



872743
UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.

INCORPORACIÓN No. 8727-43 A LA

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA DE PEDAGOGÍA

*"El Juego como Recurso Didáctico en el
Proceso de Aprendizaje en el Centro
de Educación Especial Down Rimland A.C.
Una Luz en el Camino, de Uruapan, Michoacán".*

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADAS EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A N :

***CATALINA BARRIGA RICO
DORA MALDONADO GONZALEZ***



**UNIVERSIDAD
DON VASCO, A.C.**

URUAPAN, MICHOACÁN, 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA

A MIS PADRES:

Raúl y Cecilia, por ser las personas mas importantes e indispensables en mi vida, porque siempre me brindaron la oportunidad de tener una educación y sobre todo siempre me han brindado confianza, paciencia, amor y aliento para salir adelante, así mismo poder lograr todos mis objetivos propuestos.

A MIS HERMANOS:

Epifanio, Mario, Enrique, Imelda, Raúl, Alfredo, Alejandro y Cecilia, por ayudarme y apoyarme en todo momento difícil que se me presento durante mi estudio ya que gracias a todos sus sacrificios pude lograr una carrera.

DEDICATORIA

**A quienes me han heredado el tesoro más
Valioso que puede dársele a un hijo: Amor.
A quienes sin escatimar esfuerzo alguno,
Han sacrificado gran parte de su vida
Para formarme y educarme.
A quienes la ilusión de su vida ha sido
convertirme en una persona de provecho
y de valores sólidos.
A quienes nunca podré pagar todos sus
Desvelos ni aún con las riquezas más grandes del
mundo.**

Por todo esto y más... Gracias

Mis papás:

Guillermina y Ramiro

A MONICA JIMENEZ PALOMINO:

Por ser la persona más importante para la elaboración de este trabajo, gracias a su apoyo, a sus consejos y a sus valiosas aportaciones, los cuales nos permitieron que el trabajo se realizara y gracias por ser una buena amiga, que en todo momento nos brindó su apoyo, paciencia y aliento para seguir adelante.

Gracias a todas las personas que hicieron posible la realización de este trabajo dando sus valiosas opiniones, ideas, consejos y sugerencias.

INDICE:

INTRODUCCIÓN-----	03
MARCO DE REFERENCIA-----	10
CAPITULO 1 . LA DIDÁCTICA Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO.	
1.1 Diversas teorías del juego como recurso didáctico-----	14
1.2 Desarrollo del juego en el niño-----	16
1.3 Enfoques didácticos para nombrar a los juegos como recurso didáctico-----	19
CAPÍTULO 2. EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS SUJETOS CON NECESIDADES ESPECIALES.	
2.1 Didácticas especiales-----	24
2.2 El papel del docente en el área de didácticas especiales-----	28
2.3 Recursos didácticos en los sujetos con necesidades especiales---	31
CAPITULO 3. EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE.	
3.1 El juego como elemento educativo en el aula escolar-----	34
3.2 Aplicación de la didáctica especial a través del juego-----	37
3.3 Habilidades académicas que se desarrollan a través del juego en educación especial-----	40

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA.

4.1	Análisis e interpretación de datos	46
4.1.1	Primera categoría: el papel del juego en el proceso de aprendizaje	47
4.1.2	Aspecto motor	48
4.1.3	Aprendizaje social	50
4.1.4	Aprendizaje cognitivo	53
4.2	Segunda categoría: uso del juego como recurso didáctico	56
4.2.1	Lecto- escritura	58
4.2.2	Lógico matemática	59
4.2.3	Lenguaje	62
	Conclusiones	63
	Sugerencias	70
	Bibliografía	72
	Anexos	79

INTRODUCCIÓN.

De acuerdo con Axline Virginia M. (1985), *"El juego es una actividad franca, honesta y viva en la manera en que se comportan los niños. Sus sentimientos, actitudes y pensamientos emergen en una forma totalmente desenvuelta y sin inhibiciones. El niño adquiere una mayor comprensión de sí mismo y de los demás para poder llegar a relacionarse emocionalmente con más generosidad con otras personas permitiendo a éste, lograr el aprendizaje"*.

En una investigación realizada por la UNESCO (1980) se llegó a la conclusión de que todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.

Continuando con Axline (1982) se determina que el juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merecen entrar por derecho propio en la institución escolar, mucho más allá de los jardines de los infantes o escuelas donde con demasiada frecuencia queda confinado.

En efecto, el juego ofrece al pedagogo a la vez el medio de conocer mejor al niño y de renovar los métodos pedagógicos. Su introducción en la escuela, empero, plantea numerosos problemas, máximo cuando los estudios

sobre el juego son todavía relativamente escasos y no han conducido a la elaboración de una teoría que responda a las diversas interrogantes que suscitan las actividades lúdicas.

El juego desde la postura de Piaget y Vigostky es *“una herramienta que permite al niño y a la niña llegar al conocimiento y al aprendizaje de forma simbólica por medio de la imitación en el nivel preescolar”*. (Vigotsky: 1979, 149-150).

Vigotsky agrega, además, que el juego es un elemento importante para el desarrollo del niño y la niña, es decir, permite a los mismos actuar sin necesidad de tener presentes los objetivos de manera inmediata. *“Así alcanzan una condición en la que actúan independientemente de lo que ven”*. (Idem)

Piaget avala lo anterior al afirmar que *“el juego es un recurso didáctico necesario para el desarrollo cognitivo en el niño: en la construcción del espacio, del tiempo y de la imagen propia, además de que el juego ayuda a integrar aquellas actividades en las cuales se utiliza la percepción, así como las actividades sensorio motoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad”*. (Piaget:1986, 123)

Por otra parte, las actividades lúdicas son utilizadas para facilitar el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales, buscando así una mejor integración social.

En el Centro de Educación Especial Down Rimland se atienden algunas alteraciones del desarrollo del niño relacionadas con el aprendizaje, como son:

perturbaciones de actividad motora, trastornos de percepción y trastornos de simbolización, trastornos de atención (insuficiente y excesiva).

En este centro no se ha realizado alguna investigación sobre el uso del juego como recurso didáctico y por ello surge ahora la inquietud de dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación:

¿Es el juego usado como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje en el Centro de Educación Especial Down Rimland?

El juego es una actividad que nació desde el inicio de la humanidad y es considerado como uno de los fenómenos más trascendentes en la vida del niño. A través del juego el niño desarrolla sus capacidades motoras, intelectuales, perceptivas, creativas; así como también aprenden a conocer el mundo que los rodea y a identificarse como un ser diferente a los demás.

En algunos centros de educación especial el juego es utilizado como un estímulo de motivación o simplemente como actividades especiales, ya que muchas veces se cree que todos los niños tienen las mismas capacidades y habilidades para efectuar los juegos y actividades.

De manera muy especial esta investigación pretende ser útil al docente o persona encargada de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que considere al juego como una herramienta pedagógica que le pueda ayudar en su trabajo con los niños con necesidades especiales, en específico para el caso del Centro de Educación Especial Down Rimland, A. C. "Una luz en el camino", sin

embargo se pretende también beneficiar a los alumnos que intervienen en el proceso de aprendizaje de este centro.

La pedagogía tiene como objeto de estudio la educación en todos sus ámbitos y la formación humana a través del proceso de aprendizaje, por lo tanto, el pedagogo tiene un amplio campo de acción para lograr que todo acto educativo sea eficiente. Igualmente es de importancia investigar la verdadera utilización del juego como una herramienta facilitadora en el proceso de aprendizaje en el centro de educación especial, apoyándose en los conocimientos relacionados con la psicología infantil, psicología de la adolescencia, psicología educativa y técnicas didácticas que pueden también facilitar el proceso de aprendizaje.

Es preciso mencionar que las actividades lúdicas son herramientas didácticas que facilitan el aprendizaje de diversas áreas como son: el cálculo matemático, lectura, escritura y la motricidad fina y gruesa, ya que es de total importancia utilizarlos con los niños con necesidades especiales.

Una tarea muy importante del pedagogo es la investigación, ya que a través de ésta se analiza la realidad que se pretende mejorar, diseñando posteriormente estrategias en las cuales se puedan involucrar las actividades lúdicas para que faciliten el proceso de aprendizaje de dicho centro.

Para evitar la subjetividad, en la presente investigación se recurrió a aquellas teorías que afirman que el juego es una herramienta facilitadora del aprendizaje, como son las teorías de Vigostky y la de Piaget, señalando éste último que *“el juego constituye la actividad predominante a través del cual se crea el desarrollo simbólico. En el juego sobresalen las acciones de asimilación*

sobre las de acomodación".(Piaget:1986,37). En esta misma teoría, Piaget considera al juego como un elemento importante en el desarrollo de niño.

Vigostky, por su parte, afirma que *"el juego es una actividad social del niño, en la cual gracias a la cooperación de otros logra adquirir papeles que son complementarios del propio"*.(Vigotsky: 1979,70) Asimismo, señala que el lenguaje es uno de los principales elementos que ayuda al infante, ya que por medio de éste se pueden definir los objetivos y establecer de manera posterior los conceptos. El juego para Vigostky es una actividad conductora, la cual determina la evolución del niño.

El método utilizado en esta investigación es de carácter etnográfico descriptivo, el cual permitió conocer el proceso de aprendizaje en su entorno natural. Además, permitió describir de manera detallada y profunda el uso del juego como recurso didáctico que facilite el aprendizaje.

Las intencionalidades de este trabajo quedaron determinadas desde el inicio del mismo de la siguiente manera:

Como objetivo general:

* Describir el papel que tiene el juego en el aprendizaje en el Centro de Educación Especial Down Rimland A. C. "Una luz en el camino".

Como objetivos particulares:

- ✓ Identificar los principales juegos que son empleados para facilitar el proceso de aprendizaje.
- ✓ Describir los momentos en los cuales el juego es utilizado como recurso facilitador del proceso de aprendizaje.

- ✓ Verificar el uso didáctico del juego en el proceso de aprendizaje.

Con el objetivo de establecer de manera más delimitada las líneas de acción se plantearon las siguientes preguntas secundarias de investigación:

- 1.- ¿Qué papel desempeña el juego en el proceso de aprendizaje?
- 2.- ¿En qué momento del proceso de aprendizaje se utiliza el juego?
- 3.- ¿Cuál es la importancia del juego como recurso didáctico dentro del proceso de aprendizaje?

Las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de esta investigación fueron :

- No tener el acceso a la información más relevante acerca del centro educativo investigado.
- Suspensiones de clases por motivos sociales y culturales.
- La indisposición de las personas que pudieron brindar información importante.
- La modificación de la dinámica de trabajo de los docentes en las sesiones observadas durante los meses de septiembre del 2001 a enero del 2002.

El lugar donde se llevó a cabo la investigación fue en el Centro de Educación Especial Down Rimland, A. C. "Una luz en el camino", ubicado en la calle California No. 3 de Uruapan, Michoacán.

La investigación se realizó a una muestra de la población objeto de estudio, porque sólo se trabajó con cuatro de diez docentes.

La investigación pudiera ubicarse en la corriente de las teorías constructivistas.

MARCO DE REFERENCIA.

En una investigación realizada por Miranda (1999) se encontró que Fray Juan de San Miguel fundó Uruapan en 1533, dividiendo el pueblo en nueve barrios, cada uno con su capilla. La ubicación geográfica de Uruapan, Michoacán, es de 19° 38' al Norte, 101° 56' de longitud Oeste; 19° 12' de latitud Norte; 102° 22' de longitud Oeste.

El municipio de Uruapan representa el 1.46% de la superficie del estado de Michoacán. Colinda al Norte con los municipios de Los Reyes, Charapan, Paracho y Nahuatzen; al Este con los municipios de Nahuatzen, Ziracuaretiro, Taretan y Gabriel Zamora; al Sur con los municipios de Gabriel Zamora, Parácuaro y Tancitaro y al Oeste con los municipios de Tancitaro, Nuevo Parangaricutiro, Peribán y Los Reyes.

En un censo realizado por el (INEGI) Instituto Nacional de Estadísticas, Geografía e Informática (1993) se encontró que la población total de Uruapan, Michoacán, es de 187, 623 habitantes. A nivel medio superior cuenta con la Escuela Preparatoria Lázaro Cárdenas y la Escuela Preparatoria Eduardo Ruiz, incorporadas a la U.M.S.N.H. Se cuenta también con un Colegio de Ciencias y Humanidades, incorporada a la U.N.A.M.

A nivel profesional cuenta con dos universidades y tres extensiones universitarias. Además de dos extensiones a nivel maestría.

Se cuenta con la Facultad de Agrobiología de la U.M.S.N.H. y con la Universidad Don Vasco incorporada a la U.N.A.M que tiene nueve carreras

profesionales a nivel licenciatura, se cuenta además, con un Instituto de Ciencias de Michoacán y un Tecnológico.

Los centros de educación especial con los que cuenta la Zona Escolar No. 3 de Uruapan son:

A) El Centro de Atención Múltiple (C.A.M.) Margarita Gómez Palacios, fundado en el año de 1981 y ubicado en el Residencial Cupatitzio, calle Aguililla sin número, en donde se atienden niños con necesidades educativas especiales con discapacidad intelectual, sensorial y neuromotora en personas de 1 a 16 años de edad.

Además el C. A. M. cuenta con extensiones en Nueva Italia, Apatzingán, Paracho y Coalcomán. El objetivo de estos centros es proporcionar educación básica, dividida en educación inicial de 0 a 4 años de edad, educación preescolar de 4 a 6 años y educación primaria de 6 a 16 años. Para lograr dichos objetivos se realiza una adecuación curricular tomando en cuenta las necesidades de cada niño.

B) El Centro de Capacitación de Educación Especial (CECADEE) incorporada a la escuela de educación especial Margarita Gómez Palacios, atiende a jóvenes de 16 años de edad en adelante sin discapacidad alguna, sólo como una regularización escolar.

C) El Centro Psicopedagógico, con turno matutino y vespertino, donde se atienden niños que requieren atención escolar complementaria en la lectura, escritura y matemáticas. Actualmente está ubicada en el domicilio Arroyo del Páramo.

D) Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) antes llamado grupos integrados, donde hay un maestro de educación especial en cada grupo normal a nivel primaria. Actualmente en 23 escuelas primarias se le brinda apoyo de educación especial incorporada a la Zona Escolar No. 3 (López: 2002).

E) El Centro de Educación Especial Down Rimland A. C. Es una institución privada que cuenta con personal especializado en educación como son: pedagogos y auxiliares de educadoras.

El Centro está dividido en diferentes salas, cada una con nombres de los diferentes colores como son: azul, morada, verde, roja, café y la amarilla, en las cuales se atienden de cuatro a cinco niños con diferentes alteraciones y con diferentes edades. Para identificar cada una de las salas se coloca en la puerta una hoja de papel lustre con el color que le corresponde. En dicho centro no se utiliza un método de trabajo específico para cada sala, ya que la dinámica de los niños no lo permite.

Este centro de educación especial era una casa particular, la cual tiene dos pisos, dos baños, un cuarto de aseo personal, una cocina y un comedor, un pequeño patio de recreación, una dirección académica y una sala de información,

Algunas alteraciones relacionadas con el aprendizaje que son tratadas en el centro son:

- Perturbaciones de la actividad motora.
- Trastornos de la percepción, simbolización y atención.

El Centro de Educación Especial Down Rimland, A. C., se encuentra ubicada en la Calle California No. 33 (entre Sinaloa y Michoacán) Colonia Ramón Farías, en la ciudad de Uruapan, Michoacán.

En el Centro de Educación Especial Down Rimland, A. C. "Una luz en el camino" la socialización se da por medio de la convivencia y al poner claras las normas para que puedan relacionarse en su ambiente familiar y social. El juego les permite recrear acciones de la vida cotidiana a través de expresiones dinámicas por medio de objetos y cosas. Algunas actividades que se realizan son las siguientes: escuchar cuentos, leyendas e historias". (Documentos:2001, 1-6)

CAPÍTULO 1.

LA DIDÁCTICA Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO.

En este capítulo se presentan las diferentes teorías que sustentan al juego como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje con los niños con necesidades especiales. Posteriormente se describe el desarrollo del juego en el niño en las diferentes etapas, iniciando con su conceptualización y después con las diferentes características de los juegos utilizados como recurso didáctico.

“La didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que cada profesor debe conocer y saber aplicar para asimismo orientar con mayor seguridad a sus propios alumnos en el proceso de aprendizaje de las diferentes materias, teniendo como base sus objetivos educativos”. (Mattos: 1990,32)

1.1 Diversas teorías del juego como recurso didáctico.

En este apartado se encuentra que diversos autores intentaron definir el origen del juego por considerar que era bastante importante en el desarrollo infantil, e incluso algunos de ellos lo enfocan específicamente al aspecto educativo.

Al respecto, en el libro de Psicología Educativa de De la Mora, se indica que: *“John Locke considera que el juego surge como un recreo para el niño, en cambio Steanley Hall afirma que el juego ha sido determinante para la evolución de las habilidades humanas; Lange por su parte, afirma que tan sólo es un*

ejercicio complementario y Adler, que el juego es una búsqueda de poder". (De la Mora:2000,47-49).

De esta manera se empieza a prestar la atención al juego como parte esencial en el proceso de aprendizaje del niño.

También en este aspecto, habiéndose destacado la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, se comienza a analizar su influencia en el desarrollo de habilidades específicas que asumen verdadera importancia en el desarrollo cognitivo del niño. *"En este caso tenemos que Friedrich Schiller considera que a través de él, el niño maneja el simbolismo; Adler considera que desarrolla la creatividad y rasgos para el liderazgo; Locke se enfoca al desarrollo sensoriomotriz; Gross considera que es preparatorio para funciones sociales posteriores además de desarrollar los aspectos físicos, simbólicos y sociales". (Idem).*

De especial importancia es la revisión del enfoque que Vigostky y Piaget le dan al proceso lúdico, ya que en ellos se está fundamentando esta investigación. Para ello, revisando el Plan 1994 de la Licenciatura en Educación titulado "El juego" se manejan los siguientes datos:

"Vigostky (1988) entonces, afirma que a través del juego se determina la evolución del niño dado que adquiere de esta forma los papeles o roles sociales complementarios del propio además de remarcar la importancia del juego simbólico y la importancia del mismo para el lenguaje infantil que en esta teoría es fundamental para el desarrollo cognitivo ". (UPN, 1994: 1-6)

“Piaget por su parte afirma que esta actividad es predominante para crear el desarrollo simbólico y desarrollar la inteligencia del niño por el ejercicio constante que se realiza en las acciones de asimilación y acomodación, que como ya sabemos son las invariantes funcionales propias para lograr el equilibrio cognitivo o la construcción de nuevos conocimientos”. (Idem).

De esta manera se considera que es bastante evidente que se ha dado una importancia relevante a la aplicación del juego en el desarrollo de habilidades humanas y que esto en los últimos tiempos ha resurgido en mayor proporción dentro de diversas corrientes enfocadas al desarrollo del aprendizaje escolar, ubicándolo como recurso didáctico obligatorio dado que es parte fundamental e inherente en el desarrollo integral del niño.

1.2 Desarrollo del juego en el niño.

En este momento se hará una revisión general del desarrollo del juego en el niño en sus diferentes etapas cronológicas, sin embargo, se hace la aclaración de que se dará mayor énfasis y se caracterizará mayormente la etapa escolar que se enmarca en el rango de 6 a 12 años de edad, dado que la población investigada se engloba en dicho rango.

“El juego es considerado un elemento que ayuda a desarrollar la inteligencia. Al realizar actividades lúdicas, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de lectura de la

realidad a partir de su propio y personal sistema de significado". (Revista Mexicana de Pedagogía: 1998, 28-31).

"El juego es un medio privilegiado a través del cual el niño interactúa con el medio que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, conflictos, lo hacen voluntaria y espontáneamente; le resulta placentera y al mismo tiempo el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. En el niño, la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproducen las acciones que viven diariamente, por lo cual constituye una de las actividades primordiales".

(SEP: 1992, 22)

Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior. El juego es un ejercicio preparatorio y de gran utilidad para el desarrollo del organismo. Cuando el niño juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, su tendencia a la experimentación. Por eso el juego es considerado como un medio para el aprendizaje en los niños hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura del cálculo.

Piaget y Claparede clasifican los juegos en tres grandes grupos como son:

1.- *Juego de ejercicio*: abarca el periodo sensoriomotor (0 a 2 años) el cual consiste en repartir actividades de tipo motor y que se realizan únicamente por puro placer. Estas actividades consisten fundamentalmente en movimientos del propio cuerpo o de objetos que tienen a su alrededor.

Como menciona Claparede *“el instinto de lucha interviene en la mayor parte de los juegos, si no como móvil principal, por lo menos como móvil adicional”*. (UPN, 1994: 27-30)

2.- *Juego simbólico*: abarca el periodo preoperacional (2 a 7 años), caracterizándose este periodo por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. En este periodo el niño representa escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades e intereses. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. El niño desarrolla los papeles sociales de las diferentes actividades que lo rodean por ejemplo: el maestro, el médico, el profesor, el tendero y el conductor.

Durante muchos años los niños van a realizar este juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongará hasta más tarde. A partir de esta edad el niño empieza a participar en juegos de reglas.

3.- *Juego de reglas*: abarca la etapa de operaciones concretas y operaciones formales (7 años, hasta la adolescencia). Estos juegos son de carácter social y se realizan mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego ni competencia. Algunos juegos utilizados en este periodo son: las canicas, policías y ladrones y el escondite, etc., que son juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas que definen el juego.

“Dentro de este mismo periodo entra otro tipo de actividad lúdica, que son los juegos de construcción que participan del simbolismo lúdico pero que sirven

también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes por ejemplo: los juegos que se realizan con materiales para producir formas diversas o incluso máquinas". (De la Mora, 2000: 49-50)

Algunos de los juegos que pueden ser utilizados en estos tres tipos de juegos (juegos de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas) son: juegos de experimentación o juego de funciones generales como son: silbidos, trompetas, juegos motores (canicas y carreras), juegos intelectuales (imaginación y curiosidad), juegos afectivos y los de ejercicio de voluntad (juego inhibición, tales como mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil), los juegos de funciones especiales (juegos de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitaciones).

Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica en el niño facilitándole el proceso de aprendizaje del mismo y de su interacción con su medio ambiente.

1.3 Enfoques didácticos para nominar a los juegos como recurso didáctico.

A continuación se mencionan las características de los principales juegos utilizados como recurso didáctico que facilitan el aprendizaje.

De acuerdo con el Plan 1994 de la Licenciatura en Educación y con relación a lo mencionado por Piaget y Claparade, ya descrito en el apartado anterior, existen tres tipos de enfoques que caracterizan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla.

a) *Los juegos de ejercicio* se caracterizan por ser actividades de tipo motor que al principio tienen un fin adaptativo pero se realizan por el puro placer del ejercicio funcional. Otra característica muy importante es que este tipo de juego es de carácter individual, aunque a veces los niños jueguen con los adultos. Estos juegos de ejercicio, sin intervención de símbolos o ficciones ni reglas, caracterizan en particular a las conductas animales, ya que se realizan por el simple hecho de obtener placer.

Los juegos de ejercicio son los primeros en aparecer en el niño. Son también los menos estables, puesto que son variables: surgen al final de cada nueva adquisición y desaparecen después de su saturación.

Cuando los juegos de ejercicio se vuelven colectivos, se puede regular y convertirse en juego de reglas, lo cual constituye un motivo para que desaparezcan los juegos de ejercicio.

b) *Los juegos simbólicos y de reglas* se caracterizan por utilizar un abundante simbolismo que se forma por medio de la imitación. En efecto el simbolismo comienza por las conductas individuales que se hacen posible la interiorización de la imitación.

Al finalizar los juegos simbólicos en el curso del desarrollo se superpone una tercera categoría que es la de los juegos de reglas.

c) *A diferencia del símbolo, la regla* implica relaciones sociales o interindividuales. La principal característica de los juegos de reglas es que son de carácter social, todos se realiza observando reglas acordes a la edad y que

todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, ya que sin la labor de todos no hay juego, ni competencia, lo que le obliga a situarse en el punto de vista de la otra persona para tratar de ganarle y no dejar que gane, esto propicia una coordinación de los puntos de vista, aspecto que es muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

La regla implica una regularidad impuesta por el grupo, su violación presenta una falta ante todo el mismo.

Emanado de todo lo anterior se pudiera deducir en este punto que:

a) El juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensorio-motores.

b) El juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos presentes: ejercicio sensorio motor y/o imaginación simbólica.

Además, presenta un elemento nuevo: la regla. El juego de reglas confluye en sí el contenido de los dos enfoques. Además de incorporar como nuevo elemento el uso de reglas resultante de la organización colectiva de las actividades lúdicas.

En este proceso el paso de uno a otro enfoque se realiza mediante *los juegos de construcción*. Los juegos de construcción no se caracterizan por ser un estadio entre los otros sino que marcan una transformación interna de la noción del símbolo en el sentido de la representación adaptada.

Se consideran las grandes clases de juegos de ejercicio, de símbolo y de reglas como correspondiente a tres niveles, entendiéndose que estos tres niveles se caracterizan por las diversas formas sucesivas de la inteligencia, por lo tanto, los juegos de construcción no se consideran como un nivel entre los

otros, sino que ocupan una posición situada a medio camino en el segundo y, sobre todo, en el tercer nivel, entre el juego inteligente o entre el juego y la imitación.

Para finalizar, los ejercicios lúdicos que constituyen la forma inicial del juego en el niño no son característica exclusiva de los primeros años o de la fase de las conductas preverbales, sino que reaparecen durante toda la infancia cada vez que una habilidad nueva se adquiere, o sea, toda conducta da lugar a su turno a una asimilación funcional o ejercicio, acompañada de simple placer de ser causa o de un sentimiento de potencia.

El docente debe proporcionar al niño diferentes juguetes educativos para que pueda elegir él mismo los que más le agraden, lo cual le ayudará a desarrollar aquellas habilidades que madurativamente son la base funcional necesaria para la adquisición y desarrollo de potencialidades escolares tales como la lecto-escritura.

CAPITULO 2.

EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS SUJETOS CON NECESIDADES ESPECIALES.

El proceso de aprendizaje en los sujetos con necesidades especiales asume ciertas diferencias relevantes en comparación con el desarrollado por niños con sus potencialidades neurológicas adecuadas a pesar de que se considere que en cuanto a su desarrollo por evolución debe seguir la misma secuencia.

"El proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales es el mismo que el de un niño normal, con la diferencia de que a un niño con necesidades especiales se le debe de dar una educación más personalizada y dedicarle un poco más de tiempo ya que el desarrollo de sus facultades tanto cognitivas como sociales es más lento". (Bautista: 1993, 236)

Vale decir que en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales se debe trabajar primeramente con aspectos como:

a) *La percepción*, que consiste en interpretar toda la información que se capta a través de los sentidos para posteriormente analizarla.

b) *La atención*, ya que la mayoría de los niños con necesidades especiales presentan déficit en cuanto a la posibilidad de creación de hábitos de fijación, focalización y movilización de la atención.

c) *La memoria* también juega un papel muy importante dentro del proceso de aprendizaje, ya que es el resultado evidente de la adecuada discriminación y reconocimiento de los estímulos visuales, auditivos, táctiles y motores.

d) *La psicomotricidad*, ya que es la sensibilización de la estimulación y permite el progreso del desarrollo motor.

Cabe mencionar que estos aspectos se deben trabajar de manera muy especial en la edad de 0 a 6 años y prolongarla, si el niño no responde adecuadamente, hasta los 9 años de edad.

En este capítulo se presentan las didácticas especiales para enseñar a describir el papel del docente en el área de didácticas especiales y para finalizar se mencionan los recursos didácticos que deben ser utilizados para el proceso de aprendizaje de los sujetos con necesidades especiales.

2.1 Didácticas especiales.

La didáctica contribuye a hacer más consciente y eficiente la labor del profesor, y asimismo, hacer que se interesen los alumnos por sus estudios. Es decir, la didáctica debe contribuir a la realización plena, de acuerdo a las necesidades y de las capacidades del alumno por parte del profesor. Esta área puede ser considerada en sus aspectos generales y particulares, hablando respectivamente de una didáctica general o didácticas especiales.

La didáctica general está destinada al estudio de todos los principios y técnicas adecuadas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. La didáctica general para ser válida debe estar vinculada a las circunstancias reales de la enseñanza, a los objetivos que la educación tiende a concretar en el educando. Para poder dirigir correctamente el aprendizaje debe tomar en cuenta la planeación, la ejecución y la verificación de la clase. Por otra parte, la didáctica especial debe ser aplicada tomando en cuenta el nivel de enseñanza

de todos los alumnos y de cómo se puede aplicar ésta en las diferentes materias.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, la didáctica especial estudia la aplicación de todos los principios de la didáctica general en la enseñanza de diversas asignaturas y de una manera específica acorde a las necesidades del educando.

Dentro de la didáctica especial el juego es un medio importante a través del cual el propio niño interactúa con su medio ambiente, descargando su energía, expresando sus deseos y conflictos. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él se reproducen las acciones que viven diariamente, por lo tanto constituye una de sus actividades primordiales y en el aspecto escolar la importancia es mayor tal y como se explica en seguida.

La didáctica y el juego son dos elementos muy importantes que se pueden conjugar, ya que el docente debe utilizar los juegos y técnicas apropiadas al nivel evolutivo, intereses, posibilidades e inquietudes de cada alumno, sobre todo en aquellos con necesidades especiales.

Por último, se deben retomar en la didáctica los elementos básicos para incidir de la forma más adecuada en el proceso de aprendizaje, como son: el alumno, los objetivos, el profesor, la materia, los métodos y técnicas de enseñanza, y, el medio contextual, ya que tomándolos en cuenta se podrán detectar las diferentes necesidades que tiene cada alumno.

La didáctica especial es considerada como el estudio de la aplicación de los principios generales de la didáctica en el campo de la enseñanza de diversas

asignaturas como son las matemáticas, la lectura, la escritura y la motricidad fina de una manera específica.

Por este motivo, la didáctica especial tiene como objetivo el estudio de los problemas especiales que se pueden presentar en la enseñanza de las diferentes disciplinas, análisis de programas, determinación de los objetivos, estudio de los planes adecuados a cada disciplina y a cada etapa del aprendizaje, estudio de las pruebas que verifican el aprendizaje y la investigación de medios para dar solución a todas las dificultades que se presentan en la enseñanza.

Al respecto, en el libro de Bautista (1993) se percibe que la lecto-escritura, el aspecto lógico matemático y el lenguaje son las principales áreas donde intervienen la didácticas especiales para facilitar el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales.

* Los mecanismos necesarios para la lecto-escritura, tanto a nivel perceptivo como a nivel mental, son más lentos e inexactos en los niños con necesidades especiales que en otros niños, debido a que se encuentra alterado el proceso perceptivo, sobre todo la percepción visual y auditiva.

* Con respecto a la escritura, suelen tener mayor dificultad en establecer relaciones entre los signos, la representación gráfica y los sonidos escuchados, así como en la grafía, debido a que su motricidad fina no está desarrollada adecuadamente.

*Para el aprendizaje de la lecto-escritura en el niño con necesidades especiales se debe de tomar en cuenta que sólo se comenzará el aprendizaje de

la misma cuando se haya logrado tener una maduración suficiente en los aspectos que intervienen y que facilitan el aprendizaje del niño.

Dentro de la lecto-escritura el docente debe seleccionar los métodos y técnicas adecuadas a las necesidades y dificultades que presenta cada niño para así mismo diseñar un programa adecuado y debe buscar actividades que sean adecuadas para lograr el aprendizaje de la escritura y el aprendizaje de la lectura, ya que esta se enfocará desde el punto de vista de la comprensión de la escritura para facilitar la asimilación y automatización de los patrones gráficos utilizando actividades lúdicas diferentes.

Por otra parte, el área lógico-matemática lleva una gran participación de la actividad mental desde los contenidos de base psicomotriz hasta aquellos en los que intervienen un razonamiento lógico abstracto, por lo que es necesario un conocimiento evolutivo del niño para ver en qué momento del desarrollo se encuentra y cuál es el que requiere para la adquisición de un determinado concepto.

Al niño con necesidades especiales es necesario que se le propicien situaciones y esforzarse para que descubra los contenidos básicos sobre los que se apoyan las matemáticas que son necesarias para la vida cotidiana y que el niño *normal* descubre sin grandes esfuerzos.

El docente en el área lógico matemática debe diseñar un programa adecuado en el cual integre los juegos libres, los juegos estructurados, la aplicación práctica y simbólica de los mismos, ya que son aspectos que ayudan a facilitar el aprendizaje de los niños con necesidades especiales.

La enseñanza debe enfocarse bajo el punto de vista práctico de las matemáticas puesto que esto ayudará a que el niño se desenvuelva en su medio ambiente y social.

Asimismo, el lenguaje es el aspecto tal vez más importante que interviene en el desarrollo cognitivo del niño, ya que constituye el núcleo de las dificultades sociales que presenta la persona afectada, al verse limitada en su comunicación con otras personas, esto es debido a los déficit que se pueden presentar en dicha área.

2. 2 El papel del docente en el área de didácticas especiales.

En cierta medida el docente juega el papel más importante dentro de las didácticas especiales, ya que él debe seleccionar las actividades lúdicas, los métodos, técnicas, estrategias y materiales para propiciar el aprendizaje de los niños con necesidades especiales.

Al respecto, en el libro "El niño y el juego", entre otros datos se encontró que *"un profesor entusiasta que explora ideas y actividades diferentes con los niños engendrará en estos entusiasmo y curiosidad"*. (Tilley: 1981, 29-35)

Primeramente, el docente juega el papel de promotor de oportunidades, ya que los jóvenes o niños con necesidades especiales (subnormales) necesitan un poco más de tiempo para experimentar, jugar y trabajar, por esta razón el profesor deberá adecuar una zona de la clase para dedicarlo propiamente a ellos.

Es fundamental que el profesor les brinde la oportunidad necesaria para poder llegar a un entendimiento, a su propio tiempo, con los materiales, con las herramientas de trabajo y de juego. En esta etapa es de suma importancia que los niños con necesidades especiales escojan sus propios juegos, materiales, herramientas y trabajos para que experimenten y descubran ellos solos los diferentes usos que les pueden dar.

Valga decir que en la observación realizada la mayoría de los docentes dejan que los niños elijan sus propios juegos, materiales y actividades de acuerdo al interés de cada uno, ya que los niños son de diferentes edades y esto varía la elección de materiales y juegos.

También el docente juega el papel de promotor de estímulos debido a que los niños con necesidades especiales necesitan todavía de más estímulos y alientos por parte del profesor y sus experiencias pueden ampliarse ofreciéndoles los materiales bajo una diversidad de formas. Respecto a ello, se observa que cuando un niño termina una actividad los docentes del Centro de Educación Especial Down Rimland los premian con algún dulce o galleta o simplemente con una felicitación, pero sin excluir a nadie.

Por otra parte, los niños subnormales aún más que otros necesitan de estímulos por parte del docente, ya que a menudo carecen de confianza en sí mismos. Además de que necesitan de estímulos para iniciar el trabajo y así mismo alentarlos y darle un justo reconocimiento a sus esfuerzos realizados.

En particular, el docente con los niños subnormales, no debe poner demasiado énfasis y valor en el producto final, ya que la parte más importante del ejercicio lo constituye la acción del trabajo creativo y el efecto de dicha

acción sobre el niño. Un resultado atractivo agrandará tanto al niño como al profesor, pero no es más que una recompensa adicional.

De la misma manera el docente juega el papel de promotor de materiales, ya que por su parte debe alentar a los niños subnormales a que experimenten y descubran por sí mismos las diferentes utilidades que se le pueden dar a los materiales didácticos. Por otra parte, debe tener en la clase los materiales suficientes a disposición de todos los niños que quieran trabajar con ellos y asimismo estos materiales se deben de hallar en buen estado.

También deben haber bastantes materiales y estos deben estar limpios y cuidados ya que así serán más atractivos para que el niño los pueda emplear en construcciones, golpearlos, unirlos o pintarlos y utilizarlos durante la clase por el mismo.

“El docente debe estar pendiente de prever situaciones como el temor, las burlas, e imposiciones de sus compañeros que pueden incidir de manera desfavorable en el desarrollo emocional del niño.

Por último, el docente no se debe limitar a tolerar o incluso a estimular el juego; sino que cuando el docente considere necesario utilizar un juego cambiando las reglas del mismo para destacar una actividad en especial, lo debe de hacer” . (UNESCO: 1980, 20-22)

2.3 Recursos didácticos utilizados en los sujetos con necesidades especiales.

Existen diferentes recursos didácticos que pueden ser utilizados para facilitar el proceso de aprendizaje en los niños con necesidades especiales, sin embargo, en el Centro de Educación Especial Down Rimland "Una luz en el camino", sólo se cuenta con algunos recursos, de los cuales se habla enseguida.

"Un recurso didáctico de aprendizaje que se utiliza con los niños con necesidades especiales son los recursos impresos ya que por medio de ellos, el alumno entra en contacto con el lenguaje escrito". (Méndez, 1986: 8).

Los recursos impresos más usados en los centros de educación especial son los siguientes: libros, apuntes mimeografiados, fotocopias, antologías, periódicos y revistas. Asimismo, en el Centro de Educación Especial Down Rimland "Una luz en el camino", consideran que para que el aprendizaje sea más significativo, el alumno debe tener sus propios recursos didácticos. Estos recursos deben responder a los objetivos didácticos planteados al principio de cada actividad. Por ejemplo, cuando se trabaja con la pintura, la maestra hace uso de fotocopias de algún dibujo para que cada uno de los niños tengan su propio material y haga uso de él y lo utilice como a él le guste.

Los recursos impresos, además de ofrecer la información del tema de interés, proporciona una ventaja adicional al permitir ampliar el vocabulario. Para ello, siempre que se encuentre un término que no se conozca, se recomienda consultar el diccionario, el cual es otro recurso didáctico para el estudio.

Como recurso didáctico el periódico mural se realiza en un tablero o en la misma pared del salón, en el cual se deben de colocar textos, ilustraciones y dibujos.

“Este recurso puede ser elaborado por un alumno, por un equipo de alumnos o por todo el grupo. Pueden utilizarse redacciones elaboradas por los propios alumnos o utilizar materiales impresos. Este debe responder siempre a una finalidad didáctica o a los intereses del grupo dependiendo de las estaciones del año, fechas célebres, acontecimientos históricos y sociales. Por último debe de responder al nivel de cada grupo y alumno”. (Bazán:1973, 145).

“Los carteles son recursos didácticos en los cuales se utilizan pliegos de papel que son utilizados para ilustrar imágenes y ejemplos que son claros, sencillos y actuales para que sean llamativos e inviten a los alumnos a la discusión como material de análisis”. (Idem)

“Los recursos audiovisuales son todos aquellos que proporcionan la información mediante sonidos e imágenes. Estos recursos dan gran apoyo para el aprendizaje en general y para el estudio en la escuela siempre y cuando el docente los sepa aprovechar. Algunos de estos medios son: radio, discos y cassettes, televisión y cine ”. (Méndez:1986,12)

Cabe mencionar que en el Centro de Educación Especial Down Rimland los recursos audiovisuales son utilizados solamente por los docentes en las capacitaciones mensuales que reciben por parte de algunos especialistas.

“El pizarrón es otro recurso didáctico utilizado en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales, además éste recurso permite

visualizar palabras, nombres y términos nuevos . También permite centrar la atención del grupo y resaltar lo más importante". (Bazan:1973,143)

CAPITULO 3.

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE .

El juego es un instrumento básico que puede ser utilizado por el docente en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales, ya que estos necesitan de una atención más personalizada y el juego es un recurso que permite tener contacto individual con el niño, facilitando el desarrollo de las diferentes habilidades académicas.

A continuación se aborda el juego como elemento educativo en el aula escolar y los diferentes objetivos a los que responde, dependiendo de los diferentes niveles de conocimiento que desarrolla cada juego.

3.1 El juego como elemento educativo en el aula escolar.

De acuerdo con el libro de la (UNESCO) Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1980) "El niño y el juego", se encontró que antes de introducir el juego dentro de las actividades de una clase, el docente debe definir claramente sus objetivos pedagógicos, y ver cuáles juegos y juguetes empleados por los niños ayudan a responder a estos objetivos.

Existen siete tipos de objetivos que definen al juego como un elemento educativo en el aula:

A) *Nivel del simple conocimiento*: Memorización y retención de información.

B) *Nivel de comprensión*: Transposición de una forma del lenguaje a otra, interpretación de los datos de una comunicación. Aquí entran todas las actividades verbales tales como la vocalización y todas las formas en las que pueda expresarse los niños con necesidades especiales.

C) *Nivel de la aplicación*: Escoger y utilizar abstracciones, principios y reglas en situaciones nuevas. En este nivel se pueden utilizar las actividades lúdicas en las cuales intervenga la afectividad tales como la atracción, la repulsión, la identificación, la representación de diferentes roles y funciones familiares, escolares y sociales.

D) *Nivel de análisis*: Es analizar un conjunto complejo de elementos, de relaciones o de principios.

E) *Nivel de síntesis*: Estructura (resumen, plan, esquema, razonamiento) de los elementos diversos procedentes de distintas fuentes.

F) *Nivel de evaluación*: Juicio crítico de las informaciones, las ideas y los métodos.

G) *Nivel de la invención y de la creación*: Transferencia del conocimiento adquirido a una operación creadora. En este nivel entran todas las actividades en las que intervenga el intelecto tales como los procedimientos cognitivos es decir la observación, la descripción, la comparación, en una palabra todos los diversos procesos del razonamiento correcto a partir de datos concretos verbales y situacionales.

El juego responde precisamente a estos objetivos, ya que los mismos ayudan a desarrollar todos los sentidos de los niños con necesidades especiales, pues en la medida en que se utilicen los juegos adecuados a cada objetivo y a cada niño, entonces se les dará la oportunidad de interactuar mejor logrando así un aprendizaje óptimo.

El juego supone la capacidad de comprender y retener en la memoria todos aquellos elementos complejos, al mismo tiempo que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación, ya que los mismos niños hacen sus propias reglas, mientras que, en el campo del saber escolar, la norma viene dada desde fuera.

El juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y económico capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales.

El hecho de partir del juego para utilizarlo con fines educativos no indica necesariamente que se tienen que modificar las instrucciones de aplicación, ya que el docente debe utilizarlo de acuerdo con las necesidades de cada niño. En todo caso, es conveniente partir de los juegos y materiales (juguetes) que más le gusten al niño o al grupo en general.

El docente debe conocer bien la utilización de los materiales y juegos lúdicos. Por otra parte, el docente debe dejar que los niños introduzcan durante la clase su universo imaginario, aún cuando éste se alimente de historietas y dibujos. Por último el docente debe fomentar por todos los medios pedagógicos

la comunicación dentro del grupo mediante la socialización y la participación en los juegos.

3. 2 Aplicación de la didáctica especial a través del juego.

La atención de los niños con necesidades especiales requiere de actividades específicas de acuerdo con el nivel de conocimiento de cada niño, por esta razón se debe hacer uso de la aplicación de las didácticas especiales como es la lecto-escritura y lógico matemático utilizando principalmente las actividades lúdicas.

Las didácticas especiales como es la lecto-escritura y lógico matemática deben ir unidas a las actividades lúdicas, ya que el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales es más lento, pues requieren de una estimulación especial por parte del docente y de todas las personas que se encuentran involucradas en el proceso, por tal motivo el juego es un recurso didáctico que puede facilitar el aprendizaje de los niños con necesidades especiales.

Vale decir que el juego es uno de los principales elementos que estimulan al niño con necesidades especiales en el proceso de aprendizaje, impulsando igualmente otros aspectos como son: la competición, tenacidad e imaginación.

Retomando estos factores se insiste en que se deben plantear diferentes objetivos particulares para cada niño, ya que estos aspectos deben ser desarrollados de manera paralela en la aplicación de cada didáctica especial

como son la lecto-escritura y el cálculo, destrezas y habilidades, proporcionando la madurez y autonomía a nivel tanto personal como social del niño en cuestión.

Con la aplicación de las didácticas especiales a través del juego en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales se pretenden lograr los objetivos planteados a nivel de desarrollo de cada niño en los siguientes aspectos:

- * Dominio del esquema corporal.

- * Dominio de la expresión corporal, aumentando con ello la posibilidad de comunicación del cuerpo a través del movimiento.

Respecto a los dos aspectos antes mencionados, se pudo identificar que en el Centro de Educación Especial, tanto los docentes como los alumnos, acuden al patio para realizar algunas actividades lúdicas que les permiten conocer su cuerpo un poco más. Estas actividades le permiten al niño conocer el nombre de todas las partes de su cuerpo, ya que al ir las mencionando las van señalando.

- * Dominio de la motricidad (fina y gruesa). Las actividades que se les ponen a los niños en la sala morada para desarrollar su motricidad fina, consisten en rellenar algunos dibujos con plastilina, arroz y frijol. Por otra parte, para desarrollar la motricidad gruesa se le ponen algunas canciones para que ellos muevan su cuerpo al ritmo de la música, tomando como guía al docente.

- * Eliminación de hábitos mal adquiridos.

- * Adquisición de comportamientos sociales que les puedan facilitar su mejor integración en la sociedad.

Con todos estos aspectos el niño con necesidades especiales logra el aprendizaje de la lecto-escritura y aspecto lógico matemática. Hay que remarcar algunas consideraciones que debe tener en cuenta el docente o la persona encargada del aprendizaje del niño para el logro de éste aprendizaje:

**Tomar como punto de partida las experiencias previas del niño.* Para Piaget las experiencias en la educación son la oportunidad para conocer y manipular los objetos, es decir, es la integración del niño con el medio ambiente, el cual le permite tener un contacto con todo lo que le rodea, ayudándole a establecer relaciones con lo que observa y descubriendo nuevos elementos que le ayudan a desarrollarse.

** Utilizar todos los canales sensitivos posibles,* procurando que el medio sea rico en estímulos y utilizando diferentes actividades lúdicas.

** Respetar la secuencialidad de cada proceso de aprendizaje para evitar confundir al niño.* Según Piaget (1986) los procesos cognitivos del niño pasan por diferentes etapas durante las cuales adquieren diferentes clases de operaciones, hasta que finalmente llegan a la etapa más madura de todas. Por otra parte, Piaget considera y cree que ningún niño puede saltarse una etapa, ya que cada una de ellas toma algo de las realizaciones de la anterior o anteriores.

**Las diferentes actividades lúdicas utilizadas deben permitir al niño la manipulación vivencial de los objetos que le permiten el aprendizaje.*

**La representación gráfica y simbolización del movimiento o concepto.*

3.3 Habilidades académicas que se desarrollan a través del juego en educación especial.

A continuación se mencionan las principales habilidades académicas que se deben desarrollar a través del juego a la hora de intervenir las diferentes didácticas especiales como es la lecto-escritura y la de lógico matemática apoyándose en los estudios de Bautista (1993):

1.- *“La primera habilidad que se debe de desarrollar es la **percepción**, ya que es un proceso complejo que consiste en la recopilación e interpretación de la información que llega a través de los sentidos, es decir la percepción es un proceso en donde se organizan y se analizan todos los datos que se reciben del medio exterior o interior”.* (p. 29)

Es importante insistir en que el fin último no es el dominio de una actividad perceptiva concreta, sino su repercusión en la creación de un sistema perceptivo válido para el desarrollo de los procesos de aprendizaje: para lograr cualquier aprendizaje perceptivo se deben utilizar todas las vías sensitivas posibles. Es muy importante que el propio niño seleccione, reconozca y use con precisión los estímulos que debe utilizar en el momento adecuado; las actividades deben ser motivadoras, sistemáticas y secuenciadas y, por último, es muy importante la verbalización del niño sobre la actividad que está realizando.

2.- *“La segunda habilidad académica que se debe desarrollar es la **atención**, ya que el niño con necesidades especiales presenta un déficit en*

cuanto a la posibilidad de creación de hábitos de fijación, focalización y movilización de la atención. La atención tiene estrecha relación con las siguientes áreas de desarrollo: a) Con la percepción, visual auditiva principalmente; b) con la psicomotricidad, fundamentalmente con la relajación y; c) con el lenguaje, sobre todo en cuanto a lo oral ". (Idem)

Algunas de las estrategias básicas para trabajar la atención son las siguientes:

a) Facilitarle al niño un ambiente de trabajo simple fuera de estímulos para evitar distracción.

b) Todas las instrucciones dadas por parte del docente o por la persona encargada deben de ser claras para los niños y tienen que ir acompañadas con algún ejemplo del docente.

c) El docente por su parte no debe exigir un trabajo excelente por parte de los niños, ni tampoco debe poner un tiempo límite para la entrega del trabajo, ya que se debe tomar en cuenta que los niños con necesidades especiales son muy lentos.

d) Por otra parte, se debe disponer de un sinnúmero de actividades lúdicas para poderlas cambiar frecuentemente y evitar con esto que el niño se distraiga de la actividad, ya que esto puede provocar el desinterés del niño .Es de total importancia intercalar diferentes juegos lúdicos en las tareas de los niños, ya que estas deben de ser de acuerdo al nivel de exigencia e interés de ellos.

e) Por último, se debe reforzar cada esfuerzo y logro del niño para motivarlo.

3.- *“La tercera habilidad académica que se debe de desarrollar es la **memoria**, ya que es el resultado evidente de la adecuada discriminación y reconocimiento de los estímulos visuales, auditivos, táctiles y motores. En otras palabras, la memoria se considera como un aspecto de la organización de los datos provenientes de la percepción y por lo tanto, como la capacidad que permite el reconocimiento y recuerdo de objetos, situaciones o hechos”.*(Idem)

Cabe mencionar que para desarrollar esta habilidad se deben utilizar juegos lúdicos que permitan el reconocimiento y memorización de la información.

4.- *“El que un niño con necesidades especiales no es muy último aspecto que se debe de desarrollar es la **habilidad psicomotriz** frecuente que manifieste diferencias comparado con los demás niños esto siempre y cuando se disponga de un adecuado programa de intervención temprana ”.* (Idem)

En el desarrollo psicomotor del niño con necesidades especiales no sólo se deben tener en cuenta los aspectos motores - musculares, sino también los procesos de simbolización, ya que tiene esto mucho que ver con el desarrollo intelectual, que es lo que confirma la habilidad psicomotriz. Este desarrollo psicomotor incluye todos los procesos que van desde movimientos reflejos innatos hasta la adaptación del individuo al medio.

CAPÍTULO 4.

METODOLOGIA

La investigación se llevó a cabo en dos etapas, una de investigación documental para recopilar información teórica acerca del tema y la otra fue la investigación de campo, en la cual se realizó la recopilación de los datos necesarios a través del método etnográfico descriptivo, ya que con su aplicación se logró el involucramiento en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales en su entorno natural. Además, permitió describir de manera detallada y profunda el papel que tiene el juego como recurso didáctico que facilita el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales del Centro de Atención Especial Down Rimland “Una luz en el camino”.

Asimismo, este método se apoya en la convicción de las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive. El objetivo de estudio del método etnográfico es crear una imagen realista y fiel del grupo estudiado.

Las técnicas que se utilizaron en primer momento para llevar a cabo la investigación de campo fue la observación participativa, ya que al momento de hacer las observaciones la maestra pedía el apoyo de las observadoras para que se involucraran de forma directa en la aplicación de las diferentes actividades lúdicas. La maestra pedía a las observadoras que convivieran con los niños, ya fuera en charlas, actividades lúdicas o en el desayuno, ya que por medio de estas convivencias se podía dar cuenta de las actitudes, de los gustos, inquietudes, sentimientos e intereses de cada niño.

Las observaciones duraron cuatro horas al día, lo cual ayudó a interactuar lo más que se pudo con las personas que intervinieron en la investigación, así mismo compartiendo sus usos, costumbres, estilo y modalidades de vida. Dentro de la observación participativa la recolección de datos consistió en darle respuestas a los objetivos antes planteados y poder destacar todos aquellos datos más significativos que ayudaron en la realización del análisis e interpretación de los datos de forma más precisa.

Dentro de la observación participativa, la recolección de los datos se llevó a cabo por medio de datos que se anotaban en el diario de campo, permitiendo estos recopilar la información necesaria para la realización del análisis requerido.

En el diario de campo se fueron anotando la utilización del juego en el proceso de aprendizaje, los principales juegos que facilitan el aprendizaje, los momentos en que se utilizaban estas actividades lúdicas y su uso didáctico.

Otros sucesos que se anotaban en el diario de campo fueron: algunas riñas entre los niños, las convivencias, emociones y participaciones de cada uno de ellos en deportes y obras de teatro.

La entrevista estructurada (anexo n.1) fue otra técnica de la investigación que se utilizó para la recopilación de datos de esta investigación que fue dirigida a los docentes. Las preguntas que se le hicieron a los docentes fueron estructuradas de acuerdo a los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Las preguntas que se le hicieron a los docentes se centraron en conocer el método que se utilizan para facilitar el proceso de enseñanza, la importancia que tiene para ellos la utilización del juego en el proceso de aprendizaje de los niños

con necesidades especiales, conocer las actividades lúdicas que utilizan con los niños y los objetivos de aprendizaje a lograr.

El estudio se centro en el trabajo de cuatro docentes del total de diez que constituyen la población ya que se consideró en su momento que eran las personas con una preparación más adecuada para dilucidar la problemática planteada en esta investigación. Las características de ellos fueron:

Docente A) Mujer de 23 años de edad, con licenciatura en Pedagogía, egresada de la Universidad Don Vasco, atendiendo niños hiperactivos.

Docente B) Hombre de 29 años de edad, con licenciatura en Pedagogía, egresado de la Universidad Don Vasco, atendiendo el área de planeación educativa y de manera especial trabaja con un niño invidente.

Docente C) Mujer de 30 años de edad, con una preparación de auxiliar de educadora, atendiendo niños con Síndrome de Down.

Docente D) Mujer de 25 años, con licenciatura de Pedagogía, egresada del Instituto Mexicano de Ciencias de la Educación (IMCED), atendiendo niños con Síndrome de Down e hiperactivos.

Para la elección de los sujetos investigados se observó primeramente a todos los docentes durante un tiempo para ver quiénes eran los que utilizaban las actividades lúdicas dentro del aula como apoyo didáctico, como un facilitador del aprendizaje de las distintas áreas de estudio (lecto-escritura, lógico-matemática y la motricidad gruesa y fina), después se seleccionaron tres docentes de acuerdo a criterios de la investigación, considerando únicamente aquellos que tenían conocimiento sobre la aplicación del juego a través de

diversas técnicas para lograr un aprendizaje en los niños con necesidades especiales.

El lugar donde se llevó a cabo la investigación de campo fue en el Centro de Educación Especial Down Rimland en el cual se atienden algunas alteraciones relacionadas con el aprendizaje como son: perturbaciones de la actividad motora, trastornos de la percepción, simbolización y atención.

La investigación de campo tuvo una duración de cinco meses, que comprendió los meses de septiembre del 2001 a enero del 2002, los días en los que se iba a observar fueron lunes y viernes de 9:00 a.m. a 1:00 p.m.

Al principio de la investigación de campo se presentaron algunos obstáculos, ya que no se obtuvo inmediatamente la información, sino que se fueron dando los datos necesarios por parte de los docentes mediante la interacción constante con ellos a través de algunas convivencias, talleres y pláticas.

4.1 Análisis e interpretación de los datos.

El presente análisis aporta lo que se puede considerar como la parte fundamental de la investigación, dado que en ella se están considerando los aspectos recopilados en el marco teórico y los datos obtenidos de la investigación de campo.

Para una mayor claridad, se presentan los resultados de manera estructurada en dos categorías, entendiendo como tales aquellos elementos que surgen como ejes de la investigación y que conforman el objetivo general. A su vez cada categoría se aborda en forma particular para presentar de manera estructurada cada una de las unidades de análisis que componen dicha categoría, y que en sí son entendidas como aquellos elementos teórico-prácticos que constituyen la dinámica categórica.

Con base en todo lo anteriormente señalado, se presenta a continuación el análisis de la primera categoría.

4.1.1 Primera categoría: El papel del juego en el proceso de aprendizaje en su diversos aspectos del desarrollo.

Según la UNESCO (1980) se considera que todos los niños desde su infancia juegan; la importancia del juego es tan fundamental que se podría decir que es la razón de ser de la infancia, dado que se desarrolla la inteligencia y la afectividad. Por tal motivo, se considera que el juego debe mezclarse en todas las actividades posibles.

Con lo anteriormente citado se puede ver la necesidad de utilizar el juego para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales del centro de educación especial Down Rimland, ya que el juego ha sido considerado en los últimos años como factor determinante para el desarrollo de las capacidades motoras, intelectuales, perceptivas y creativas.

Sin embargo, en las entrevistas aplicadas a los cuatro docentes seleccionados de dicho centro, ellos afirman que “utilizan muy poco o en ocasiones el juego dentro de la sala”, ya que no permite su implementación por ser muy pequeño el espacio.

A pesar de esto, se observó que los docentes (sin intención, ni planeación) estimulan por este medio el proceso de aprendizaje dividiéndolo en las áreas de desarrollo madurativo del sujeto: motor, cognitivo y social, aún cuando por la misma situación, a veces, en una de ellas, se trabaja al mismo tiempo la otra.

Aspecto motor.

Según Piaget (1994) los juegos de ejercicios son los primeros en aparecer en el niño, y estas actividades lúdicas utilizadas al principio tienen un fin adaptativo, pero que se realizan por el puro placer del ejercicio funcional y que durante su utilización se puede lograr el aprendizaje motor, esto en el desarrollo normal generalmente en el lapso del periodo sensoriomotor que abarca de los 0 a los 2 años de edad.

Dentro del Centro de Educación Especial Down Rimland lo citado anteriormente se pudo observar todos los días antes de iniciar las actividades académicas.

“Todos los días los docentes de las diferentes salas se reúnen en el patio para realizar algunas actividades lúdicas que permiten el desarrollo motor en el niño, uno de ellos es el juego de los

costales en el cual los niños deben de meterse dentro de los costales para que posteriormente vayan brincando hasta llegar a determinado punto". (Diario de campo/ p. p. 40/ 5-10-01).

Con la actividad mencionada anteriormente, el niño con necesidades especiales puede desarrollar la motricidad gruesa, que es un aspecto muy importante o esencial para lograr una buena coordinación motora, y que con el dominio de ésta pueda lograr el desarrollo adecuado o regular de la motricidad fina.

Como menciona Claparade (1994) las actividades de tipo motor se realizan al principio por puro placer sin tomar en cuenta que posteriormente con su aplicación se obtiene el aprendizaje motor, ya que éste aprendizaje consisten fundamentalmente en que el niño logre el equilibrio de su cuerpo, como a continuación se describe.

"Los niños estaban reunidos en el patio cuando uno de ellos M.J., le dijo a la maestra P. CH. que si jugaban a brincar con un solo pie para ver quien duraba más parado sobre un pie, la maestra P. CH le contestó que si podían jugar, pero que solamente los niños más grandes ya que los más chicos se podían caer, M. J. puso la cara de enojo ya que quería que todos jugaran. Cuando comenzaron a jugar la maestra le dijo a A. que indicara cuándo deberían cambiar el pie, al decir A. que se pararan sobre el pie izquierdo M. se balanceaba mucho y bajaba

el otro pie, al verlo el maestro A. se arrimó para ayudarlo. Cuando terminó el juego todos estaban muy sonrientes". (Diario de campo/ p. p.23 / 25-09-01).

En este apartado se puede evidenciar que algunos juegos en el centro de educación especial Down Rimland se contemplan bajo el enfoque general de desarrollo de habilidades motoras.

Aprendizaje social.

De acuerdo con Bautista (1993) el juego radica en el hecho de que a través de el se reproducen las acciones que vive el niño diariamente, por lo tanto, constituye una de sus actividades primordiales y en el aspecto escolar es mayor.

En el centro de educación especial Down Rimland al preguntarle a uno de los docentes cuál era la importancia de la utilización del juego en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales contestó.

Maestra A. M. T. G. "Bueno es muy importante el juego ya que el niño se socializa con otros niños. Y cuando algún niño no quiere realizar alguna actividad utilizo el juego para motivarlo para que realice la actividad". (Fuente: Entrevista/ 23-03-02)

Con lo citado anteriormente se puede ver que la maestra A. M. T. G. utiliza el juego como un medio de socialización y, por otra parte, como un estímulo para que los niños realicen las actividades.

Según Piaget (1994) durante el periodo preoperacional que abarca de los 2 a 7 años de edad, se presenta el juego simbólico en los niños, mediante el cual desarrollan los papeles sociales en las diferentes actividades que lo rodean.

Lo antes mencionado se puede ver dentro de la sala morada, ya que la maestra P. CH. realiza algunas actividades donde el niño representa diferentes papeles sociales relacionados con su entorno.

“La maestra P. CH. al llegar a la sala vio que J. y M, peleaban por algunos volantes de Soriana entonces ella para que no siguieran peleando organizó una actividad que consistía en representar una tienda de abarrotes, para ello les pidió a los niños que recortaran todos los productos de los volantes pero, A. le preguntó que cuáles eran los productos y la maestra les recortó un shampoo y les dijo que ese era un producto. Cuando terminaron de recortar los demás productos, ella los pegó sobre un papel bond, y posteriormente les repartió a cada uno un personaje, a M. le tocó ser el repartidor de mercancía, a J. le tocó ser el tendero, AB. y A. fueron las personas que tenían que comprar dichos productos. Al empezar la actividad A. quería comprar toda la mercancía y AB. se enojaba por que no lo dejaba comprar nada a él, entonces la maestra les dijo que tenían que comprar solamente dos cosas y cuando ya los dos las habían comprado la maestra les preguntó como se llamaba cada cosa, por su parte A. le comentó que eran unas Sabritas y un

jugo, Ab. le dijo que los suyos eran chiles y Coca". (Diario de campo / p. p. 11/7-09-01).

Con el ejemplo antes mencionado se puede ver que dentro de la sala morada la maestra P. CH. implementa algunos juegos que le permite a los niños imitar actividades que realizan las personas que los rodean.

De acuerdo con Vigostky (1988) se considera que el juego determina la evolución del niño dado que adquiere de esta forma los papeles o roles sociales complementarios del propio, además de remarcar la importancia del juego simbólico en sí y para el lenguaje infantil.

Lo citado anteriormente se puede ver en algunas ocasiones en las diferentes actividades que se realizan en el patio del Centro de Educación Especial Down Rimland, ya que éstas permiten el desarrollo social y el lenguaje de los niños de dicho centro.

"Al llegar al patio la maestra A. A. estaba cantando y bailando con la niña L. la canción de la Bomba, la niña L. imitaba todos los movimientos que realizaba la maestra A. A. Cuando llegó el niño J. al patio tomó de la mano a L. y comenzó a bailar con ella y los maestros que iban llegando les aplaudían y comenzaban a bailar también". (Diario de campo / p. p. 60/19-10-01).

En este apartado se puede ver claramente que el juego en el Centro de Educación Especial Down Rimland es implementado como un medio que facilita la socialización de los niños que integran dicho centro.

Aprendizaje cognitivo.

De acuerdo con Bautista (1993) el aprendizaje cognitivo de los niños con necesidades especiales es el mismo que el de los normales, con la diferencia de que los primeros necesitan una educación más personalizada y dedicarles más tiempo, ya que su desarrollo cognitivo es más lento y, por lo tanto, las actividades lúdicas constituyen una buena alternativa para facilitar el proceso de aprendizaje de los mismos.

Lo mencionado anteriormente se pudo ver dentro de la sala morada, ya que el niño A. con una edad de 14 años, el niño AB. con una edad 12 años, el niño M. de 10 años y J. de 8 años se deberían de encontrar en el periodo de operaciones concretas, sin embargo, A. y AB. se encuentran madurativamente en el periodo preoperacional, por su parte J. Y M. se encuentran en el periodo sensoriomotor.

Bautista (1993) comenta que el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales se debe de trabajar primeramente con aspectos como: la percepción, la atención, la memoria y la psicomotricidad.

“Al salir al patio el maestro A. realizó el juego de sopa de letras con todas las salas del centro, esto con el objetivo de que los niños convivieran más. Para iniciar el juego el maestro A. les

repartió a cada sala una cartulina en la cual estaban todas las letras del abecedario. El juego consistía en que los niños de las distintas salas tenían que encontrar los diferentes personajes que participaron en la Independencia de México y así mismo ir marcando las palabras encontradas. La sala amarilla fue la que tuvo más problemas para encontrarlas ya que los niños son muy inquietos y no veían la cartulina. La sala café fue la que ganó ya que los niños de esa sala son muy tranquilos y pronto encontraron la respuesta".(Diario de campo/ p. p.22/ 14-09-01).

Otro juego que utiliza la maestra P. CH. dentro de la sala morada es el memorama, con el objetivo de que todos los niños participen.

"Cuando regresamos a la sala la maestra P. CH. les preguntó a los niños que si querían jugar al memorama y ellos contestaron que si, la maestra les explico que el juego consistía en ir destapando cada una de las tarjetas hasta poder encontrar el par de cada una. Al terminar la maestra la explicación les dijo que pusieran mucha atención para que pudieran recordar en donde quedaba el par de cada tarjeta. Primeramente le toco voltear las tarjetas a M., en segundo lugar le toco a A. y en tercer lugar a J. pero ninguno de ellos logró juntar un par a la primera vuelta. El único que logró juntar pares fue A. ya que es el niño más grande

de la sala y anteriormente ya había jugado al memorama con su hermano y entendía claramente en que consistía el juego”.

(Diario de campo/ p. p. 95 / 18-12-01)

Dentro de la misma sala la maestra P. CH. les pone algunas actividades que permiten que los niños desarrollen su psicomotricidad.

“Para iniciar la sesión la maestra P. CH. les repartió a cada niño un dibujo de una manzana y plastilina de un solo color. Primeramente les pidió que amasaran la plastilina hasta quedar muy suave, cuando la plastilina estaba lista ella tomó también un dibujo de una manzana y les dijo que vieran lo que ella estaba haciendo para que ellos la siguieran. Lo que hizo la maestra P.CH fue ir rellenando el entorno de la manzana con de plastilina. Cuando termino la maestra ellos comenzaron a rellenar la de ellos. Al terminar la maestra los felicitó a todos por haber trabajado y les dio un dulce como premio”. (Diario de campo/ p. p. 57/ 16-10-01)

En este caso se observa el desarrollo de la atención y percepción, pudiendo señalar asimismo que los maestros del Centro de Educación Especial Down Rimland, utilizan algunos juegos como medio de socialización, sin embargo, por medio de estos están desarrollando algunas habilidades cognoscitivas como es la

percepción , la atención , la memoria, y la psicomotricidad entre otras, aunque no estén contemplados dentro de sus objetivos.

4.2 Segunda Categoría: Uso del juego como recurso didáctico.

Según Piaget y Vigostky (1998) consideran al juego como un recurso didáctico necesario para el desarrollo cognitivo en el niño en la construcción del espacio, del tiempo y de la imagen propia, además de que el juego ayuda a integrar aquellas actividades en las cuales se utiliza la percepción, así como las actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

Lo mencionado anteriormente se puede relacionar con las respuestas que dieron los docentes del Centro de Educación Especial Down Rimland al preguntarles cuál era la importancia de la utilización del juego en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales de dicho centro, ellos contestaron:

Maestra P. CH. "Es muy importante el juego ya que es primordial en el aprendizaje, ya que (sic) jugando aprendemos de forma armoniosa y con entusiasmo puede ser más eficiente en el aprendizaje y más con los niños de este centro ya que (sic) algunos de ellos son muy tímidos y no saben relacionarse con

*otros niños pero también debemos de tomar en cuenta que en este **centro no utilizamos el juego dentro de la sala** ya que son muy pequeñas y los niños se pueden golpear".(Fuente: Entrevista/ 23-03-01).*

*Maestra A. A. G. "El papel del juego es muy importante en el proceso de aprendizaje, ya que en esta edad los niños juegan mucho y los docentes podemos aprovecharnos de esto para facilitar su aprendizaje, además de que los niños en grupo aprenden más con la utilización del juego que con otros métodos, en especial los niños con necesidades especiales. Pero yo no utilizo el juego dentro del aula como un proceso de aprendizaje **ya que no sé cuáles son los juegos más adecuados** para las diferentes necesidades que tienen los niños para el proceso de aprendizaje".(Idem)*

Con lo mencionado anteriormente se puede ver que los docentes del Centro de Educación Especial Down Rimland le dan mucha importancia al juego como recurso didáctico, sin embargo, recalcan que no lo utilizan dentro de las salas porque el espacio es muy reducido y esto no permite su utilización.

Enseguida se estructura el análisis del uso del juego como recurso didáctico en las tres diferentes áreas.

Lecto-escritura

Bautista (1993) considera que para el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños con necesidades especiales solamente se comenzará cuando se haya logrado tener una maduración suficiente en los aspectos que intervienen y facilitan el mismo.

Lo antes citado se puede ver dentro de la sala morada con los niños M., A. y J., ya que con ellos se trabaja con el libro "Mis primeras letras".

"La maestra P. CH. les pidió a los niños que abrieran su libro en la pagina 7, en la cual estaba las instrucciones de lo que deberían de hacer. Como los niños aún no saben leer, ella les explicó lo que iban a hacer. Primeramente les indicó que donde estaban los puntos deberían unirlos con un lápiz hasta formar la letra "a", J. y M. no podían hacer por que tenían la mano muy tiesa entonces la maestra les pidió que dejaran de hacer eso y que se pararan todos y les mostró como formar la letra "a" en el aire y les pidió que cuando ella lo indicara deberían de seguirla".

(Diario de campo/ p. P. 13/ 11-09-01)

Otra actividad que utiliza la maestra P. CH dentro de la sala morada para preparar a los niños para la adquisición de la lecto-escritura es presentarles palabras que empiecen con las vocales, pero al darles las palabras también pone lo que significan por medio de un dibujo.

“Al entrar a la sala morada la maestra traía unos dibujos en papel cascarrón y en papel lustre traía unas palabras que empezaban con las vocales. En la pared pegó las palabras junto a un dibujo, las palabras eran (árbol, uva, elote, oso, Irma). Posteriormente señaló con una regla la palabra árbol y les preguntó a los niños que si sabían lo que decía y ellos contestaron que no, pero después señaló el dibujo de árbol y volvió a preguntarles que si sabían lo que era y ellos contestaron que era un árbol. Para terminar la actividad la maestra les dio una hoja tamaño carta donde estaba escrita la palabra árbol y les explicó que tenían que ir remarcando cada letra de la palabra con un color diferente.

(Diario de campo/ p. p. 77/ 6-11-01)

En este caso se puede observar que el juego es el recurso didáctico a través del cual se retoman las habilidades motoras para incidir sobre el desarrollo de habilidades motoras finas, ya que a través de la adquisición de estas habilidades se va preparando al niño para el inicio de la escritura.

Lógico- matemática

De acuerdo con Bautista (1993) para iniciar a trabajar en el área lógico-matemática, se debe conocer el desarrollo evolutivo del niño para ver en qué momento del desarrollo se encuentra y cuál es el que requiere para la adquisición de un determinado concepto.

Lo antes citado se pudo observar dentro de la sala morada con el niño A., ya que es con el único que se trabaja en ésta área. El niño A. de 14 años de edad debería encontrarse en el periodo operaciones formales, sin embargo, madurativamente se encuentra en el periodo preoperacional. Por tal motivo, sólo se trabajan con él las operaciones básicas (suma y resta).

“Cuando regresaron de desayunar la maestra P.CH. le pidió a A. que sacara de su cajón la libreta de cuadro por que iba a trabajar con cuentas, él le dijo que nada más le pusiera sumas y la maestra le dijo que sí. La maestra solamente le puso tres sumas de una sola cifra y para que las pudiera resolver le dio palillos chinos de colores. Una de las cuentas era ($5+3$), entonces la maestra le dijo que pusiera cinco palillos de color amarillo y tres de color rojos y posteriormente le dijo que juntara todos y los contara. Para finalizar la maestra le preguntó que cuantos eran por todos y él le dijo que eran ocho. (Diario de campo/ p. P. 91 / 23-11-01).

Con la actividad antes mencionada se puede observar que la maestra P.CH. tiene como objetivo enseñar a sumar a A., pero también está trabajando la seriación y la clasificación, sin embargo, ella no tiene noción de lo que está obteniendo, ya que no existe seguimiento de avances a través de un expediente.

Por otra parte, Bautista (1993) señala que para trabajar el área lógico-matemática con los niños con necesidades especiales es necesario que se propicien situaciones y esforzarlos para que descubran los contenidos básicos sobre los que se apoyan las matemáticas que son necesarias para la vida cotidiana y que el niño "normal" descubre sin grandes esfuerzos.

También se puede decir que dentro de la sala morada la maestra P. CH. les maneja algunas situaciones que pueden ayudar a los niños con necesidades especiales para que estos tengan conocimiento de los precios de algunos productos que en sus casas se utilizan.

"El niño A. bajó a la dirección y le preguntó a la secretaria que si ya había llegado su papá con las tortillas y ella le contestó que todavía no, entonces en eso llegó la maestra P.CH. y le dijo que se subiera a la sala y él no quiso que hasta que llegara su papá. Cuando ya estaban en la sala la maestra P.CH. le preguntó a A. que a cuanto daban el kilo de tortilla y él le contestó que a cinco pesos.(Diario de campo/ p. P.51/12-10-01).

En este apartado se pudo ver que para trabajar el área lógico matemática la maestra no emplea actividades lúdicas que ayuden a facilitar dicha área. Por otra parte, lo único que ella hace para trabajar esta área es facilitar materiales a los niños.

Lenguaje.

De acuerdo con Bautista (1993) el lenguaje es el aspecto tal vez más importante que interviene en el aspecto cognitivo del niño, ya que constituye el núcleo de las dificultades sociales que presenta la persona afectada, al verse limitada en su comunicación con otras personas, esto es debido a los déficit que se puede presentar en dicha área.

Lo antes mencionado se pudo ver solamente en dos ocasiones dentro de la sala morada ya que la maestra P.CH. utilizó ejercicios para el desarrollo del lenguaje.

“Después de regresar del desayuno, la maestra P.CH. les repartió una paleta de dulce a cada niño, posteriormente ella tomo una y se la introdujo en su boca haciendo algunos movimientos de forma circular con la paleta y les pidió a los niños que hicieran lo mismo. Por último la maestra embarró a los niños de paleta alrededor de su boca para que ellos con su lengua se limpiaran haciendo movimientos circulares”.

(Diario de campo/ p .p.45/ 9-10-01)

Con el ejemplo antes mencionado se aprecia que le dan muy poca importancia al desarrollo del lenguaje, siendo este aspecto muy importante para el desarrollo cognitivo de cualquier persona y más de los niños con necesidades especiales.

CONCLUSIÓN

Habiendo iniciado esta investigación con la evidencia de la importancia del uso del juego como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje y en el mismo sentido en las didácticas especiales, se fue reafirmando esta idea a lo largo del embalaje teórico fundamentador de las interpretaciones realizadas a las observaciones obtenidas.

En este sentido y como una continuación que permita aterrizar los resultados en cuanto a las inquietudes y dudas científicas planteadas al inicio de la investigación, se presentan enseguida las conclusiones conformadas alrededor de los planteamientos interrogativos establecidos como origen de la investigación, así como también, qué logros se obtuvieron respecto a los objetivos perseguidos.

De manera inicial, entonces, respecto a las preguntas de investigación iniciales se concluye lo siguiente:

1.- *¿Cuál es el papel que desempeña el juego en el proceso de aprendizaje en el Centro de Educación Especial Down Rimland?*

Básicamente se deduce que es el papel de facilitador en el aspecto motor, ya que la mayoría de los juegos utilizados por los docentes son de ejercicio que van dirigidos al desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y éstos juegos son utilizados casi durante todo el día.

Otro papel que tiene el juego dentro del proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales es de socialización, ya que este es un aspecto fundamental para el desarrollo social y cognitivo de los niños. Por otra parte los

juegos que utilizan los docentes siempre van encaminados a desarrollar este aspecto ya que mediante ellos los docentes tratan de involucrar a los niños en las actividades que los adultos realizan cotidianamente.

Complementando las deducciones anteriores se presenta la siguiente pregunta:

¿Cuál es el papel que tiene el juego en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales?

Específicamente en este aspecto se reafirma que al igual que en las categorías anteriormente analizadas, constituye un factor facilitador del aspecto cognitivo, ya que en los niños con necesidades especiales el aprendizaje es más lento y se le debe de dedicar más tiempo. Por este motivo los docentes utilizan el juego para el desarrollo de este aspecto.

2.- ¿En qué momento del proceso de aprendizaje se utiliza el juego en el Centro de Educación Especial Down Rimland?

Los docentes utilizan el juego dentro de la sala al iniciar las actividades escolares ya que cotidianamente se inicia la dinámica de trabajo de esa manera con el fin de estimular a los niños para que realicen sus actividades, sin embargo se hizo evidente que al aplicar las actividades lúdicas, los docentes no tienen noción de que están desarrollando un aprendizaje en los niños. Esto es, el uso que se le da al juego no tiene una finalidad didáctica ni una planeación como tal.

3.- *¿Cuál es la importancia del juego como recurso didáctico en el proceso de aprendizaje en el Centro de Educación Especial Down Rimland?*

En este aspecto se pudo corroborar, especialmente a través de las entrevistas de que a pesar de que los docentes tienen una formación profesional sólida que le ha hecho hincapié en la adecuación didáctica de dicho recurso, ellos no le dan ninguna importancia al juego, ya que no expresan poseer el conocimiento de ello y solamente lo utilizan como un pasatiempo. Sin embargo, al utilizar algunos juegos para distraer a los niños están logrando un aprendizaje en ellos sin tener noción de lo que se está obteniendo.

Así como se le dio respuesta a las preguntas de investigación también se le dará a continuación respuesta al objetivo general y a los objetivos particulares.

En cuanto a los objetivos particulares:

1.- *Describir el papel que tiene el juego en el aprendizaje en el centro de educación especial Down Rimland.*

El papel que tiene el juego en el centro de educación especial, realmente no es el de propiciar al aprendizaje, ya que no se cuenta con el conocimiento apropiado para aplicarlo por parte de los docentes y solamente es aplicado como un medio que facilita el desarrollo de la socialización y del aspecto motor.

Dentro de las diferentes salas casi no se utiliza el juego, ya que a través de las entrevistas aplicadas a los docentes se obtuvo que a pesar de su preparación no cuentan con una planeación adecuada a cada necesidad de los niños, ya que los grupos son heterogéneos tanto en deficiencias como en edades, esto quiere decir

que no cuentan con una sala adecuada dependiendo a la alteración de cada niño y por lo tanto no se les facilita aplicar el juego dentro de la sala.

Por otra parte, se observa que los docentes no cuentan con los conocimientos necesarios para atender a cada niño y muchos menos tienen conocimiento sobre los principales juegos que se pueden emplear, dejando de lado la estimulación de los diferentes sentidos que juegan un papel fundamental para el proceso de aprendizaje.

2.- Identificar los principales juegos que son empleados para facilitar el aprendizaje.

Los docentes no tienen conocimiento de los juegos que se deben de emplear para facilitar el aprendizaje de los niños con necesidades especiales y los que utilizan solamente son con el fin de desarrollar el aspecto motor y social. Sin embargo con algunos juegos que utilizan se puede ver claramente que obtienen un aprendizaje.

Los juegos que se utilizaron más frecuentemente por los docentes y que por medio de ellos se obtuvo un aprendizaje en los niños fueron los siguientes: juegos de ejercicio (carreras, fut-bol, canción del calentamiento, carreras de costales) y juego simbólico (imitación). Pero ya que no se tiene conocimiento de los juegos que se pueden emplear y además de que el mismo grupo no lo permite porque está conformado con niños de diferentes alteraciones. Por tal motivo, el juego no es utilizado como recurso didáctico que facilite el aprendizaje.

3.- Describir los momentos en los cuales el juego es utilizado como un recurso facilitador del aprendizaje.

Primeramente al inicio de las actividades el juego es utilizado como un aprendizaje motor, ya que diariamente se trabajaba con ejercicios que permitían en el niño lograr la motricidad gruesa y fina.

Dentro del aula se utiliza el juego cuando los niños tenían dificultad para aprender el aspecto que en ese momento se intentaba practicar.

Al finalizar las actividades académicas el juego era utilizado como un medio que permitía la socialización de todos los niños del centro de educación especial y los maestros realizaban algunos juegos que permitían desarrollar éste aspecto.

SUGERENCIAS

Como parte importante de la investigación y con base en las observaciones realizadas, se plantea enseguida una serie de sugerencias que en su momento serán remitidas al Centro de Educación Especial Down Rimland A. C. "Una luz en el camino".

Las sugerencias se estructuran en un plan debidamente relacionado en una secuencia de evaluación, supervisión y capacitación que en su momento permitirá eficientizar el trabajo y obtener mayores avances en el desarrollo cognitivo de los niños de este centro.

A) Primeramente se debe hacer una evaluación a los niños para ver en qué nivel de aprendizaje se encuentra cada uno para que después se dividan por niveles de conocimiento o también se pueden dividir por alteraciones.

B) Posteriormente, cuando se tengan a los niños separados, los docentes deben planear sus actividades diariamente realizando un reporte de evaluación de cada niño para ver los avances que se van obteniendo semana a semana.

C) Que exista dentro del centro una persona que supervise si los docentes están cumpliendo con sus planes y objetivos semanales.

D) Que todos los docentes cuenten con el material adecuado a las necesidades de cada niño.

E) Que se le dé capacitación por lo menos cada mes a los docentes relacionados con las diferentes alteraciones que se trabajan en el centro.

F) Que los docentes implementen el juego dentro y fuera de la sala cuando éste pueda ser requerido.

Las sugerencias antes mencionadas tienen como principal finalidad de que los docentes sigan una planeación sistemática en todas sus actividades, en las cuales se tenga que utilizar el juego y principalmente que los docentes estén conscientes de la importancia del papel que tiene el juego en el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales del Centro de Educación Especial Down Rimland.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

BIBLIOGRAFIA

- 1.- **Axline M.**, Virginia (1982) *Terapia del Juego*, Editorial Diana, México.
- 2.- **Bally**, Gustau (1998) *El juego como expresión de libertad*, Editorial F.C.E., México.
- 3.- **Bautista**, Rafael (1993) *Necesidades educativas especiales*, Editorial Aljibe, España.
- 4.- **Bazán**, José (1973) *Manual de Didáctica del Lenguaje*, Editorial UNAM, México.
- 5.- **Beard**, Ruth (1974) *Pedagogía y didáctica de la enseñanza universitaria*, Editorial Oikos-Tau, S. A., Barcelona España.
- 6.- **De la Mora Ledesma**, José (2000) *Psicología Educativa*, Editorial Progreso, México.
- 7.- **Gearheart**, Bill (1985) *La enseñanza en niños con trastornos de aprendizaje*, Editorial Médica Panamericana S. A., Buenos Aires.
- 8.- **Heward**, William (1992) *Programas de educación especial I*, Editorial CEAC, Barcelona España.
- 9.- **Hinojosa**, Guillermo (1988) *La enseñanza de los niños impedidos*, Editorial Trillas, México.
- 10.- **Huizinga**, J. (1957) *Homo ludens*, Editorial Emece, Buenos Aires.
- 11.- **López**, Gerardo (1993) *Cuaderno estadístico municipal*. INEGI, Morelia, Michoacán.
- 12.- **Luis Alves de Mattos** (1990) *Compendio de didáctica general*. Editorial Capelusz, Buenos Aires.
- 13.- **Martínez M.**, Miguel (1994) *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. Editorial Trillas, México.
- 14.- **Méndez Martínez**, Jorge (1986) *Otros recursos de aprendizaje*. UNAM, México.
- 15.- **Nieto H.**, Margarita (2000) *¿Por qué hay niños que no aprenden?* Editorial La Prensa, México.

- 16.- **Piaget, Jean** (1986) La formación del símbolo en el niño, Editorial F.C.E., México.
- 17- **Revista Mexicana de Pedagogía** (1998) El juego en la perspectiva de Piaget y Vigostky, México.
- 18.- **Salvia, John** (1981) Evaluación en la educación especial, Editorial El Manual Moderno S.A., México.
- 19.- **SEP** (1992) México.
- 20.- **Tilley ,Pauline** (1981) El arte en la educación especial. Editorial CEAC, Barcelona España.
- 21.- **UNESCO**, (1980) El Niño y el juego. París, Francia.
- 22.- **UNESCO**, (1977) La educación especial, Sigeme, Salamanca.
- 23.- **UPN** (1994) El juego. México D. F.
- 24.- **Vigotski**, (1979) El desarrollo humano, Editorial Grijalbo, Madrid España.
- 25.- **Vigotski**, (1979) El juego en el desarrollo del niño. Editorial Crítica Grijalbo, Barcelona España.
- 26.- **Zavalloni**, Roberto (1973) Introducción a la pedagogía especial Editorial Herder, Barcelona España.

ANEXO 1

Guía de entrevista a Docentes.

Nombre: _____

Formación básica: _____

- 1.-¿Ha recibido formación en el área de educación especial?
- 2.-¿Qué tiempo tiene trabajando en el centro de educación especial Down Rimland?
- 3.-¿En qué nivel de desarrollo?
- 4.- Número de niños que atiende
- 5.-¿Describe el método de enseñanza de la institución?
- 6.-¿Qué importancia tiene el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños con necesidades especiales?
- 7.-¿Utiliza usted el juego en el proceso educativo?
- 8.-¿Qué actividades realiza con los niños?
- 9.-¿Cuáles son los objetivos de aprendizaje a lograr?
- 10.-¿Mencione que tipos de juegos utiliza? (cuando los utiliza y con que finalidad).
- 11.-¿Qué resultados en términos de adquisición de aprendizaje obtiene cuando utiliza el juego?
- 12.-¿Existen diferencias para el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo al problema del niño? ¿cuales? ¿o sigue el mismo proceso para todos? Porqué?
- 13.-¿De las siguientes cuáles son las limitantes que más se encuentra para utilizar el juego como medio de aprendizaje y en qué forma:
 - *infraestructura
 - *tiempo
 - *diferencias individuales
 - *conocimiento de juegos didácticos
 - *materiales (juguetes)
- 14.-¿Qué sugerencias nos puede mencionar para apoyar el proceso de aprendizaje de los niños con necesidades especiales?