la actividad. De

este modo, las actividades de la vida diaria no pueden reducirse a la mera conducta motora observable.

Los primeros usos del término se hallan en el ámbito de la medicina de la rehabilitación y actualmente constituye uno de los pilares del ejercicio profesional de los terapeutas ocupacionales. Aunque en algunos textos se emplea el término de habilidades de la vida diaria o habilidades adaptativas, éste hace más énfasis en la capacidad del individuo, mientras que el concepto y término de actividades de la vida diaria incluye también la consideración de las tareas concretas y su relación con el sujeto, con el contexto y entorno donde toman lugar y con su importancia en la construcción y mantenimiento de la identidad personal y satisfacción de los roles y obligaciones de cada individuo.

Además, las actividades de la vida diaria están estructuradas temporal y secuencialmente. Su desempeño está relacionado con la percepción de competencia e identidad personal, los intereses, con el desarrollo de hábitos y estrategias. Estos aspectos toman mayor trascendencia en el ámbito aplicado y el establecimiento de programas de rehabilitación, donde es imprescindible considerar la tarea, el contexto y al sujeto.

Según Tom Gumpel, profesor de la Universidad Hebrea de Jerusalén, nos ofrece una propuesta cognitiva-conductual y basada en una expansión del enfoque de sistemas de la competencia social de McFall y otros autores. Éste modelo que propone engloba seis áreas claves:

1. Habilidades de descodificación
2. Habilidades de decisión
3. Habilidades de ejecución
4. Juicios de monitorización personal
5. Juicios ambientales
6. Estructuras cognitivas.

Para los Autor(es) Dominios Meyers, Nihira, y Zetlin (1979), las habilidades adaptativas se clasifican en;

- Habilidades de autoayuda
- Desarrollo físico
- Habilidades de comunicación
- Funcionamiento cognitivo
- Actividades domésticas y ocupacionales
- Autodirección y responsabilidad
- Socialización.

8.4 Importancia de las actividades lúdicas para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en niños con deficiencia cognitiva

Según Vygotsky (1993) expresa que las actividades lúdicas están presentes en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo y de forma muy particular las actividades lúdicas ocupan un lugar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, en términos educativos.

Es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus presaberes.

El juego potencia todos los procesos psicológicos de forma natural, debido a las propias características de la actividad lúdica. Si esta se presenta de forma organizada y comprensible, el niño asume las reglas desde el principio y maneja todas las posibilidades durante el desarrollo de la misma.

Las actividades lúdicas sirven como herramienta del desarrollo emocional, un factor favorecedor motivacional y está directamente relacionado con el bienestar físico y emocional de los niños, es la acción que produce diversión, placer y

alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Según Gracia Milla (2012), manifiesta que el juego es una actividad natural de inicio en la primera infancia que se produce por:

1. El impulso que tienen los niños hacia el movimiento y la exploración del entorno.
2. La necesidad que tienen de contacto afectivo y social.
3. La comprensión y uso del medio en el que viven.
4. La exposición estimular de objetos y materiales ante el niño/a que puedan servir como herramientas de juego.
5. Motor de experimentación.

El juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil:

- **Área Sensorial:** sentidos y percepción.
- **Área Motriz:** motricidad fina y motricidad gruesa.
- **Área Cognitivo:** memoria, atención, cognición, procesamiento lógico.
- **Área comunicativa:** lenguaje, expresión, interacción, diálogos, rituales.
- **Área afectiva:** superación de miedos, angustias, fobias.
- **Área social:** roles, competencia, resuelve conflictos.

Considerar el juego como un medio que impulsa el desarrollo del niño con deficiencia cognitiva, conocer la aportación del juego a cada una de las áreas del desarrollo, posibilita adaptar la respuesta educativa a cualquier tipo de población. Entendemos que todos los niños con discapacidad no son iguales, por lo tanto, cada uno tiene características fundamentales propias que deben ser atendidas.

Si se tiene en cuenta, en primer lugar, los aspectos cognitivos, es importante destacar que el juego desarrolla los procesos psicológicos tanto básicos como superiores; la atención, la memoria y la percepción, además de otros como la

capacidad de síntesis, la asociación, la abstracción, el simbolismo, la planificación y la resolución de problemas, entre otras.

A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas como la asimilación y ganan experiencia modificando planes de acción en respuesta a las características de los objetos.

En niños que presentan Deficiencia cognitiva aparecen más o menos limitadas funciones relacionadas con estos procesos. El Juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, de la creatividad infantil y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía al doble. Las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la actividad lúdica, quien no recuerde las reglas del juego, o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos, será expulsado del juego.

En relación con el área motora, el juego proporciona posibilidades de movimiento, manipulación y exploración del entorno, además de facilitar la coordinación dinámica general. Su relación con el área cognitiva es muy importante, ya que ayuda a construir el aprendizaje del alumno.

En el caso de aquellos alumnos con cualquier tipo de discapacidad motora, tales como Parálisis Cerebral, Espina Bífida u otro tipo de patologías, aparecen con mayor o menor afectación dificultades en la coordinación, el equilibrio, el control postural y la psicomotricidad tanto fina como gruesa.

Para fomentar la mejora de la manipulación y la exploración es importante programar actividades de conocimiento del entorno, en el que el alumno pueda libremente coger los objetos y juguetes comprendiendo sus posibilidades.

En niños con edad infantil, se recomienda el juego heurístico entendido como una actividad en la que el niño tiene experiencia de diferentes texturas y funciones de

los objetos que le va a posibilitar construir su conocimiento sobre su entorno inmediato.

En lo relativo al área afectivo - emocional, el juego proporciona estrategias para adquirir un mejor autoconcepto y una mayor aceptación de las necesidades de los demás. Además de todo ello, permite manejar una serie de normas propias de un grupo que facilita la inserción social del alumno.

Los alumnos con discapacidad suelen presentar factores psicosociales que influyen negativamente sobre su desarrollo y aprendizaje, como puede ser baja tolerancia a la frustración, bajo auto concepto o falta de autoestima. En estos casos es fundamental que se favorezca el equilibrio psicológico y la mejora del auto concepto.

Mediante el juego el niño con deficiencia cognitiva entra en contacto con sus iguales y esto le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios.

El juego es una actividad que le produce placer, entretenimiento y alegría de vivir, le permite expresarse libremente y utilizar sus energías positivamente a la vez que descarga sus tensiones.

Para el desarrollo del área Comunicativo- Lingüística, el juego proporciona un marco dónde se fomenta la intención comunicativa, además del manejo de un código Lingüístico útil y funcional. El niño actúa y esta acción fomenta la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje.

Como nos dice Bruner J., 1986, en Garaigordobil, 2005:"Lo que le permite al niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento" En el área social, el juego tiene un papel fundamental destacando las relaciones que se producen en los juegos cooperativos. En la interacción

lúdica, el niño aprende además normas de carácter social que le ayudan a comprender la sociedad en la que vive.

El conocimiento del desarrollo del juego del niño es fundamental para adaptar la respuesta educativa en cualquier entorno. El educador debe preparar la actividad lúdica teniendo en cuenta, ya no sólo el desarrollo del alumno con discapacidad, sino también el contexto en el que se va a desempeñar la misma. La elección de un buen entorno para realizar la actividad, va a estar intrínsecamente ligado al éxito de esta, ya que un lugar con demasiadas variables distractoras puede implicar que la actividad no se pueda realizar.

La formación en relación con las necesidades educativas especiales del niño en la actividad lúdica ayudará a adaptar la misma de forma efectiva. Esta adaptación posibilita una mayor autonomía del estudiante y por lo tanto integrarse plenamente en el juego.

Al ser una actividad placentera, el contacto con los objetos de juego se busca de manera intencionada y permite a los niños el uso de distintas habilidades y destrezas, que exigen esfuerzo, concentración y favorece la expresión de sentimientos y permitiendo establecer vínculos emocionales entre las personas involucradas en el juego, ya que tiene un alto componente de simulación e imitación al ser un formato interactivo entre los niños/as y su entorno.

De hecho, de una manera u otra, conscientemente o no, podríamos decir que el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta su muerte. La actividad lúdica, evidentemente, será diferente en las diversas etapas biológicas.

Para el ser humano, como para los animales, el juego es una necesidad vital, una función propia, cuyo origen ha de buscarse en una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el entorno de cada sujeto. De esta manera se explica que la actividad lúdica esté presente en las más diversas formas, tanto en el hombre como en otras muchas especies animales.

El niño y la niña se introducen en el conocimiento mediante el juego y van entrando poco a poco en el complejo mundo de los adultos. Piaget, afirma “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”. Actualmente, se considera que el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral del niño y, sin duda, también del adolescente.

Hacer jugar a un niño o a una niña es sencillo, cuando juega recibe placer. En el tiempo libre, en el patio, en el gimnasio. Jugar es una posibilidad de expresión. Si observamos las primeras veces que el niño juega en grupo podemos constatar individualismo, poca participación de la persona con menos capacidad física, etc.

Así pues, el docente ha de proponer estímulos sucesivos que enriquezcan motriz, social e intelectualmente al niño: aprender jugando y aprender a jugar mejor. Es necesario que mediante el juego, el individuo experimente descubra, vaya dando respuestas (correctas o no) que compare con otras vividas por los compañeros o con modelos posibles, progresando.

Por otro lado, no debemos perder de vista que los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser, y de hecho son, transferidos a otras situaciones no lúdicas. Así pues, el juego es un instrumento trascendental de aprendizaje que el docente ha de aprovechar como un recurso para incidir profundamente en la formación integral del individuo. Es necesario facilitar siempre la experimentación, no esperar que el niño de la respuesta que daríamos nosotros como adultos.

Cada individuo debe poder ir dando sus respuestas, siguiendo el sistema de ensayo/error, para poder reflexionar sobre ellas. Por tanto, el educador debe proponer juegos adecuados a la edad del grupo. La dificultad irá aumentando paralelamente a los progresos individuales y a las características de cada uno de los miembros para poder contribuir positivamente en su formación.

El juego motriz es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, y a la vez le ayuda a construir sus relaciones sociales y otros tipos de aprendizaje. El juego es una de las primeras experiencias que ayudan al individuo

a socializarse, no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación.

Es en este último aspecto donde reside la importancia de la integración en los juegos. Buscar soluciones para la participación de todos será una dificultad añadida para el docente. El esfuerzo principal consistirá, en situaciones muy competitivas, en compensar la desventaja de los alumnos con discapacidad, facilitando la participación de todos.

Jugar significa disfrutar, reír, discutir, comunicarse, llegar a acuerdos, establecer estrategias, etc., una experiencia vital que también forma parte de la educación del individuo. Cuando se excluye a un alumno de un juego a causa de su discapacidad, de su diferencia, le estamos privando de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, llegando a influir en su desarrollo emocional y psicológico, a su proceso madurativo, es evidente que muchos adolescentes con discapacidad no saben jugar. No han compartido los juegos habituales con el resto de sus compañeros, y, por otro lado, y en consecuencia, sus respuestas motrices están muy lejos de lo que pudiera esperarse, Ello, sin duda, repercutirá en su integración y normalización social.

El papel del docente será posibilitar la exaltación de roles activos por parte de todos, independientemente de sus características y peculiaridades. Evitar la falsa integración, es decir, que el alumno con discapacidad adopte roles pasivos reduciendo delicadamente su participación normalizada en un juego. Tampoco se trata de equiparar la integración a la asimilación de modelos, a una absorción de un colectivo superior a uno inferior. No se trata de la predominancia de una manera de hacer sobre otra, sino de trabajar la convivencia en la diversidad. Educar con la diversidad, en la diversidad, base de futuras actitudes de respeto en un entorno motivador donde todos juegan.

Una capacidad básica a desarrollar en los adolescentes y jóvenes que presentan deficiencia cognitiva es que logren conocer y apreciar su propio cuerpo y contribuir a su desarrollo adoptando hábitos de salud y bienestar y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud y la calidad de vida. Por ello, el área de Educación Física gira en torno al cuerpo y el movimiento como ejes de la actividad educativa, siendo la actividad motriz y el ejercicio físico los elementos básicos en la adquisición de hábitos saludables y de calidad de vida.

El conocimiento por parte del docente del proceso psicofísico del alumno, los diferentes estilos de aprendizaje, necesidades educativas en función de distintos momentos evolutivos, contribuyen a la adopción de medidas para la consecución de los objetivos comunes y básicos en esta área. La consideración y atención de estas diferencias en el alumnado a lo largo de su escolaridad es el objetivo básico del trabajo.

Para ello, partiendo del conocimiento de las características personales y de desarrollo social y emocional que subyacen en las diversas alteraciones y déficits de los alumnos se intentan aportar algunas alternativas y experiencias que puedan servir de orientación y base metodológica de trabajo en el campo de la actividad física y deportiva de los sujetos con Necesidades Educativas Especiales.

El juego es más bien una condición, una predisposición del ser frente 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 disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La gracia, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Para Carmenza Salazar (2000) la forma como denominamos a las personas con discapacidad cognitiva, da vida, de forma inconsciente, a ciertos mitos existentes entorno a ellas, por ejemplo que son eternos niños, incapaces de aprender y libidinosos.

Eternos niños. La tendencia a percibir a la persona con discapacidad cognitiva como eternos niños, hace que desde nuestro diario quehacer (y esto incluye a los padres) no propiciamos conductas de independencia y autonomía acordes con su edad. Cambia la talla de los zapatos y vestidos pero no la de las responsabilidades que deben ir asumiendo.

Incapaces de aprender. Consideramos que su pensamiento no evoluciona, nos queda la duda de la transición de operaciones concretas a operaciones formales, el docente corre el riesgo de asumir dos posiciones extremas: la primera es aferrarse al mito de que no pueden aprender, bajando significativamente las expectativas y los niveles de exigencia, terminando el estudiante con actividades de coloreado, picado y recortado y haciendo planas interminables. La segunda es tratar de nivelarlo a las exigencias de los grados escolares, lesionando de algún modo su autoestima al confrontarlo con actividades superiores a sus capacidades.

Surgen como una necesidad las adaptaciones basadas en unos estándares curriculares y objetos de enseñanza funcionales, dejando de lado contenidos que tienen impacto en su vida. Si no se define con anterioridad unas metas que orienten el proceso educativo con estos estudiantes en el contexto de la Educación Formal, se corre el riesgo de perderse y de terminar en actividades por pasar el tiempo, con grave impacto para el proyecto de vida de esta persona.

Por lo tanto es preciso conocer las necesidades educativas y competencias del estudiante para desarrollar estrategias que permitan potenciar al máximo sus habilidades, utilizando herramientas pertinentes y acordes a las características individuales de cada uno.

Según la Teoría de Piaget, la relación del niño con el entorno mediante los juguetes, es diferente en cada fase del desarrollo infantil y viene determinada por distintos factores y por el nivel real de desarrollo y el potencial de aprendizaje en cada etapa: El juego necesita de instrumentos. Estos instrumentos varían en función de las diferentes etapas del desarrollo infanto-juvenil. Para el autor;

El primer juguete del niño es su propio cuerpo.

El segundo juguete es la madre (pecho, manos, cara).

Los siguientes juguetes del niño son las personas que le rodean.

Los objetos cotidianos.

Los juguetes externos y los propios entornos naturales. (Nuevas tecnologías, juegos creados por uno mismo, juegos sociales).

Según Vygotsky (1993) "el juego es el triunfo de la Realidad sobre la percepción". En la infancia el juego favorece la conceptualización de la realidad, la simbolización, la capacidad de abstracción, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización. Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores

Debido a la influencia tan directa que tiene el juego sobre el desarrollo cerebral y madurativo es una herramienta esencial en las intervenciones en los trastornos del neurodesarrollo (trastorno por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del aprendizaje, trastornos del espectro autista, trastornos perceptivos, trastornos del movimiento y Kinestésicos, etc.)

El juego interviene en estos casos sobre las dificultades tempranas cognitivas, el funcionamiento cognitivo global y los factores de riesgo de neurodesarrollo.

Según la Teoría de la Zona Proximal de Desarrollo (ZPD) de Vygotsky, la zona proximal es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo posible. Para este autor, el juego es una excelente zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1993.)

Antes de los seis años, los niños hacen de la Realidad, un juego. Todo se juega antes de esta etapa (maestros y profesores, papás y mamás, médicos, hermanos, familia, etc.) mediante el juego, se comprende y predicen los comportamientos y los matices sociales y emocionales de los demás, mediante la observación de las personas que nos rodean.

Por este motivo, la actividad lúdica se vuelve un elemento fundamental para el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que a consecuencia de los déficits cognitivos, de autorregulación emocional, ejecutiva y motora, e incluso de interacción con el medio, los niños tienen dificultades y deficiencias en el comportamiento social adaptativo y funcional.

Al recrear jugando las pautas de funcionamiento social de las personas que les rodean, primero a través de la observación y después a través de la imitación de sus conductas, los niños aprenden a reconocer las emociones faciales, los gestos, la manera de hablar, la forma de dirigirse, el uso del lenguaje adecuado al contexto, el uso de movimientos corporales, la organización jerárquica, las características propias de cada rol. etc., es decir, adquieren y desarrollan la cognición, la comunicación y la interacción social. Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes.

Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza que: el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje, la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje y las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirva de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea flexible. Y por consiguiente las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias.

Al respecto Castenela (1999) señala que un procedimiento se adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas.

La formación permanente de los docentes es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos

a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p.78)

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

Por su parte Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplea dentro de su estrategia.

En cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p. 34). La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular.

Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurístico. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, eséptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia.

Las estrategias instruccionales en el área de educación física deben ser concretas y entre sus puntos de referencia deben considerarse los siguientes aspectos: Equilibrar el manejo de los conceptos, procedimientos y aptitudes, introducir la globalización y la interdisciplinariedad y orientar el aprendizaje sobre el ente corporal, pero no atendiendo al movimiento de ese cuerpo o su desarrollo biológico solamente, si no centrar su finalidad en el humano total como ser viviente integral.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la auto responsabilidad y la autorrealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz y Noriega, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre si, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Se tiene entonces, que es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor, la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

El juego reglado, que aparece en torno a los 6-8 años, es especialmente importante en el caso de los niños/as con deficiencia cognitiva, pues depende también de la capacidad del niño/a de asumir e interiorizarlas reglas.

Las intervenciones psicopedagógicas con niños con deficiencia cognitiva se ven beneficiadas cuando introducimos elementos lúdicos y dinámicos, como pizarras digitales, juegos de construcción manual, fichas y láminas de colores, elementos para la psicomotricidad (balones, cuerdas, luces...) lo que favorece el incremento del interés y la motivación por la tarea, el aprendizaje y la socialización.

Para Winnicott, "lo natural es el juego y es por sí mismo, también una terapia". Estos marcos de referencia a la hora de iniciar una actividad lúdica o juego, especialmente si se trata de una actividad social, favorecen el clima de ocio, pero también trabaja el aprendizaje de estrategias internas subyacentes.

Los juegos de interacción tienen como objetivo aumentar en el niño la conciencia de su cuerpo, su forma, su movimiento en relación con otros jugadores. Explorando el espacio, observando su propia voz y los diferentes sonidos que pueden producir, descubrir y reconocer las habilidades que no siempre son fáciles para niños con deficiencia cognitiva. A menudo, los niños y niñas, tienden a jugar junto a otra o uno frente al otro y los educadores y padres lo que tenemos que conseguir es que se juegue con el otro...

Una verdadera reciprocidad sólo puede surgir cuando en el juego se atribuyen pequeñas tareas. En los juegos de interacción se busca fortalecer y fomentar: la conciencia del cuerpo (conciencia de su cuerpo y luego entrar en la

interacción con los demás.) la comunicación: cómo me relaciono con los demás, el movimiento las reglas del grupo y su aceptación la presencia (conciencia / concentración) la paciencia (esperar su turno, la observación de las formas de los demás.)

El juego cooperativo ofrece la posibilidad de integrar enriquecedoramente a niños sin discapacidad con niños que presentan discapacidad grave. Los juegos de cooperación estimulan principalmente:

- pertenencia a un grupo
- atenuación del egocentrismo
- sensibilización del entorno
- el desarrollo de un propósito común
- aprender a esperar
- autocontrol

Un niño con una discapacidad tiene como todos los demás niños necesidad de un movimiento natural, exceptuando que su tiempo y sus formas de moverse son diferentes y quizás más lentos. La expresión corporal es a menudo el único lenguaje posible en niños con discapacidad grave.

El éxito más pequeño se convierte en un gran desafío para estas niñas o niños. La expresión no verbal en los juegos de “movilidad” y el lenguaje corporal se convierten en una forma básica de comunicación. Los juegos para ayudar a desarrollar las habilidades motoras, favorecen:

- la capacidad de reaccionar
- la coordinación
- la comparación con situaciones y objetos específicos
- la percepción diferenciada
- procesamiento cognitivo

Los Juegos desarrollan la percepción sensorial y la memoria, nuestra memoria asimila información a través de:

- la audición para el 20%
- 50% para la vista
- la comunicación verbal de 70%
- 90% para manipular, tocar, etc....

Con la manipulación se tiene la posibilidad más alta para almacenar lo que aprendemos. Hablamos de la memoria perceptual cuando el aprendizaje se asimila y adaptado a través de la activación de los sentidos. Los juegos que desarrollan la percepción sensorial estimulan: el conocimiento de los 5 canales o sentidos de percepción, el oído y la vista a través de la capacidad de reconocer y premiar tacto, olfato y gusto a través de la activación de la memoria que es estimulada por la percepción básica nuevas experiencias sensoriales “La imaginación es más importante que el conocimiento, porque el conocimiento sólo muestra lo que ya es, mientras que la fantasía se dirige en lo que será.”

Los niños con discapacidad a menudo tienen problemas para participar en los juegos creativos, y tienen una tendencia a permanecer atado al juego funcional y el juego individual, mostrando una actitud a la repetición y la monotonía. Sin embargo, si se observa con cuidado, se puede ver en estos niños, áreas de interés e imaginación, sobre todo en contextos en los que están involucrados en el juego por los compañeros sin discapacidad. Son pequeños eventos en los que se debe estimular la participación en el juego en grupos mixtos que será crucial para involucrar al niño con una discapacidad para expresar el placer de tratar con sus compañeros.

Los juegos que desarrollan la creatividad estimulan las siguientes áreas:

- La disponibilidad para el juego
- La eliminación gradual de los juegos estereotipados
- La disponibilidad de nuevas ideas de juego

- El renacimiento del interés por nuevas experiencias
- La autoexpresión
- El desarrollo de su propia iniciativa

Un niño o niña con deficiencia cognitiva puede ser estimulado a través de la mímica y los gestos para comprender y pronunciar palabras. Especialmente para estos temas es importante el juego, jugando mientras que aprenden mejor y más naturalmente las habilidades necesarias para la gestión de la vida cotidiana. Para estos niños el aprendizaje, la reelaboración de la información pasa a través de la experiencia física, sensorial y emocional. Estos juegos estimulan:

- la capacidad de diferenciar, clasificar y comparar
- conocer y reconocer las cosas, situaciones, sentimientos...
- la concentración y la observación
- la atención para tiempos cada vez más prolongados
- lo verbal y no verbal

Hay una diversidad muy importante de tipos de juegos. En este sentido, nosotros nos centraremos en el juego motriz, aquel donde está presente principalmente el movimiento.

El niño y la niña se introducen en el conocimiento mediante el juego y van entrando poco a poco en el complejo mundo de los adultos. Como afirma Piaget, “los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla”

Es necesario que mediante el juego, el individuo experimente descubra, vaya dando respuestas (correctas o no) que compare con otras vividas por los compañeros o con modelos posibles, progresando.

Por otro lado, no debemos perder de vista que los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser, y de hecho son, transferidos a otras situaciones no

lúdicas. Así pues, el juego es un instrumento trascendental de aprendizaje que el docente ha de aprovechar como un recurso para incidir más profundamente en la formación integral del individuo. Es necesario facilitar siempre la experimentación, no esperar que el niño de la respuesta que daríamos nosotros como adultos. Cada individuo debe poder ir dando sus respuestas, siguiendo el sistema de ensayo/error, para poder reflexionar sobre ellas.

Por tanto, el educador debe proponer juegos adecuados a la edad del grupo. La dificultad irá aumentando paralelamente a los progresos individuales y a las características de cada uno de los miembros para poder contribuir positivamente en su formación.

Cuando se excluye a un alumno de un juego a causa de su discapacidad, de su diferencia, le estamos privando de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, llegando a influir en su desarrollo emocional y psicológico, a su proceso madurativo., es evidente que muchos adolescentes con discapacidad no saben jugar. No han compartido los juegos habituales con el resto de sus compañeros, y, por otro lado, y en consecuencia, sus respuestas motrices están muy lejos de lo que pudiera esperarse, Ello, sin duda, repercutirá en su integración y normalización social.

8.5 Sugerencias de estrategias lúdicas que puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas.

En cualquier juego y en lo referente a personas con Deficiencia cognitiva, tendremos que tener muy presente lo importante que es valorar el proceso del alumno. Reforzar el sentimiento de diversión para todos los jugadores y evitar que nadie se sienta culpable de una mala actuación durante el mismo.

Una capacidad básica a desarrollar en los adolescentes y jóvenes que presentan deficiencia cognitiva es que logren conocer y apreciar su propio cuerpo y contribuir a su desarrollo adoptando hábitos de salud y bienestar y valorando las repercusiones de determinadas conductas sobre la salud y la calidad de vida. Por

ello, el área de Educación Física gira en torno al cuerpo y el movimiento como ejes de la actividad educativa, siendo la actividad motriz y el ejercicio físico los elementos básicos en la adquisición de hábitos saludables y de calidad de vida.

El conocimiento por parte del docente del proceso psicofísico del alumno, los diferentes estilos de aprendizaje, necesidades educativas en función de distintos momentos evolutivos, contribuyen a la adopción de medidas para la consecución de los objetivos comunes y básicos en esta área.

Un ejercicio apropiado para que los adolescentes y jóvenes que presentan deficiencia cognitiva desarrollen la memoria es invitarlos a dibujar un lugar específico, entre los que se encuentran la casa, la escuela entre otros, la idea no es que los dibujos tenga una gran calidad estética, sino que se representen diferentes detalles.

Otra actividad muy fácil que todos los padres y maestros pueden poner en práctica adolescentes y jóvenes que presentan deficiencia cognitiva es utilizar un lenguaje correcto y sencillo, para que ellos adquieran un manejo adecuado del idioma desde que comienzan a hablar.

En muchas ocasiones durante el desarrollo de alguna actividad, el estudiante puede llegar a frustrarse ante la situación, el docente o los padres deben ayudarlos por medio de pistas, nunca haciéndoles los trabajos.

El aprendizaje no se efectúa con la misma presteza, en algunos casos es necesario utilizar métodos repetitivos, en donde se le presente a los estudiantes una idea varias veces o se repita una orientación antes de iniciar la actividad.

Seguir órdenes es apropiado para lograr una buena estimulación cognitiva en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva, un juego apropiado es crear una serie de pistas que los niños deben realizar en grupo para obtener un premio.

A continuación se refieren algunas actividades lúdicas que se pueden implementar en el salón de clase con niños que presentan deficiencia cognitiva;

Juego: bailando, bailando.

Contenido principal: Expresión corporal e identificación de las partes del cuerpo.

Recursos:

- Humanos: Un educador
- Espaciales: El gimnasio o el aula.
- Materiales: Pañuelos, telas, reproductor de cd y cd de música.
- Temporales: 25 minutos.
- Número de participantes: De 10 a 15 alumnos.

Descripción del juego:

El educador reparte a cada alumno un pañuelo y los participantes se distribuyen libremente por la sala. A continuación el educador pone en funcionamiento el reproductor y los alumnos empiezan a bailar con el pañuelo como les apetezca, hasta que el educador comienza a indicarles partes del cuerpo y en ese momento los jugadores deberán colocarse el pañuelo sobre la parte nombrada y seguir bailando al ritmo de la música.

Variantes:

- Realizar el mismo juego en parejas y cuando el docente diga a los alumnos la consigna, cada jugador deberá colocar el pañuelo sobre la parte del cuerpo nombrada de su pareja.
- Los alumnos con menor grado de afectación podrán agruparse también por parejas pero en este caso sin pañuelos y cuando el docente nombre una parte del cuerpo los componentes de la pareja tendrán que seguir bailando unidos por la parte del cuerpo nombrada.

Para llevar a cabo este juego tenemos que tener en cuenta con los alumnos con discapacidad intelectual severa que será necesario realizar un trabajo previo de

identificación de las partes del cuerpo para que luego las identifiquen en el suyo, aunque en algunos casos tenga que ser el docente el que realice la acción de señalar una parte de su cuerpo y sean los alumnos quienes por imitación la repitan.

Juego: Transportando dormilones.

Contenido principal: habilidades motrices y fuerza.

Recursos:

- Humanos: Un educador.
- Espaciales: El gimnasio o un espacio amplio cerrado.
- Materiales: Colchonetas o sábanas grandes.
- Temporales: 10 minutos.
- Número de participantes: De 10 a 15 alumnos (en grupos de 5 jugadores).

Descripción del juego:

El docente forma equipos de 5 alumnos y a cada equipo les entrega una sábana grande o colchoneta. Les explica que el juego consiste en que entre cuatro compañeros deberán transportar a un compañero (un dormilón) arrastrando la colchoneta por el gimnasio. Así pues por turnos uno de los jugadores se convertirá en un dormilón que se estirará sobre la colchoneta y esperará que el resto del grupo le lleve a dar una vuelta por el gimnasio. Sus compañeros se situarán justo donde el dormilón tenga la cabeza o los pies y lo arrastrarán por el gimnasio. Se cambiará el rol de dormilón hasta que todos los miembros del grupo hayan participado.

Adaptaciones:

- Si hubiera algún dormilón muy pesado pueden unirse dos equipos para realizar el juego.

Para facilitar las cosas a los jugadores con discapacidad intelectual que presenten dificultades de prensión se pueden atar cuerdas en un extremo de la colchoneta para favorecer que puedan arrastrarla.

- Si en el grupo de clase nos encontramos con un alumnado heterogéneo no habrá dificultades para que puedan participar en el juego alumnos con discapacidad intelectual severa, puesto que los compañeros ayudarán al alumnos a que pueda participar en el juego.

Juego: La rayuela.**Contenido principal: habilidades motrices básicas.****Recursos:**

- Humanos: Un docente
- Espaciales: Un espacio amplio.
- Materiales: Una tiza, una piedra pequeña o un saquito de arena.
- Temporales: 20 minutos.
- Número de participantes: De 10 a 15 participantes.

Descripción del juego:

Antes de comenzar a jugar el docente dibuja en el suelo con la tiza las casillas del juego La Rayuela. A continuación coloca a los alumnos en fila india detrás de las casillas número uno que está dibujada en el suelo.

El primer jugador con la piedra en la mano la lanzará dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerla saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las

dobles. Una vez recogida la piedra regresará del mismo modo a la casilla inicial, entregará la piedra al segundo jugador y se repetirá el proceso.

Variantes:

- Se pueden organizar dos grupos y hacerlos competir en rayuelas paralelas.
- Si realizamos este juego con alumnos con discapacidad intelectual severa, podemos prescindir de lanzar la piedra y premiaremos los desplazamientos sobre una o dos pernas, sin prestar mucha atención al casillero.

Juego: Raquetazos.

Contenido principal: habilidades motrices.

Recursos:

- Humanos: Un docente
- Espaciales: El gimnasio o un espacio amplio cerrado.
- Materiales: Distintos tipos de raquetas (de tenis, ping - pong) de distintos tamaños que sean poco pesadas, globos (no importa cual sea su tamaño) y una cuerda para delimitar el campo de juego.
- Tiempo: 20 minutos.
- Número de participantes: De 10 a 12 jugadores.

Descripción del juego:

Antes de comenzar el juego con la ayuda de una cuerda delimitaremos el espacio en dos campos o mitades. Los alumnos se repartirán de manera más o menos equitativa a ambos lados del campo. Cada jugador dispondrá de una raqueta, la que haya elegido voluntariamente (en caso de su grado de afectación cognitiva les impida tomar decisiones, será el educador quien les induzca a su elección). Por ambas partes del campo de juego encontraremos distribuidos globos y pelotas.

Por lo que cada equipo deberá lanzárselos a los compañeros del campo contrario para evitar que queden pelotas en su campo.

Adaptaciones:

Si llevamos a cabo este juego con alumnos con discapacidad intelectual moderada y severa, el juego será casi individualizado, teniendo como finalidad que los alumnos puedan golpear el globo o pelota con la raqueta o simplemente con la mano (si la dificultad de hacerlo con la raqueta es muy grande)

Si el alumno muestra una discapacidad intelectual leve el juego tendrá la finalidad cooperativa que se propuso en un principio ya que el alumno participará con sus compañeros para pasar las pelotas de un campo a otro.

IX MATRIZ DE DESCRIPTORES

Objetivos de investigación	Preguntas generales de investigación	Preguntas específicas de investigación	Técnicas	Fuentes
<p>Valorar las actividades lúdicas que utiliza la docente como estrategias metodológicas para desarrollar la motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.</p>	<p>¿Cuáles son las actividades lúdicas que utiliza la docente como estrategias metodológicas para desarrollar la motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica el Güis?</p>	<p>¿Conoce usted las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes?</p> <p>¿Durante la planificación didáctica toma en cuenta las necesidades educativas de sus estudiantes para la selección de las actividades lúdicas?</p> <p>¿Qué tipo de actividades lúdicas implementa durante el desarrollo de la clase?</p> <p>¿Cuál es la importancia que atribuye usted a las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva?</p> <p>¿Cree usted que se puede potenciar al máximo las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva a través del desarrollo de actividades lúdicas?</p>	<p>Entrevista</p>	<p>Docente</p> <p>Directora</p> <p>Docente de educación Inclusiva</p>
<p>Caracterizar las actividades lúdicas que desarrolla la docente para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los</p>	<p>¿Qué tipo de actividades lúdicas desarrolla la docente para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes de primer ciclo del</p>	<p>¿La docente inicia la clase poniendo en práctica dinámicas, juegos, cantos que permiten el desarrollo de habilidades sociales principalmente de lenguaje y comunicación de los</p>	<p>Guía de Observación</p>	<p>Docente</p>

<p>estudiantes de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.</p>	<p>centro de atención específica el Güis.</p>	<p>estudiantes que presentan deficiencia cognitiva? ¿La docente implementa estrategias lúdicas en donde los estudiantes hacen uso de los materiales con los que cuenta el centro y materiales del medio para trabajarles la socialización, estimulación, comunicación y lenguaje? ¿La docente selecciona las estrategias lúdicas tomando en cuenta las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes? ¿Ha observado avances en el aprendizaje de sus estudiantes en el desarrollo de las habilidades adaptativas a través de la implementación de actividades lúdicas?</p>		
<p>Brindar sugerencias de estrategias lúdicas que puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.</p>	<p>¿Qué estrategias lúdicas puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva del primer ciclo del centro de atención específica el Güis?</p>	<p>¿La docente de educación inclusiva le orienta uso de dinámicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales del estudiante que presenta deficiencia cognitiva? ¿Qué tipo de actividades lúdicas le ha sugerido la docente del programa inclusivo para desarrollar al máximo las habilidades adaptativas de sus estudiantes?</p>	<p>Entrevistas</p>	<p>Docente Directora Docente de inclusión educativa</p>

X. EL ESCENARIO. (EL AULA)

El estudio se realizó en el centro de atención específica El Güis, que se ubica en el municipio de Ciudad Sandino, del departamento de Managua, con la finalidad de Analizar la importancia del uso de estrategias lúdicas para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presenta deficiencia cognitiva.

Este centro educativo cuenta con tres pabellones construidos de paredes de concreto, techo de zinc y piso, posee áreas verdes con plantas medicinales, ornamentales y frutales en sus alrededores.

El escenario específico como es el aula de clase cuenta con los elementos de higiene escolar tales como; ventilación, iluminación y tamaño del área, para que se ejerza un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo la docente nunca permite que se abran las persianas, porque el reflejo del sol le afecta la vista, lo que genera un ambiente caluroso para los estudiantes, existe un abanico de pared, pero solamente ventila hacia el escritorio de la docente, las sillas y mesas son apropiadas para que los estudiantes reciban la clase cómodamente.

Las clases inician a las siete y cuarenta y cinco minutos de la mañana, luego a las nueve y treinta hay un receso que dura media hora y posteriormente se reanuda la clase concluyendo con el almuerzo a las once y cincuenta minutos de la mañana.

Durante los primeros encuentros se dio la etapa de socialización a fin de crear un ambiente pertinente para realizar la investigación, posteriormente se tuvo acceso a los expedientes de los estudiantes, para conocer su historial clínico y evaluaciones psicopedagógicas, a continuación se aplicó instrumentos para la recopilación de datos relevantes. Todo lo anterior permitió tener una amplia visión del escenario donde se apreció que los estudiantes mantienen una relación de compañerismo, solidaridad y ayuda mutua en la que no establecen diferencias entre ellos, a veces se muestran afecto (sonrisas, abrazos), algunos estudiantes permanecen soñolientos durante la clase y hasta llegan a dormirse orillados a las

mesas de trabajo, refiere la docente que esto es a causa de la medicina que les suministran, otros estudiantes permanecen en sus sillas hasta el final de la clase y participan solamente si la docente lo exige ,también hay estudiantes muy activos y expresivos quienes casi siempre animan a sus otros compañeros a participar de la clase .

La docente casi siempre logra mantener la disciplina del grupo durante el desarrollo de la clase, sin embargo cuando un estudiante se descompensa, la docente lo afronta y utiliza términos despectivos para describirlo, les hace regaños elevando la voz y el estudiante evidentemente se muestra frustrado. De igual forma la docente muestra preferencias con determinados estudiantes y lo expresa abiertamente, resalta sus méritos haciendo comparaciones con otros estudiantes. Así también hay momentos en que es afectiva y presume de las habilidades que sus estudiantes han desarrollado. Cuando la docente se ausenta, asume el grupo otra docente que tiene menos cantidad de alumnos, pero hay un estudiante que no participa de la clase, porque su maestra no está y se queda afuera del aula esperando que concluya la clase para irse en el recorrido.

Las actividades que desarrolla la docente durante la clase consisten en revisar o asignar tareas; planas de números que los estudiantes deben repintar o figuras para colorear.

Durante el receso los estudiantes de primer ciclo socializan con los estudiantes de los otros grados, algunos juegan con un balón, otros, solamente salen a comer su refrigerio.

Cuando los estudiantes se dirigen al comedor, lo hacen en compañía de la docente, de forma ordenada y disciplinadamente, retiran su alimento de la cocina y se sientan a la misma mesa todos los días, hacen uso de cubiertos (cuchara o tenedor) y al terminar, llevan su traste nuevamente a la cocina.

Cuando concluye la clase los estudiantes abordan el recorrido en el que son transportados hasta sus hogares.

XI. CONTEXTO EN QUE SE EJECUTÓ EL ESTUDIO.

Área geográfica del estudio: Centro de Atención Específica El Güis, ubicado en el municipio de Ciudad Sandino del departamento de Managua.

El Centro de atención Específico, tiene como finalidad brindar una atención de calidad con calidez a los estudiantes que presentan deficiencias. El edificio está construido de Paredes de concretos, techo de zinc y piso de ladrillo, organizado en tres pabellones, en el primero se ubica un aula taller, un servicio higiénico para niñas y dos aulas deshabilitadas que anteriormente funcionaban como taller de oficio y área de fisioterapia, la dirección del centro y sala de maestros están ubicados en el segundo pabellón, servicios higiénicos y personal docente y en el tercer pabellón se encuentra un aula de primer grado ,un aula de primer ciclo, servicios higiénicos para niños ,un aula deshabilitada que anteriormente se usó como aula de habilidades prácticas.

La Misión del “Centro de Atención Específica el Güis” es contribuir al desarrollo integral de las personas con discapacidad.

La visión del “Centro de Atención Específica el Güis” es brindar una atención personalizada de calidad abierta a nuestra comunidad.

En este centro brindan atención en las modalidades de primer grado. Segundo grado, primer ciclo y aula taller (Bisutería).Es una dependencia subvencionada que se encuentra en proceso de ser estatal. Inició con un personal de cuatro funcionarios; 01 de cara a la administración y 3 al área de docencia, con una matrícula inicial de 120 estudiantes. Actualmente existe una fuerza laboral de ocho trabajadores; 2 que pertenecen al área administrativa,4 docentes, 1 conductor y 1 cocinera, con una población estudiantil de 38 niños, adolescentes y jóvenes.

En general podemos decir que las condiciones higiénicas son favorables ,sin embargo en cuanto a la **ventilación** las aulas de clases presentan una

ventilación que permite que los estudiantes tengan un ambiente fresco, cada aula cuenta con abanicos aéreos, pero específicamente en el aula de primer ciclo, la docente no permite que se abran las persianas y cuando los estudiantes se sienten acalorados e intentan abrirlas, reciben regaños de parte de la maestra y el único abanico en buen estado se ubica hacia el escritorio de la docente .

En cuanto a la **iluminación**, el hecho de mantener las persianas cerradas genera oscuridad en el aula y esto se agudiza con la falta de bujías

Debido a la posición geográfica del centro presenta pocas interrupciones de sonidos, en la calle oeste trafican pocos vehículos, al norte esta una escuela regular pública y un centro de salud, pero no generan distracciones

En cuanto a las dimensiones de las aulas todas tienen un tamaño adecuado con dos puertas cada una, aunque solo una se mantiene abierta.

Los servicios higiénicos están ubicados en el primer y tercer pabellón el de los estudiantes y en el segundo pabellón el de los docentes, el servicio higiénico de las niñas está en mal estado y permanece cerrado, por tanto las niñas tienen que utilizar el de los niños.

XII. ROL DEL INVESTIGADOR

Durante el desarrollo del presente trabajo investigativo mi rol como investigadora fue el de obtener información acerca de la Importancia del uso de estrategias lúdicas que implementa la docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes que presenta deficiencia cognitivas del primer ciclo del Centro de Atención Específica “El Güis”.

Posteriormente se aplicaron los instrumentos que se elaboraron para la recolección de la información como: guía de observación y entrevistas los cuales permitieron realizar el análisis de la información recopilada y auxiliándome de referencias bibliográficas sobre actividades lúdicas. Deficiencia cognitiva y habilidades adaptativas, a fin de brindar sugerencias que contribuyan al buen desarrollo de jóvenes que presentan deficiencia cognitiva en su proceso de enseñanza aprendizaje.

XIII. SELECCIÓN DE LOS INFORMANTES

La población investigada fueron los siete estudiantes que presentan deficiencia cognitiva del primer ciclo y tres docentes; Una docente de aula, una docente de inclusión educativa y la directora del centro de atención específica El Güis, durante el año lectivo 2016.

La selección de los informantes fue por muestreo por conveniencia, debido a la intrínseca relación que existe entre la población investigada y los informantes.

XIV. ESTRATEGIAS PARA RECOPIRAR INFORMACIÓN

En el presente estudio, las técnicas que se utilizaron fueron:

- La observación
- La entrevista

Durante el proceso de investigación, se entrevistó a tres docentes (una docente de aula, una docente inclusiva y la directora del centro)

La docente de aula se mostró espontánea, expresó inquietudes y dudas en relación a la temática y mostró interés en adquirir conocimientos para mejorar su labor educativa, fue colaboradora en su entrevista.

Con los estudiantes hubo interacción durante el periodo del estudio, hubo oportunidad de desarrollar actividades lúdicas, conversaciones y observación que permitieron conocer su desempeño a nivel cognitivo, comunicación, lenguaje, relaciones sociales y sus necesidades educativas dentro y fuera del aula.

XV. CRITERIOS REGULATIVOS

Las investigaciones cualitativas deben cumplir con criterios que permitan evaluar y validar la información:

Este estudio cuenta con; Criterio de credibilidad, validez, consistencia, objetividad y confirmabilidad, el proceso metodológico utilizado durante su realización se puede confirmar a través de las personas que fueron parte del estudio. Los aportes generados por los informantes pueden ser confirmados al igual que la información recolectada, la cual fue utilizada de una manera objetiva y neutral.

Además esta investigación cuenta con criterio de transferibilidad en vista que los resultados se pueden aplicar a otros contextos o grupos, fue realizada en el centro de atención específica “El Güis”, aunque puede aplicarse en cualquier otro centro de educación especial o regular. Además los resultados están basados específicamente en la información recopilada a través de la aplicación de instrumentos y no en el juicio del investigador.

XVI. ESTRATEGIAS QUE SE USARON PARA EL ACCESO Y LA RETIRADA DEL ESCENARIO.

Para el acceso al escenario se utilizó como estrategia la comunicación, valiéndonos también de los convenios que existen entre las instituciones educativas, se logró que la administración del Centro de Atención Específica El Güis admitiera la realización de la investigación, luego de conocer el objetivo y posteriormente se programaron 16 encuentros semanales, los días jueves de cada semana.

Durante el proceso surgió una buena comunicación, con la directora del centro y la docente de aula en estudio, a través de esta última se logró programar una cita con la docente de educación inclusiva a fin de aplicar instrumento (entrevista) y se logró alcanzar el objetivo de obtener la información necesaria.

La retirada del escenario se dio a través de una actividad para compartir con los estudiantes y docentes del centro, donde se le agradeció al colectivo docente y estudiantil la disposición, tiempo y apoyo para que se hiciera posible este estudio.

Trabajo de campo

El trabajo de campo se considera una técnica de la investigación cualitativa la cuál es el conjunto de acciones encaminadas a obtener en forma directa datos de las fuentes primarias de información, es decir, de las personas y en el lugar y tiempo en que se suscita el conjunto de hechos o acontecimientos de interés para la investigación. Por lo tanto, es otra de las técnicas que permite la recolección de datos de manera vivencial o directa para obtener la información del presente foco de investigación.

El trabajo de campo inicio a partir del 8 de Septiembre del 2016 y concluyó el 24 de noviembre del 2016, los encuentros fueron los días jueves de cada semana, durante el periodo de estudio se puso en práctica la aplicación de instrumentos,

recolección de información relevante y a su vez la recopilación de información bibliográfica necesaria, para proceder al análisis.

Técnicas de análisis

Este estudio se realizó utilizando una matriz donde se plantean los objetivos de la investigación, preguntas directrices y específicas, las estrategias y fuentes utilizadas.

Así también se realizó la triangulación de la información, utilizando de manera textual las respuestas de los informantes obteniendo de esta manera las conclusiones y recomendaciones que poseen también fundamentos teóricos basados en la importancia del uso de actividades lúdicas para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

XVII. ANÁLISIS INTENSIVO DE LA INFORMACIÓN

Propósito 1: Valorar las actividades lúdicas que utiliza la docente como estrategias metodológicas para desarrollar la motivación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.

En correspondencia a la pregunta acerca del conocimiento que tienen las docentes en cuanto a las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes; la docente expresó que todos los estudiantes son diferentes y que necesitan que se les brinde una buena educación, por su parte la directora y docente inclusiva coinciden con la docente en que si conocen las características de los estudiantes que presentan Síndrome de Down y que cada uno de ellos presentan necesidades educativas debido a que no todos tienen el mismo nivel de estímulo recibido por su familia y en la escuela.

Todo lo anterior viene a confirmar que las entrevistadas conocen generalidades acerca las características del niño Down, sin embargo, no están claras de la importancia en conocer la naturaleza del desarrollo de sus estudiantes con su condición de vida y de sus necesidades educativas ya que estas son fundamentales, todo docente debe tener como punto de partida sus demandas educativas permitiendo de esta manera seleccionar las estrategias o actividades lúdicas oportunas durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Al respecto Gracia Milla (2012), manifiesta “Entendemos que todos los niños con discapacidad no son iguales, por lo tanto, cada uno tiene características fundamentales propias que deben ser atendidas”.

Lo anterior descrito por el autor deja sustentado que los docentes deben tener el conocimiento del proceso psicofísico del alumno, de los diferentes estilos de aprendizaje, sus necesidades educativas en función de distintos momentos evolutivos, porque todo estos elementos contribuye a la adopción de medidas

para la consecución de los objetivos comunes y básicos para dar cumplimiento a la atención educativa de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

La docente desconoce las particularidades de sus estudiantes, por tal razón también ignora sus necesidades educativas, durante la investigación fue evidente que la docente no cuenta con los conocimientos necesarios para hacerle frente a las demandas educativas de sus estudiantes, lo cual ella admitió y expuso que desea ser capacitada en temas relacionados a su labor.

En cuanto a la pregunta que si en la planificación didáctica, se toma en cuenta las necesidades educativas de sus estudiantes para la selección de las actividades lúdicas, la docente y la directora coincidieron que no necesariamente las actividades lúdicas se reflejan en la planificación didáctica, ya que estas se pueden hacer en cualquier momento y que si se toman en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes, por su lado la docente de educación inclusiva expuso, que no ha visto reflejadas las actividades lúdicas en las planificaciones didácticas de la docente .

En este aspecto coincide la docente, con la docente del programa de inclusión educativa al referir que en la planificación didáctica no refleja estrategias lúdicas, aunque la docente refiere que si las realiza y por su parte la directora dice que las actividades lúdicas se pueden hacer en cualquier momento,

Según Carretero (1995), enfatiza que “el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje, la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje y las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos”.

Es decir que las estrategias seleccionadas deben planificarse e implementarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes a fin de lograr la motivación del estudiante por aprender y que este aprendizaje participativo en su proceso, que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea oportuno. Y por consiguientes las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias.

En relación a las actividades lúdicas que la docente implementa durante el desarrollo de la clase, la docente manifestó que realiza cantos y a veces enciende la radio para que los estudiantes bailen un rato porque a ellos les gusta. Por su lado, la directora expresó ,que los estudiantes juegan con pelota , cantan y visitan el taller de bisuterías una vez a la semana, la docente de educación inclusiva refirió que ha visto que las maestras desarrollan cantos infantiles con los estudiantes y que cuando tienen clase de educación física corren y desarrollan habilidades físicas.

Logre evidenciar a través de la observación en el escenario de clase , que las actividades que realiza la docente ;cantos infantiles y bailes ocurren de manera esporádica ,en los cuales no se integran plenamente todos los estudiantes ,la docente realiza estas actividades con el único fin de eliminar el aburrimiento de los estudiantes ,pero sin intención pedagógica. Esto coincide con las respuestas brindadas por las entrevistadas.

Según Vygotsky (1993) "el juego es el triunfo de la Realidad sobre la percepción". En la infancia el juego favorece la conceptualización de la realidad, la simbolización, la capacidad de abstracción, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización. Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores.

Para el autor el juego posee una gran importancia dentro del proceso de aprendizaje del estudiante, sin embargo para la docente no presta ninguna relevancia, posiblemente porque lo desconozca o no lo considere de interés dentro de su planificación didáctica.

Cuando se le preguntó a cada una de las docentes acerca la importancia que se le atribuye a las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva coincidieron en decir que las actividades lúdicas son importantes porque los estudiantes salen de la rutina y se

alegran un rato, que es bueno que ellos tengan un momento de diversión. Sin embargo en la práctica docente no se pone en práctica a como debería de planificar.

Es importante destacar que Las estrategias lúdicas más que ser una fuente de la alegría para el estudiante específicamente en el estudiante que presenta deficiencia cognitiva, es una herramienta indispensable que permite el potenciar al máximo las habilidades adaptativas, principalmente el desarrollo de la comunicación, socialización y lenguaje y es lamentable que las docentes no estén apropiadas de esta realidad, más cuando se está laborando en un área tan sensible como es la Educación Especial.

Según Vygotsky (1993) las actividades lúdicas están presentes en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo y de forma muy particular las actividades lúdicas ocupan un lugar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, en términos educativos.

Manifiesta Gracia Milla (2012), Considerar el juego como un medio que impulsa el desarrollo del niño con deficiencia cognitiva, conocer la aportación del juego a cada una de las áreas del desarrollo, posibilita adaptar la respuesta educativa a cualquier tipo de población.

En relación a la interrogante de que si se puede potenciar al máximo las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva a través del desarrollo de actividades lúdicas ; expreso la docente que “en realidad estos chavalos así son y así van a seguir ,porque ellos no aprenden”, por su parte la directora respondió que en el centro “la docente trabaja las habilidades adaptativa de los estudiantes a través del taller de bisutería y no a través de juegos”, la docente del programa de educación inclusiva comento que si es posible potenciar las habilidades adaptativas a través de las actividades lúdicas ,pero que es necesario tener un amplio conocimiento al respecto.

La docente está haciendo uso únicamente del taller de bisutería para potenciar las habilidades adaptativas de los estudiantes ,sin embargo ,se pudo observar que no todos los estudiantes son involucrados a estas actividades del taller de bisutería ,porque supuestamente no son productivos o no logran aprender a elaborar las manualidades debido a que la docente carece de conocimientos básicos para brindar atención a estudiantes con necesidades educativas especiales, no realiza actividades que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje ,por el contrario implementa actividades que paralizan el desarrollo de integral de los estudiantes tales como ,repintar y hacer planas de números y letras que los estudiantes desconocen.

Para Carmenza Salazar (2000) la forma como denominamos a las personas con discapacidad cognitiva, da vida, de forma inconsciente, a ciertos mitos existentes en torno a ellas, por ejemplo que son eternos niños, incapaces de aprender y libidinosos. A través de esta referencia, podemos dar cabida a las expresiones de la docente en relación a que los estudiantes no aprenden ,cuando Consideramos que su pensamiento no evoluciona, y el docente llega al punto creer la idea de que el estudiante no pueden aprender, bajando significativamente las expectativas y los niveles de exigencia, terminando el estudiante con actividades poco productiva ,como las que está realizando actualmente la docente ;colorear figuras y repintar números o por el contrario tratar de nivelarlo a las exigencias de los grados escolares, lesionando de algún modo su autoestima al confrontarlo con actividades superiores a sus capacidades.

Propósito 2. Caracterizar las actividades lúdicas que desarrolla la docente para potenciar al máximo las habilidades adaptativas en los estudiantes de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.

En relación a la pregunta sobre las actividades con las que da inicio a la clase la docente y si esta permite el desarrollo del lenguaje y comunicación de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva la docente respondió que inicia la

clase haciendo una oración al altísimo y luego hace revisión de tareas, que las actividades lúdicas las realiza en cualquier momento cuando ve que los estudiantes están aburridos, la directora y docente de educación inclusiva coinciden en que las actividades lúdicas se realizan según la planificación didáctica y que no siempre se reflejan en la planificación que realizan las docentes.

El juego es una actividad que le produce placer, entretenimiento y alegría de vivir, le permite expresarse libremente y utilizar sus energías positivamente a la vez que descarga sus tensiones sin embargo, durante el desarrollo de la clase se logró evidenciar a través de la observación en clases que la docente no aprovecha al máximo el potencial ni las características de sus estudiantes ya que no planifica actividades lúdicas que respondan a las necesidades educativas en relación al desarrollo de las habilidades adaptativas las cuáles consisten en el desarrollo del área Comunicativo- Lingüística, el juego proporciona un marco donde se fomenta la intención comunicativa, además del manejo de un código Lingüístico útil y funcional. El niño actúa y esta acción fomenta la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje.

Como nos dice Bruner J., 1986, en Garaigordobil, 2005:"Lo que le permite al niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento"

A la pregunta en relación a si la docente implementa estrategias lúdicas en donde los estudiantes hacen uso de los materiales con los que cuenta el centro y materiales del medio para trabajarles la socialización, estimulación, comunicación y lenguaje.

La docente refiere que el centro no cuenta con materiales, que lo único que les facilitan son los libros de texto, agrego que en el aula se encuentran unos materiales parecidos a tarjetas, pero que ella no sabe para que se utilizan .Por el

contrario la directora del centro expreso que cuentan con una biblioteca totalmente equipada con material para trabajar específicamente con niños que presentan deficiencias, donde hay libros de historia ilustrados, libros de cuentos, adivinanzas, etc.

Por su parte la docente de educación inclusiva expresó que los materiales que el Ministerio brinda al centro de atención específica son los mismos que poseen las escuelas regulares y que durante las visitas que ha realizado no ha observado que las docentes hagan uso de otros materiales.

Existe contradicción entre las respuestas que brindaron las entrevistadas, no obstante, durante la observación del escenario de clase, la docente no aplico estrategias lúdicas en las que hiciera uso de materiales, sin embargo pude apreciar que la biblioteca que menciono la directora, cuenta con muy pocos libros, pero muy interesantes y ricos en dinámicas, cuentos, adivinanzas y otras actividades, específicamente para trabajar con estudiantes que presentan necesidades educativas especiales , pero estos libros están polvosos evidentemente nadie les da uso.

Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996).Las intervenciones psicopedagógicas con niños con deficiencia cognitiva se ven beneficiadas cuando introducimos elementos lúdicos y dinámicos, como pizarras digitales, juegos de construcción manual, fichas y láminas de colores, elementos para la psicomotricidad (balones, cuerdas) lo que favorece el incremento del interés y la motivación por la tarea , el aprendizaje y la socialización.

El autor hace referencia a un sin número de elementos con los cuales no cuenta la docente para el desarrollo de la clase, sin embargo estos elementos pueden ser sustituidos por otros que cumplan la misma función y que a su vez puedan ser elaborados por los estudiantes, guiados por la docente quien tendrá que valerse de su creatividad e innovación para hacer uso de los materiales del medio.

Para la pregunta que hace referencia a los avances que ha observado la docente en el aprendizaje de sus estudiantes en el desarrollo de las habilidades adaptativas a través de la implementación de actividades lúdicas, manifestó la docente que los pocos avances que ella observa en sus estudiantes son en relación a la higiene personal; lavarse las manos después de ir al baño y antes de ir a almorzar, pero que no lo ha logrado a través de las actividades lúdicas, sino diciéndoles constantemente a los estudiantes, porque si no lo hace a ellos se les olvida, además de eso los alumnos van una vez a la semana al aula taller.

Por su parte la directora refiere que los estudiantes de primer ciclo están un poco estancados, que a algunos estudiantes los habían promovido al aula taller, pero los regresaron porque no tienen capacidad para hacer manualidades. La docente de inclusión educativa dijo que eso solamente puede decirlo la docente porque es quien pasa mayor tiempo con los estudiantes.

Es evidente que la docente no adjudica a las actividades lúdicas los avances que han obtenido sus estudiantes en el desarrollo de habilidades adaptativas, sin embargo a través de la observación se pudo constatar que las pocas actividades lúdicas que realiza la docente aunque sea de forma involuntaria favorecen el desarrollo socio afectivo de sus estudiantes, quienes se dan muestras de afecto, saludos y se apoyan mutuamente para realizar determinadas actividades, generalmente de higiene personal.

Según Vygotsky (1993), Al recrear jugando las pautas de funcionamiento social de las personas que les rodean, primero a través de la observación y después a través de la imitación de sus conductas, los niños aprenden a reconocer las emociones faciales, los gestos, la manera de hablar, la forma de dirigirse, el uso del lenguaje adecuado al contexto, el uso de movimientos corporales, la organización jerárquica, las características propias de cada rol. etc., es decir, adquieren y desarrollan la cognición, la comunicación y la interacción social.

Propósito 3. Brindar posibles sugerencias de estrategias lúdicas que puede implementar la docente en el salón de clase para desarrollar las habilidades adaptativas en los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva de primer ciclo del centro de atención específica el Güis.

En relación a que si la docente de educación inclusiva orienta acerca de la importancia del uso de dinámicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales del estudiante que presenta deficiencia cognitiva, refiere la docente que este tema acerca de la importancia de las actividades lúdicas no tiene sentido en la educación ya que no recibe orientación de parte de la docente de educación inclusiva.

La maestra que atiende a los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva manifiesta que a pesar de que la docente de la inclusión educativa llega al centro no visita el salón de clase, por otro lado, cuando se programa capacitación solamente invita a la misma maestra, por su lado la docente del programa inclusivo expresó que visita el centro constantemente y realiza orientaciones a la docente , que todas las docentes están bien capacitadas en relación a estos temas, lo cual es contradictorio por lo antes referido por la docente de aula. Asimismo, la directora expresó que la docente de inclusión educativa les visita periódicamente y que orienta a todas las docentes, además de recibir capacitaciones de parte del Mined.

Sin embargo, se logró comprobar lo que refirió la docente del aula durante el periodo en que se realizó la investigación, porque la docente de inclusión educativa no visito el centro excepto cuando llego a petición de la directora para que le fuese aplicado el instrumento de la presente investigación, sin embargo la directora respalda lo referido por la docente de inclusión educativa y no así lo que expreso la docente.

Respecto a la pregunta de que si la docente del programa inclusivo le ha sugerido actividades lúdicas para desarrollar al máximo las habilidades adaptativas de sus estudiantes; la docente expresó no haber recibido sugerencias de parte de la docente de educación inclusiva, por su parte la docente inclusiva dijo “que ella

solo brinda sugerencias a las docentes que lo solicitan, porque hay maestras que se molestan si se les sugiere algo diferente a lo que ellas hacen”

Es evidente que no existe una buena comunicación entre la dirección del centro y la maestra de aula, no hay una buena planificación y orientación de parte de la maestra de inclusión educativa y no se toma en cuenta la importancia de asesorar y dar seguimiento a la docente en cuanto al uso de estrategias lúdicas para potenciar el desarrollo de las habilidades adaptativas en los estudiantes con deficiencia cognitiva.

Es importante destacar que las actividades lúdicas sirven como herramienta para favorecer el desarrollo emocional y está directamente relacionado con el bienestar físico y emocional del estudiante , el juego produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales de las cuales la docente del programa de educación inclusiva puede valerse para realizar orientaciones y sugerencias a las docentes, tales como; montajes de pequeñas obras de teatro , danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía en las que deben tomarse en cuenta las particularidades de los estudiantes para dar respuesta a sus demandas educativas .

XVIII. CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados de la presente investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Las actividades lúdicas que implementa la docente durante el desarrollo de clase son de manera esporádica, improvisada y sin intención pedagógica, por esta razón no favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje de manera efectiva.
2. En pocas ocasiones la docente realiza cantos y hace sonar el equipo de música para que bailen los estudiantes, con el único fin de eliminar el aburrimiento, sin embargo no logra que todos los estudiantes se involucren en la dinámica.
3. La docente no reconoce lo lúdico como una estrategia para potenciar las habilidades adaptativas, porque desconoce su importancia y beneficios. De igual forma su conocimiento en relación a las particularidades y necesidades educativas de los estudiantes es mínimo, lo que genera que las clases sean monótonas y poco productivas.

XIX RECOMENDACIONES

A la Docente

Ser autodidacta para implementar estrategias lúdicas acertadas, las que deberá planificar de manera intencionada y organizada las en el plan didáctico, tomando en cuenta los objetivos, contenidos y necesidades educativas de los estudiantes para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

Implementar estrategias instruccionales en el área de educación física a través de técnicas mixtas, para contribuir a la adquisición de hábitos saludables y de calidad de vida. Utilizar un lenguaje correcto y sencillo para que los estudiantes adquieran un manejo adecuado del idioma, implementar juegos que desarrollen la creatividad, percepción sensorial y memoria como; Rayuela, bailando bailando, cantos, juegos de imitación de roles, etc.

A la Directora:

Establecer coordinación entre la dirección del centro y la docente del programa inclusivo para brindar asesoría y seguimiento acerca el uso de actividades lúdicas a la docente de aula que atiende a los estudiantes con deficiencia cognitiva.

Sugerir capacitaciones a la docente de educación inclusiva sobre las estrategias lúdicas que se puede implementar para desarrollar las habilidades sociales, lenguaje y comunicación en el estudiante con deficiencia cognitiva.

A la docente del Programa de Inclusión educativa

Cumplir con su rol en brindar orientación y sugerencias a la docente y directora sobre la importancia de implementar estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades para la vida de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.

BIBLIOGRAFIA

Gracia Milla, M^a. (2012) El juego como facilitador del aprendizaje. Curso Internacional de Actualización en Neuropediatría y Neuropsicología Infantil. Valencia.

Vygotsky, L. (1995). Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores. En Obras Escogidas, T. III, Madrid

Educación inclusiva y formación inicial del profesorado: evaluación...
<https://books.google.com.ni/books?id=N0UsCQAAQBAJ>

Escuela, sujetos y aprendizaje: homogeneización y diversidad,...
<https://books.google.com.ni/books?isbn=98753809462004>
<https://books.google.com.ni/books?id=ByXd26uP9T8C&printsec=frontcover&dq=Escuela,+sujetos+y+aprendizaje:+homogeneizaci%C3%B3n+y+diversidad+...&hl=e>

En Bruner, J., Acción, pensamiento y lenguaje, José Linaza Comp., Madrid,... Una aproximación al conocimiento cotidiano, Madrid, Aprendizaje Visor, 1993. ...
Vygotsky, L. S., "Pensamiento y lenguaje", en Vygotsky, Lev, Obras escogidas, t.

Carretero, M. (1995) *La práctica Educativa. Cómo enseñar*. España: G-R-O.

Castenela (1999) *Estrategias de aprendizaje*. Disponible: www.rugfi.org.cl
[Consulta: noviembre de 2006]

Baptista, La Cruz, J. (2007), "Compilación de estrategias pedagógicas generales y específicas para apoyar la construcción del aprendizaje del alumno en condición de discapacidad o necesidades educativas especiales integrado al sistema educativo regular". Maracaibo, Edo Zulia, Venezuela.

Web grafía

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1>

[http://www.monografias.com/trabajos101/habilidades-adaptativas-deteccion y desarrollo/habilidades-adaptativas-detección -y desarrollo.shtml#definicia#ixzz4QgtZ28bv](http://www.monografias.com/trabajos101/habilidades-adaptativas-deteccion-y-desarrollo/habilidades-adaptativas-detección-y-desarrollo.shtml#definicia#ixzz4QgtZ28bv)

[http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz4Yfqfv2yh](http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz4Yfqfv2yh)

<http://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial.shtml#ixzz4Yfqu9T00>

<https://www.google.com.ni/search?q=Diccionario+real+academia+espa%C3%B1ola&oq=Diccionario+real+academia+espa%C3%B1ola+&aqs=chrome..69i57j0l5.22351j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://books.google.com.ni/books?id=vAd6AAAACAAJ&dq=Estrategias+de+aprendizaje+de+castenela&hl=e>

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA.
UNAN- MANAGUA
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía



Entrevista a la docente

Estimada docente, por este medio le solicito su valiosa información acerca de las estrategias lúdicas que implementa con los estudiantes que presentan deficiencias cognitivas en primer ciclo del Centro de atención específica “El Güis”. Agradezco de antemano su valioso aporte que será de gran utilidad para culminar el seminario de graduación que estoy realizando.

1. ¿Conoce usted las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes?
2. ¿Durante la planificación didáctica toma en cuenta las necesidades educativas de sus estudiantes para la selección de las actividades lúdicas?
3. ¿Qué tipo de actividades lúdicas implementa durante el desarrollo de la clase?
4. ¿Cuál es la importancia que le atribuye a las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva?
5. ¿Cree usted que se puede potenciar al máximo las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva a través del desarrollo de actividades lúdicas?
6. ¿Ha observado avances en el aprendizaje de sus estudiantes en el desarrollo de las habilidades adaptativas a través de la implementación de actividades lúdicas?
7. ¿Recibe acompañamiento pedagógico de la docente del programa inclusivo y la dirección del centro?

8. ¿La docente de educación inclusiva le orienta acerca la importancia del uso de dinámicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales del estudiante que presenta deficiencia cognitiva?
9. ¿Qué tipo de actividades lúdicas le ha sugerido la docente del programa inclusivo para desarrollar al máximo las habilidades adaptativas de sus estudiantes?

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA.

UNAN- MANAGUA
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía



Entrevista a la directora

Estimada docente, por este medio le solicito su valiosa información acerca de las estrategias lúdicas que orienta a la docente de primer ciclo del Centro de atención específica “El Güis” para implementarlas en el salón de clase con los estudiantes que presentan deficiencias cognitivas .Agradezco de antemano su valioso aporte que será de gran utilidad para culminar el seminario de graduación que estoy realizando.

1. ¿La docente de primer ciclo conoce las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes?
2. ¿Durante la planificación didáctica, la docente de primer ciclo toma en cuenta las necesidades educativas de sus estudiantes para la selección de las actividades lúdicas?
3. ¿Qué tipo de actividades lúdicas implementa la docente de primer ciclo durante el desarrollo de la clase?
4. ¿Cuál es la importancia que usted le atribuye a las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva?
5. ¿Cree usted que se puede potenciar al máximo las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva a través del desarrollo de actividades lúdicas?
6. ¿Ha observado avances en el aprendizaje de los estudiantes de primer ciclo en el desarrollo de las habilidades adaptativas a través de la implementación de actividades lúdicas?

7. ¿La docente de primer ciclo recibe acompañamiento pedagógico de parte de usted y de la docente del programa inclusivo?
8. ¿La docente de educación inclusiva y usted realizan orientaciones acerca de la importancia del uso de dinámicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales del estudiante que presenta deficiencia cognitiva?
9. ¿Qué tipo de actividades lúdicas le ha sugerido a la docente de primer ciclo para desarrollar al máximo las habilidades adaptativas de sus estudiantes?

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA.

UNAN- MANAGUA
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía



Entrevista a la docente del Programa de Educación Inclusiva

1. Estimada docente, por este medio le solicito su valiosa información acerca de las estrategias lúdicas que orienta a la docente de primer ciclo del Centro de atención específica “El Güis” para implementarlas en el salón de clase con los estudiantes que presentan deficiencias cognitivas .Agradezco de antemano su valioso aporte que será de gran utilidad para culminar el seminario de graduación que estoy realizando.
2. ¿La docente de primer ciclo conoce las particularidades y necesidades educativas de sus estudiantes?
3. ¿Durante la planificación didáctica, la docente de primer ciclo toma en cuenta las necesidades educativas de sus estudiantes para la selección de las actividades lúdicas?
4. ¿Qué tipo de actividades lúdicas implementa la docente de primer ciclo durante el desarrollo de la clase?
5. ¿Cuál es la importancia que usted le atribuye a las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva?
6. ¿Cree usted que se puede potenciar al máximo las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva a través del desarrollo de actividades lúdicas?
7. ¿Ha observado avances en el aprendizaje de los estudiantes de primer ciclo en el desarrollo de las habilidades adaptativas a través de la implementación de actividades lúdicas?
8. ¿Realiza acompañamiento pedagógico a la docente de primer ciclo?

9. ¿Orienta a la docente de primer ciclo acerca de la importancia del uso de dinámicas que favorezcan el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales de los estudiantes que presenta deficiencia cognitiva?
10. ¿Qué tipo de actividades lúdicas le ha sugerido a la docente de primer ciclo para desarrollar al máximo las habilidades adaptativas de sus estudiantes?

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA
UNAN – MANAGUA
Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía



GUÍA DE OBSERVACIÓN EN EL AULA DE CLASE

El presente instrumento tiene como objetivo de observar las estrategias lúdicas que usa la docente para favorecer el desarrollo de las habilidades adaptativas de los estudiantes que presentan deficiencias cognitivas del primer ciclo del centro de atención específico “El Güis”.

CRITERIOS	Siempre	A veces	Nunca
La docente toma en cuenta las particularidades y características individuales de sus estudiantes para la selección de estrategias lúdicas que realiza durante el desarrollo de la clase.			
La docente inicia la clase poniendo en práctica dinámicas, juegos, cantos que permiten el desarrollo de habilidades sociales.			
Toma en cuenta la importancia el desarrollo de las habilidades lingüísticas y de comunicación de los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva.			
Implementa estrategias lúdicas a fin de que los estudiantes que presentan deficiencia cognitiva logren conocer y apreciar su propio cuerpo adoptando hábitos de salud y bienestar.			
Utiliza elementos lúdicos y dinámicos, como: juegos de construcción manual, fichas y láminas de colores,			
Durante el desarrollo de las actividades usa materiales para el desarrollo de la psicomotricidad (balones, cuerdas, luces...)			
El juego seleccionado durante el desarrollo del contenido en estudio favorece el interés y la motivación de los estudiantes por la tarea a desarrollarse.			
El aprendizaje y la socialización de los estudiantes se logra de manera significativa.			
Se evidencia en los estudiantes hábitos de orden, higiene, responsabilidad, solidaridad y cooperación en el grupo de clases.			
Existe comunicación asertiva entre docente - estudiantes y estudiante – estudiante.			
Orienta las actividades lúdicas con lenguaje sencillo, facilitando así la comprensión del estudiante.			
La estrategia lúdica cumple la función integradora propiciando la diversión y disfrute de los estudiantes.			
La docente implementa estrategias lúdicas en donde los estudiantes hacen uso de los materiales con los que cuenta el centro educativo.			
La estrategia lúdica propicia el desarrollo de las habilidades adaptativas de la socialización, estimulación, comunicación y lenguaje.			