



**Universidad del Azuay**

**Departamento de posgrados**

**Maestría en Educación Especial**

**Versión III**

**¿Cómo juegan los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje?**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del Título de  
Magister en Educación Especial**

**Autora: Dra. Diana Cobos Cuesta**

**Directora: Mgst. Margarita Proaño Arias**

**Cuenca – Ecuador**

**2016**

## **Agradecimiento**

Agradezco infinitamente a mi familia por el apoyo incondicional brindado durante este recorrido, han sido el pilar fundamental para seguir adelante cumpliendo cada uno de mis objetivos.

A la Universidad del Azuay por brindarme la oportunidad en ser parte de esta prestigiosa Institución.

A la Escuelas de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la Ciudad de Pasaje, a los padres de familia y profesorado y a mis queridos alumnos dejo constancia de mi agradecimiento y cariño por la ayuda brindada, Dios los cuide y bendiga siempre

A mi directora de tesis Dra. Margarita Proaño quién con sus conocimientos, paciencia y profesionalismo me guió durante el proceso de desarrollo y que con su gestión hizo posible concluir satisfactoriamente este objetivo.

A todos Gracias  
Diana

### **Dedicatoria**

Con infinito amor dedico este trabajo a mis padres, a mis hermanos y de manera especial a mi Esposo Byron y a mi hijo Andrés, quienes han sido fuente de motivación durante este proceso y quienes con su cariño y comprensión han sacrificado momentos valiosos en familia por darme la oportunidad de lograr una meta más en mi vida, por su apoyo y su cariño incondicional les dedico este trabajo con todo mi amor.

Muchas gracias  
Diana

## Índice de contenidos

Agradecimiento.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	viii
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xii
Introducción .....	xiv
Capítulo 1.....	1
Marco teórico.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. El juego .....	2
1.2.1. Clasificación del juego: .....	3
<i>a. Juegos Psicomotores:</i> .....	3
<i>b. Juegos Cognitivos:</i> .....	4
<i>c. Juegos Sociales:</i> .....	4
<i>d. Juegos afectivos – emocionales:</i> .....	4
<i>e. Otra clasificación del juego</i> .....	5
1.2.2. Características por edades.....	8
<i>a. Juego de ejercicio</i> .....	9

<i>b. Juego simbólico</i> .....	9
<i>c. Juego de reglas</i> .....	10
1.2.3. Características y tipos de juegos según la edad .....	11
1.2.4. Importancia del juego en la edad infantil.....	16
1.2.5. Importancia desde el neurodesarrollo .....	18
1.3. El juego y el desarrollo de la inteligencia emocional.....	18
1.4. El juego en las discapacidades.....	20
1.4.1 Discapacidad visual.....	20
1.5. El juego en la discapacidad auditiva .....	25
1.6. El juego en la discapacidad intelectual.....	28
1.7. El juego en la discapacidad física.....	31
1.8. Conclusiones generales .....	35
Capítulo 2.....	37
Propuesta metodológica con el juego.....	37
2.1 Introducción.....	37
2.2. Juegos aplicados en niños con discapacidad visual.....	37
2.2.1. El balón inflado .....	39
2.2.2. Llevar la pelota.....	40
2.2.3. Hinchando globos .....	40
2.2.4. Uniendo piecitas .....	41
2.2.5. Modelando la imaginación .....	42

2.2.6. La estrella.....	42
2.3. Juegos aplicados a niños con discapacidad auditiva .....	44
2.3.1. Muelle humano .....	46
2.3.2. Atravesar la selva.....	46
2.3.3. La estatua.....	47
2.3.4. Los patitos.....	48
2.3.5. Los siameses con balón .....	48
2.3.6. Buscando la cola .....	49
2.4. Juegos aplicados en niños con discapacidad intelectual .....	50
2.4.1. Bailando bailando .....	52
2.4.2. Transportando dormilones.....	53
2.4.3. La Rayuela.....	54
2.4.4. Juegos con el aro .....	55
2.5. Juegos aplicados en niños con discapacidad motriz.....	56
2.5.1. Pelota al embudo.....	58
2.5.2. Balón al cajón.....	59
2.6. Conclusiones.....	62
Capítulo 3.....	64
Taller de socialización en los centros de investigación. ....	64
3.1. Introducción.....	64
3.2. Resultados y conclusiones .....	80

Capítulo 4.....	82
Análisis y tabulación de resultados.....	82
4.1. Introducción .....	82
4.2. Encuesta para los maestros de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje. ....	83
4.3. Encuesta para los padres de familia de los niños de Segundo Año de Básica de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada cariño de la ciudad de pasaje.....	94
4.4. Ficha de observación aplicada a los niños con discapacidad: visual, auditiva, intelectual y motora de Segundo Año de Básica de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje.....	105
4.5. Conclusiones.....	122
4.6.- Discusiones.....	123
4.7.- Conclusiones Generales.....	126
Referencias bibliográficas.....	129
Anexos .....	132

## Índice de tablas

Tabla 1. Tipos de juegos según la edad.....	12
Tabla 2. Ficha informativa de juegos aplicados a niños con discapacidad visual.....	38
Tabla 3. Ficha informativa de juegos aplicados a niños con discapacidad auditiva.....	44
Tabla 4. Ficha informativa de juegos aplicados a niños con discapacidad intelectual.....	50
Tabla 5. Ficha informativa de juegos aplicados a niños con discapacidad motriz.....	56
Tabla 6. Edad promedio de los maestros.....	84
Tabla 7. Sexo de los maestros.....	85
Tabla 8. Cursos sobre juegos.....	86
Tabla 9. Tiempo en el que ha recibido los cursos .....	87
Tabla 10. Juega con los niños.....	88
Tabla 11. Juego dentro del aula.....	89
Tabla 12. Reacción de los niños con el juego .....	90
Tabla 13. Materias en los que juegan .....	91
Tabla 14. Espacios adecuados para jugar .....	92
Tabla 15. Material adecuado .....	93
Tabla 16. Edad promedio de los padres de familia .....	95
Tabla 17. Sexo de los padres de familia.....	96
Tabla 18. Instrucción de los padres de familia.....	97
Tabla 18. Juegos en casa .....	98
Tabla 20. Actividades recreativas.....	99
Tabla 21. Realiza deportes.....	100
Tabla 22. Importancia del juego .....	101

Tabla 23. Juega con su hijo? .....	102
Tabla 24. Juega en la escuela? .....	103
Tabla 25. Tipos de juguetes .....	104
Tabla 26. Juegos al aire libre – discapacidad visual .....	106
Tabla 27. Juegos al aire libre – discapacidad auditiva .....	108
Tabla 28. Juegos al aire libre – discapacidad intelectual .....	110
Tabla 29. Juegos al aire libre – discapacidad motora PCI . .....	112
Tabla 30. Juegos en el aula – discapacidad visual.....	114
Tabla 31. Juegos en el aula – discapacidad auditiva.....	116
Tabla 32. Juegos en el aula – discapacidad intelectual.....	118
Tabla 33. Juegos en el aula – discapacidad motriz PCI .....	120

## Índice de figuras

Figura 1. Juguetes adaptados a pulsadores.....	34
Figura 2. Edad promedio de los maestros.....	84
Figura 3. Sexo de los maestros .....	85
Figura 4. Cursos sobre juegos .....	86
Figura 5. Tiempo en el que ha recibido los cursos .....	87
Figura 6. Juega con los niños .....	88
Figura 7. Juego dentro del aula .....	89
Figura 8. Reacción de los niños con el juego .....	90
Figura 9. Materias en las que juegan .....	91
Figura 10. Espacios adecuados para jugar .....	92
Figura 11. Material adecuado .....	93
Figura 12. Edad de los Padres de familia .....	95
Figura 13. Sexo de los Padres de familia .....	96
Figura 14. Instrucción de los Padres de familia .....	97
Figura 15. Juegos en casa .....	98
Figura 16. Actividades recreativas .....	99
Figura 17. Realiza deportes .....	100
Figura 18. Importancia del juego .....	101
Figura 19. Juega con su hijo? .....	102
Figura 20. Juega en la escuela? .....	103
Figura 21. Tipos de juguetes .....	104
Figura 22. Juegos al aire libre – discapacidad visual .....	107

Figura 23. Juegos al aire libre – discapacidad auditiva.....	109
Figura 24. Juego al aire libre – discapacidad intelectual. ....	111
Figura 25. Juegos al aire libre – discapacidad motora PCI .....	113
Figura 26. Juegos en el aula – discapacidad visual.....	115
Figura 27. Juegos en el aula – discapacidad auditiva.....	117
Figura 28. Juegos en el aula – discapacidad intelectual.....	119
Figura 29. Juegos en el aula – discapacidad motriz PCI.....	121

## Resumen

La presente investigación tuvo la finalidad de conocer cómo juegan los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y en la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

Se logró determinar las falencias existentes en las dos Unidades Educativas tanto en material didáctico, como en espacio físico y compromiso con los padres y maestros. Se realizó un taller práctico de juegos para los padres de familia y profesores acordes a las condiciones y necesidades que tiene cada niño convirtiéndose en una herramienta de apoyo para que mejore el desarrollo de los mismos.

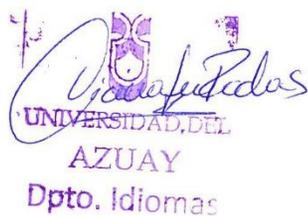
Con la aplicación de talleres para padres de familia y maestros, en las dos escuelas se logró que en un 90% los maestros juegan con los alumnos dentro y fuera del salón de clases, y un 80% de los padres de familia realicen actividades recreativas con sus hijos,

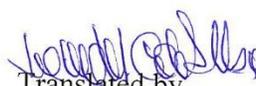
**Palabras clave:** Juego, Visual, Auditiva, Intelectual, Motriz

## ABSTRACT

The aim of this research was to find out the game habits of children enrolled in the second year of basic education at both the Special Education School of El Oro and *Unidad de Educación Especializada Cariño*, in the City of *Pasaje*. It was possible to identify existing weaknesses in the two educational institutions, in didactic materials and physical space, as well as in parents and teachers commitment. A practical game workshop aimed at parents and teachers was performed on the bases of the conditions and needs of each child. This became a vital tool for supporting the children's development process. Through the implementation of workshops for parents and teachers conducted in the two schools, it was possible to achieve that 90% of teachers play with their students inside and outside the classroom; and that 80% of parents engaged in recreational activities with their children.

**Keywords:** Game, Visual, Auditory, Intellectual, Motor



  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

## Introducción

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar al juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con el desarrollo del hombre en otros planos como son: la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

“El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas, en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños”. (Moreno, 2002, p. 41)

El juego es algo esencial en la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y en todas las culturas, desde la niñez ha jugado y a través del juego ha ido aprendiendo, por tanto, a vivir. Sería de atreverse a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego que a su vez es generador de cultura.

Con esta investigación se busca saber a qué juegan, y cómo juegan los niños con discapacidad, partiendo que el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda la vida y más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Se sabe que el juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. Los niños se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación,

hacen lo primero que se les viene a la mente y siempre está presente el juego, pero este tipo de acciones tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas tanto físicos como intelectuales.

Mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación, obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

En el presente trabajo se pretende definir los juegos de los niños de los centros de estudio, sugerir juegos y talleres adecuados para los niños con discapacidad para que puedan adaptarse de mejor manera al mundo, participar de forma directa con la sociedad que los rodea, enseñarles a que son capaces de realizar cualquier actividad que se la propongan y finalmente, saber si los maestros y padres juegan con los niños en motivo de estudio.

En el capítulo I se detalla la importancia del juego en la edad infantil, su clasificación, características según las edades de los niños, así como la función que cumple el juego en niños con discapacidad visual, auditiva, intelectual y física, mediante actividades que permitan mejorar el desarrollo de la inteligencia.

El capítulo II contiene la propuesta de juegos con metodología y materiales, para que puedan ser aplicados a los niños con discapacidad detallando los tiempos, actividades y las áreas.

En el capítulo III se presenta los talleres de socialización con las actividades que han sido consideradas tanto para los padres de familia como para los docentes de Segundo año de educación básica de la Escuela de El Oro y la Unidad de Educación Especial Cariño de la ciudad de Pasaje.

El capítulo IV presenta los resultados de las encuestas aplicadas a los maestros y a los padres de familia de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, así como la ficha de observación aplicada a los niños con discapacidad visual, auditiva, intelectual y motora.

En el capítulo V se presenta la discusión y conclusiones a las que se llegó con la aplicación de talleres y actividades enfocadas a mejorar las condiciones tanto educativas como familiares en niños con discapacidad.

#### Objetivo: General

- Conocer cómo juegan los niños de segundo de básica y que uso le dan al mismo, los Maestros y Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad Especializada Cariño de la Ciudad de Pasaje.

#### Objetivo: Específicos.

- Descubrir cómo juegan los niños por medio de la observación de acuerdo a las diferentes categorías de excepcionalidad.
- Identificar los conocimientos, usos y opiniones que tienen los maestros y padres de familia del juego en la educación especial.
- Difundir los resultados en los Centros de la Investigación.

## Capítulo 1

### Marco teórico

#### 1.1. Introducción

La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, para referirse a múltiples situaciones, emociones, sentimientos o pensamientos con significados muy diversos.

En la vida personal y profesional se observa situaciones en la que tanto los niños como los adultos están jugando. Es necesario jugar y muchas veces se juega por diversión, por entretenimiento o por pasar el rato, para aprender algo nuevo, los motivos son muchos y eso depende de cada persona y del contexto social en el que se encuentra.

Según Velásquez (2009) “El juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea”. (p.8).

En las personas que juegan se percibe una serie de características que permiten distinguir entre comportamiento de juego y comportamiento de no juego, en el juego las personas se expresan y se dan a conocer.

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender, en el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo además el juego tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura.

En el presente capítulo se abordará un estudio teórico sobre el juego, en la discapacidad visual, auditiva, intelectual, y motora ya que es la población motivo del presente estudio.

## 1.2. El juego

Es una actividad imprescindible para el desarrollo del niño, es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y /o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades, el juego es ficción y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, esta es necesaria para el pleno desarrollo de la persona. (Vanegas y García, 2013, p.91).

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y de lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa provista de un fin en sí acompañada de una sensación de tensión y de júbilo y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real”. (Aza, 1999, p.124)

El juego es aun actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, se sabe perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo otra cosa.

A lo largo de la historia, el juego ha estado siempre presente en todas las culturas y en todas las épocas, los niños han jugado, aunque pueden identificarse diferencias en la forma y significado.

Por lo tanto, desde el punto de vista de la antropología cultural se afirma que el juego infantil posee unas características diferentes dependientes de la cultura en la que estudia aun teniendo carácter universal y presentando una educación según la edad de los niños.

Por su parte Vygotsky (2010) afirmaba, desde el punto de vista psicológico que; “El juego constituye el motor del desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia” (p.79).

Lo importante del juego no solo es el fin, sino el proceso, el juego es la base para que el niño desarrolle todas sus capacidades, además de que a través de este se pueden cumplir los deseos insatisfechos.

### **1.2.1. Clasificación del juego:**

Hay numerosas formas de clasificar el juego, así se tiene: juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales, afectivos – emocionales, entre otras.

#### ***a. Juegos Psicomotores:***

“El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos”. (Suárez, 2014, párr.6).

Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.

- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

***b. Juegos Cognitivos:***

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Los de atención y memoria,
- Los juegos imaginativos y
- Los juegos lingüísticos.

***c. Juegos Sociales:***

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo y facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a la socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

***d. Juegos afectivos – emocionales:***

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

*e. Otra clasificación del juego*

Bishop (2008) manifiesta que “existen diversas clasificaciones del juego, basadas en el número de participantes, en la actividad que promueven, según el momento que se encuentra el grupo: juego según el número de participantes: juego individual, juego paralelo, juego de pareja, juego de grupo”. (p.63)

***Juego individual y de grupo:*** “Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que se le pone a su alcance”. (Bishop, 2008, p.68)

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Se llama juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando se habla del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social.

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. En los juegos de grupo se puede diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa. (Arango, 2000, p.48)

*f. Juegos según la Actividad que promueve en el niño:*

**Juegos sensoriales:** Los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor - desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

**Los juegos motores:** Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

**El juego manipulativo:** En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo coloca entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

**Los juegos de imitación:** En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia.

En el juego de los cinco lobitos o el de palmas palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

**El juego simbólico:** El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos: transforma un palo en caballo, a las personas: convierte a su hermana en su hija, o a los acontecimientos: pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

**Los juegos verbales:** Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las madres o las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

**Los juegos de razonamiento lógico:** Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

**Juegos de relaciones espaciales:** Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas, rompecabezas o puzles, exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

**Juegos de relaciones temporales:** También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

**Juegos de memoria:** Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

**Juegos de fantasía:** Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

*g. Según el momento en que se encuentra el grupo*

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión. (Ríos, 2003, p.79).

### **1.2.2. Características por edades**

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget (1978) para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia según Piaget (1978) “el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación”. (p. 154).

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora". Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño lo hace, por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

El juego cumple desde el aspecto evolutivo un proceso que va desde el juego ejercicio, el juego con reglas y el juego simbólico (Piaget, 1978, p.156)

#### ***a. Juego de ejercicio***

Este juego es la toma del placer de moverse y en el uso de su cuerpo con la ejercitación de las conquistas funcionales del mismo, rodando, reptando, gateando y corriendo. En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

En este contexto entran las fabulaciones en situaciones donde combina ideas sin interés en afirmar nada y sólo porque le agrada combinar palabras, o la invención de cuentos sin principio ni fin, el niño no tienen ningún interés real por el contenido del pensamiento y cuando el interés surge estas ejercitaciones derivan hacia el juego simbólico.

#### ***b. Juego simbólico***

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora". (Piaget, 1978, p.157)

“El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla”. (Ríos, 2003, p.22)

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

### *c. Juego de reglas*

Para Piaget (1978) “los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas”. (p.163).

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

Para Piaget (1978) "La regla tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica". Así las reglas incluirán

además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad. (p.165).

### **1.2.3. Características y tipos de juegos según la edad**

“El juego es muy importante para la vida del niño. Los estímulos ambientales van a favorecer al desarrollo de las capacidades del mismo, las cuales le permitirán, en un futuro, obtener la posibilidad de seleccionar los estímulos más adecuados de entre todos aquellos que se le ofrecen. Esto indica que el juego va a modificar su carácter cuando uno de los elementos que en él concurren (características físicas, psíquicas, etc. del niño) adquiere predominio en una circunstancia o momento determinado”.

(Piaget, 1978, p.171)

Del mismo modo se reporta a continuación un interesante cuadro que recoge los juegos en relación a la edad de los niños.

Tabla 1

## Tipo de juegos según la edad

EDAD	TIPO DE JUEGO PREDOMINANTE	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	JUGUETES
0 a 3 meses	<b>Juego funcional:</b> juego de ejercicios que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ya es capaz de dirigir la mirada durante un espacio muy corto de tiempo, le atraen los objetos luminosos y coloreados</li> <li>• El bebé no puede todavía dominar sus manos para alcanzar las cosas, por lo que se dedicará a observar y a escuchar</li> <li>• Para los bebés, las personas que ve se deforman, se mueven y hablan con un ritmo característico, por lo que se convierten en su juguete preferido</li> <li>• Durante estos meses no debería de hablar de juego, sino de reacciones reflejas ante todos los estímulos recibidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Móviles colgantes con música y cintas de colores</li> <li>• Objetos de goma que suenan</li> <li>• Utiliza su propio cuerpo: pies y manos</li> <li>• Con adultos: masajes, sonrisas, carantoñas</li> </ul>
3 a 6 meses	<b>Juego funcional:</b> juego de ejercicios que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El bebé consigue fijar su mirada durante más tiempo y ya puede seguir los objetos en movimiento</li> <li>• Sonríe a las personas dando una respuesta de satisfacción a las carantoñas recibidas</li> <li>• Cogen los objetos con las manos, que las tienen más tiempo abiertas, y se los llevan siempre a la boca</li> <li>• No se cansa de repetir las mismas acciones una y otra vez</li> <li>• El tiempo de juego no es tan escaso como de 0 a 3 meses, pero continúa supeditado a la satisfacción de sus necesidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continúan como objeto de diversión el propio cuerpo y las personas que le rodean</li> <li>• Objetos sonoros: llaves, sonajeros, manta de estímulos...</li> <li>• Muñecos, manillas de colores, peluches...</li> </ul>

<b>6 a 12 meses</b>	<p><b>Juego funcional:</b> juego de ejercicios que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El bebé pone de manifiesto un avance importante en su autonomía motriz, así como en su desarrollo cognitivo, sobre todo respecto a la comprensión</li> <li>• Aumenta la curiosidad del pequeño, comienza actuar sobre el espacio circundante y progresa en este sentido: desde girar y reptar hacia los objetos hasta lograr la posibilidad de gatear e incluso de caminar en los casos más avanzados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantas de estímulos táctiles, sonoros y auditivos...</li> <li>• Pelotas, muñecos y animales sonoros...</li> <li>• Objetos cotidianos: ropa, frutas, esponjas...</li> <li>• Juegos de encajar muy sencillos, grandes y de colores</li> </ul>
<b>12 a 24 meses</b>	<p><b>Juego funcional:</b> juego de ejercicios que consiste en repetir con placer actividades adquiridas con un fin de adaptación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El pequeño es cada vez más autónomo en sus juegos</li> <li>• Puede desplazarse libremente y comienza la exploración de espacios mucho más lejanos</li> <li>• Su preocupación central es todavía la de explorar, observar y manipular los objetos. El romper, estrujar y golpear siguen siendo acciones predominantes durante sus actividades lúdicas</li> <li>• Es el momento de favorecer el juego heurístico</li> <li>• En las relaciones sociales con sus iguales, los niños/as se centran en sus propias acciones y actividades lúdicas. No suelen compartir y las interacciones pueden acabar siendo conflictivas</li> <li>• Hacia el final de esta franja de edad se va desarrollando poco a poco un juego que se convertirá con el paso del tiempo en simbólico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Móviles, muñecos y animales, pelotas, triciclos...</li> <li>• Coches, trenes, aviones o helicópteros (que sean grandes para facilitar la manipulación)</li> <li>• Cacharritos de cocina o utensilios cotidianos (mejor si son de dimensiones reales)</li> <li>• Juegos de construcción de piezas grandes, cubo y pala...</li> <li>• Materiales para la expresión: pintura de dedos, de ceras...</li> <li>• Cuentos con ilustraciones</li> </ul>
<b>2 a 4 años</b>	<p><b>Juego simbólico:</b> Cuando el niño/a es capaz de evocar objetos, personas y vivencias no presentes y ha aumentado notablemente el dominio del lenguaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego funcional puede llegar a ser muy movido: les gusta correr, saltar, columpiarse... y todo ello es posible gracias al avance del desarrollo de las habilidades motoras</li> <li>• Es conveniente facilitar espacios abiertos seguros donde puedan desfogar toda su energía interna</li> <li>• El juego simbólico evoluciona en dos fases:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Que favorezcan el juego simbólico: cocinitas, garajes...</li> <li>• Es oportuno introducir instrumentos musicales (viento, cuerda...) y materiales de expresión (disfraces, plastilina, ceras...)</li> </ul>

<p><b>4 a 6 años</b></p>	<p><b>Juego de reglas:</b> son juegos de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo del mismo grupo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al principio se centran en sus propias acciones y las dramatizan con gestos exagerados</li> <li>• Posteriormente proyectan sus propias conductas sobre las demás personas u objetos</li> <li>• Los niños/as juegan a explorar cosas nuevas, actúan sobre su ambiente, lo transforman de forma imaginaria a su gusto y lo dominan</li> <li>• Continúan el descubrimiento de sus iguales y comparten con ellos actividades más lúdicas y durante más tiempo, aunque pueden acabar de forma paralela</li> <li>• Al final de los 4 años empieza a aparecer el juego en grupo.</li> <li>• Algunas de las consecuencias más notables:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños/as, al relacionarse constantemente con sus iguales, ya no necesitan tanto la presencia de personas adultas</li> <li>✓ La aparición de las incipientes manifestaciones de las reglas y de las consignas en sus juegos</li> <li>✓ El gran cambio que se produce en la utilización de materiales, utensilios y juguetes</li> </ul> </li> <li>• En el juego libre de los niños de esta edad se pueden ver manifestaciones de etiquetas sexistas algo rígidas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bicicletas, triciclos, caballitos de madera o plástico, coches para arrastrar, puzzles de pocas piezas...</li> </ul>
<p><b>Entre los 12 meses</b></p>	<p><b>Juego construcción:</b> conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico donde los materiales utilizados cobran especial relevancia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene una importancia crucial para el desarrollo infantil:             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Facilita la motricidad fina y gruesa y el uso de la coordinación mano-ojo</li> <li>✓ Desarrolla la atención y la concentración</li> <li>✓ Facilita la práctica del pensamiento abstracto</li> <li>✓ Estimula el esfuerzo para conseguir lo deseado</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugar a las cocinitas, garajes, peluquerías... con más elementos y más realistas</li> <li>• Facilitar objetos que favorezcan la expresión plástica, gestual y musical: pintura, disfraces, cuentos, papeles de todo tipo...</li> <li>• Coches, trenes, aviones, patines, patinetes, bicicletas, cuerdas, pelotas y canastas...</li> <li>• Juegos de construcción más elaborados (con piezas pequeñas)</li> <li>• Los puzzles aumentan su grado de dificultad, el domino...</li> <li>• Puzzles tridimensionales</li> <li>• Montajes de escenarios y estructuras o complicados robots con piezas de encajes tipo</li> </ul>

**Entre  
los 6 y  
12 años**

**Juego de reglas:**  
juegos de combinaciones  
sensoriomotoras o  
intelectuales entre los  
participantes y regulados  
por un código transmitido  
por la cultura o producto de  
un acuerdo del mismo grupo

- y la paciencia
- El tiempo de concentración dedicado a la actividad también va aumentando
  - El juego se practica con diferente grado de complejidad e intencionalidad según la edad
  - Las reglas se convierten en la base específica de los juegos Infantiles
  - El incipiente desarrollo que mostraba el pequeño durante el juego simbólico se transforma ahora en madurez social que le capacita para aceptar y superar premisas tales como:
    - ✓ La implicación de un elevado grado de organización, con negociación inicial y mantenimiento de las reglas durante el juego
    - ✓ La asimilación de que en estas actividades lúdicas existe una superioridad del grupo sobre la individualidad
  - Las reglas serán elaboradas objetivamente y el grupo exigirá a sus miembros la inviolabilidad de las mismas
  - Durante este período la diversión proviene no tanto del juego en sí mismo sino del resultado o meta alcanzada
  - Se supera la imaginación y se entra en el dominio de la realidad del espacio y del tiempo
  - Se prescinde de los mayores: los niños/as jugarán entre ellos y en contadas ocasiones requerirán la presencia de una persona adulta.
- Pelotas, bicicletas, patines, monopatinos, aros, cuerdas...
  - Ajedrez, damas, dominó, cartas, Monopoly...
  - Coches, trenes, naves espaciales... (con pilas o por control remoto)

---

**Fuente:** (CorreaU, 2006, p.34)

#### **1.2.4. Importancia del juego en la edad infantil**

El juego favorece el desarrollo integral del individuo. Los psicólogos evolutivos sitúan al juego como una de las necesidades básicas de la infancia y reconocen el importante papel que juegan en el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.

El niño asimila mejor lo que aprende mediante la manipulación y exploración de su entorno, es decir, lo que aprende a través del juego. Esta actividad favorece los aprendizajes significativos, por ello es un recurso metodológico fundamental en el ámbito escolar. Pero todavía cobra mayor relevancia en la etapa de educación infantil, en la que no debe existir la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar, ya que prácticamente toda su actividad es juego. Y el juego promueve aprendizajes significativos.

Por otro lado, se sabe que entre los principios metodológicos de la educación infantil se contemplan la globalización de contenidos y la importancia de proponer actividades que motiven al niño. Pues bien, en este sentido, el juego es un recurso idóneo. No hay actividad más motivadora para un niño que el hecho de jugar. Además el juego permite un acercamiento global a los contenidos del currículo de la etapa.

Al jugar al supermercado, por ejemplo unos niños asumen el papel de vendedores y otros de compradores. Este juego, en otros aspectos, favorece el aprendizaje de contenidos de las tres áreas. Del área de identidad y autonomía personal se trabaja contenidos referidos al conocimiento de actividades de la vida cotidiana. En el área del medio físico y social, trabaja con contenidos como aprender a ponerse en el lugar del otro, al asumir el rol de vendedor o comprador. En el área de comunicación y representación trabaja tanto el lenguaje oral, como una primera aproximación al concepto de dinero y lo que significa comprar y vender.

Otro aspecto fundamental del juego como elemento didáctico es el hecho de que favorece la interacción entre los niños. “Al principio de la etapa del niño se relaciona fundamentalmente con el adulto, del cual recibe los cuidados y la estimulación que necesita, pero poco a poco el niño debe ir adquiriendo independencia respecto al adulto, y se irá relacionando cada vez más con otros niños. El juego es el mejor instrumento para favorecer la interacción entre iguales”. (Concepción, 2006, p.22).

El juego es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea los niños sean inmensamente creadores a partir de sus sentimientos internos, podría decirse que es como un escenario que ellos mismos crean por medio de la imaginación para su propio auto expresión

El juego comprende todas las manifestaciones de la vida del niño es una actividad espontánea y natural sin un aprendizaje previo. Incita al niño a descubrir la inteligencia, la experiencia el ambiente, su propio cuerpo y su personalidad.

Se puede considerar que también desempeña una función social porque satisface la necesidad de la convivencia humana de relacionarse con otras personas conociendo la sociedad en que se va a desarrollar y los roles que se cumplen dentro de ella.

“Desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, se desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos. Asimismo permite un mayor despertar de su imaginación y un mejor desarrollo de su creatividad” (Arango, 2000, p.44)

### **1.2.5. Importancia desde el neurodesarrollo**

“El neurodesarrollo es un proceso continuo de adquisición de habilidades, capacidades, conocimientos, actitudes y funciones que se presentan a lo largo de la vida. Se manifiesta como cambios sistemáticos en el individuo a través de sus conductas, pensamientos, sentimientos y expresiones verbales”. (Concepción, 2006, p.43).

“Ese proceso es influido, favorable o desfavorablemente por una serie de variables biológicas, sociodemográficas y ambientales; por eso es necesario considerarlas en los instrumentos de medición del neurodesarrollo infantil para conocer los factores que pueden estar impidiendo un desarrollo normal”. (Neva, 2013, p.107),

Debido a que el neurodesarrollo infantil se expresa a través de conductas y habilidades que el niño adquiere paulatinamente en relación directa a la maduración e integración del sistema nervioso central, los mejores indicadores para evaluar si todo marcha bien o si existe alguna alteración o algún retraso son justamente esas conductas observables en el niño

Por lo tanto, desde la observación de la presencia de las leyes del desarrollo, del crecimiento físico, de la estatura, del niño entre otros, observados en actividades lúdicas, se verificaría si el niño desarrolla bien o presenta problemas. (Concepción, 2006, p.44).

### **1.3. El juego y el desarrollo de la inteligencia emocional**

“Si hay algo que resulta fascinante para los niños es el juego”. (Neva, 2013, p.110), desafortunadamente, en la vida cotidiana se deja cada vez menos espacio para que jueguen libremente. Los niños son poco dueños de su tiempo porque están controlados desde afuera. Sin

duda, si ellos pudieran elegir, jugarían más y lo dicen con frecuencia. El juego es esencial para el crecimiento en la infancia. Pocas veces los niños son más felices que cuando juegan, y a veces los adultos lo olvidan y no se da la oportunidad de jugar, solos o acompañados.

Jugar es hacer algo por la satisfacción de hacerlo. Los juegos no pueden definirse como lo opuesto al trabajo, pues se puede vivir también un placer lúdico, mientras se realiza una tarea útil.

El juego además de vivirse como algo útil y gozoso en sí mismo, sirve para desarrollar la inteligencia emocional en tres sentidos (Ríos, 2003, p.73).

1. Mantiene en contacto con tu físico.
2. Proporciona una situación segura para ensayar emociones. El juego es una franja de entretenimiento para cualquier área de la vida. Cuando son pequeños, juegan para poder aprender el difícil arte de vivir, cómo llevar a cabo el rol del adulto, cómo enfrentarse a situaciones atemorizantes, etc. Es necesariamente, en un marco del juego donde aprenden futuras actitudes adultas. Como adultos, el juego ofrece la oportunidad de continuar ensayando actitudes y analizando sus consecuencias sin riesgo real.
3. El juego aleja de las emociones negativas con las que se vive, aparta de las preocupaciones conscientes.

Se puede decir entonces, que el juego es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales, permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad, también el juego es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento y la imaginación. “En el juego se produce una generación de relaciones afectivas, se enfrentan los miedos”. (Suárez, 2014, párr.10).

La autora sugiere dejar espacios para el juego libre, permitiendo al niño elegir, pero sugiere que con respeto se puede intervenir para ayudarlo a exteriorizar su vida interior, así como ofrecerle contextos en que pueda, al jugar ensayar las emociones que menos domina. La escasa posibilidad que tienen los niños actuales de compartir con otros de su edad debido a que hay menos vida de barrio, menos contactos con primos ,etc. hace que muchos se interesen tempranamente por temas de adultos, produciéndose una reducción de los intereses propios de la infancia.

Es fundamental tener la preparación emocional para hacerlo, la oportunidad de juego con iguales es una experiencia fascinante, si no se lo hace de forma adecuada puede tener repercusiones graves en su desarrollo, les ayuda a establecer vínculos; si el niño no aprende a jugar va quedando excluido de sus compañeros, por eso es fundamental el apoyo de los adultos. Y como tales, hay que dar las herramientas que les permitan asumir los riesgos y las ventajas que le ayuden a defender sus derechos sin que nadie los vulnere, hay que enseñarles a respetar sus necesidades y creencias, y a no aceptar ser víctima de conductas abusivas. (Ríos, 2003, p. 83)

#### **1.4. El juego en las discapacidades**

##### **1.4.1 Discapacidad visual**

Desde los primeros años de vida hasta la adolescencia el nivel de juego en el niño con discapacidad visual va decreciendo, asimismo al ir concluyendo etapas evolutivas las actividades lúdicas van sufriendo cambios tanto cualitativos como cuantitativos. (Guillen, 2009, p. 179)

Según Guillen (2009), “los juegos tienen el mismo contenido para los niños ciegos que para los demás niños. Sin embargo, los niños videntes imitan lo que ven, los ciegos no reciben estímulos para jugar y no pueden imitar por la vista, esto hace que sea necesario motivar y enseñar al niño ciego a jugar, ya que si éste aprende a jugar correctamente”. (p.181).

Almonacid (1989), sostienen que “el niño puede lograr un desarrollo óptimo y así aprender a realizar movimientos correctos, utilizar sus sentidos, reconocer muchos objetos y materiales, se pone en contacto con otras personas, adquiere independencia” (p.207).

Algunas características del juego en el niño con discapacidad visual serían: tendencia a un juego simple y repetitivo, falta de imaginación, poco interés por los objetos, dificultad para la comprensión de elementos espaciales, dificultad en el juego simbólico, dependencia del adulto

Entre las características del juego en los niños con discapacidad visuales, según Paz (2009) en distintas aportaciones de los que hasta ahora se han ocupado del tema. La literatura específica es escasa y no parece haber ningún estudio que aborde de una forma amplia y completa tan complejo tema, nos aproximan, desde una panorámica más general.

Guillen (2009) y Almonacid (1989), explican las características del juego en niños ciegos en base a las características de su desarrollo. En esta línea de trabajo nos hacen las siguientes reflexiones:

- En la edad en la que los niños videntes emplean tanto sus manos para descubrir nuevas fuentes de estimulación y para organizar y diferenciar el mundo exterior, los niños ciegos se encuentran en serias dificultades: por una parte en cuanto a las actividades de localización, de alcance y asimiento de los objetos y, por otra, el mundo de los objetos inanimados resulta escasamente atractivo.

-La boca, en el niño ciego, sigue siendo durante mucho más tiempo el órgano de percepción fundamental, las manos alcanzan con más lentitud su importante papel de control y dominio del mundo externo.

A su vez, la relativa falta del mundo de los objetos, que atraen el interés en función de su forma y su color, hace más vulnerable al niño ciego en el desarrollo de su identidad y autonomía personal.

Hacia el final del primer año el niño ciego tiene una clara tendencia a centrarse en sí mismo o en las figuras de apego, es precisamente hacia esa edad (estadio quinto del período sensorio motor) cuando los niños videntes comienzan a asimilar los esquemas de objeto y persona en actividades integradas de carácter comunicativo.

“Las criaturas vivas resaltan como faros en un mundo brumoso», puesto que además de las relaciones afectivas que puedan tener con el niño le presentan sensaciones sensoriales más ricas y adaptadas a las características propias de percepción del niño ciego” (Sánchez, 2008, p.11).

Esta vinculación a intereses más primarios: movimientos y contactos corporales, le proporcionan al niño una tregua muy necesaria en su enfrentamiento al mundo. Según estas reflexiones, se enumera cinco importantes características del juego en niños con discapacidad visual:

**A)** Tendencia a un juego repetitivo y simple de carácter persistente son formas de juego típicas de situaciones poco estructuradas y tienen dos formas de evolución: a veces desaparecen a medida que el lenguaje y las capacidades simbólicas permiten una descarga afectiva más organizada. En otros casos permanecen y dificultan el desarrollo de pautas más evolucionadas de juego.

**B)** En una fase posterior, propensión a mantener un juego de roles característico también por la simplicidad excesiva y la persistencia al mantenerse en el juego de roles, siempre escasamente creativo, sin inversión de papeles y que se representa en forma de una recapitulación exacta de la experiencia sin la función expresiva del juego y de reelaboración del rol.

**C)** Interferencia masiva de la ansiedad en el juego El juego infantil sirve con frecuencia para mitigar la ansiedad a través de la recreación de temas que evocan una ansiedad moderada.

**D)** El niño ciego encuentra problemas para establecer correctamente los dos planos del juego simbólico, tanto el de los significantes, que tiene un origen imitativo, como el de los significados, basados en experiencias originales sobre objetos, acciones o situaciones. La tarea de encontrar juguetes significativos para el niño ciego es difícil, no sólo porque él no puede apreciar su aspecto visual, sino también porque tiene dificultades para imitar acciones que no puede ver.

Además carece, con frecuencia, de una comprensión básica de las experiencias originales y necesita apoyo para entenderlas y dominarlas a través del juego. Piaget (1978) decía que “el niño obtiene la reserva del significante, que son conductas, de la imitación diferida”. (p. 207). No es preciso insistir aquí en el importantísimo papel que la visión juega en este proceso.

**E)** Gran diferencia entre actividades solitarias de juego y las que se producen mediante la cooperación del adulto, en presencia de un Yo auxiliar se produce un juego constructivo de alto nivel simbólico.

Por todos es sabido la necesidad de la estimulación precoz en el desarrollo evolutivo de los niños, entendiendo ésta como la posibilidad que se le da al niño de recibir distintas estimulaciones a través de sus sentidos (vista, oído, tacto, etc.) y que formarán la base de su

desarrollo cognitivo posterior. Teniendo el niño ciego un canal sensorial disminuido se hace más patente la necesidad de dicha estimulación.

Según Moreno (2002) "por lo general, el niño ciego de nacimiento presenta durante su desarrollo un ligero retraso en la adquisición de algunas conductas elementales". (p.77).

Concretamente:

- Retraso en la edad del aprendizaje de la marcha
- En algunas destrezas básicas respecto a la autonomía personal y cuidado de sí mismo
- Adquisición de hábitos sociales
- Algunas nociones elementales de tipo cognoscitivo.

Por todo ello, en el niño ciego, la actitud de los padres es sumamente importante en el aprendizaje de aquellas conductas que van a favorecer la autonomía personal de dicho niño a un nivel exploratorio, motriz, cognoscitivo, etc.

En un trabajo realizado por Rosa Rivero (1993), sobre la aplicación de las premisas de la Teoría Piagetiana a la ceguera de nacimiento, se mencionan como cuestiones importantes las siguientes: "Los niños ciegos tienen la gran desventaja de no poder hacer las mismas coordinaciones en el espacio que los niños normales son capaces de hacer durante el primer y segundo año, por tanto, el desarrollo de la integración sensorio-motora y la coordinación de las acciones a este nivel están seriamente impedidas en los niños ciegos". (Piaget, 1978, p.223)

Los niños con dificultades visuales suelen estar más atrasados en el logro de las habilidades motrices básicas, presenta retraso o inexistencia en el conocimiento corporal, presentan diferencias en la modalidad perceptiva, suelen ser niños que presentan miedos, influidos seguramente por la familia y otros miedos son debidos a malas experiencias, el niño pierde autonomía personal, presenta un cuadro de habilidades sociales condicionadas totalmente

inasequibles, el único contacto que tiene con los demás es en la escuela, ya que el niño ciego no puede jugar a nada cuando no está en ella, frustración, impotencia ante las exigencias típicas de cualquier actividad.

### **1.5. El juego en la discapacidad auditiva**

La audición es el sentido que más nos ayuda a percibir el mundo, siendo el hombre un ser incompleto en sí mismo su vida implica una convivencia, confundirse entre los otros, una comunicación, una necesidad de establecer contacto con el mundo exterior.

La discapacidad auditiva crea un aislamiento no sólo en la persona si no en su familia quien también presenta diversos sentimientos frente a una sociedad que los margina, que les ignora, que son indiferentes cuando niegan que dicha discapacidad no existe. Frente a esto se observa que esta persona aparece como el emergente de una problemática familiar –social en la cual está inmerso. Esta crisis se plasma como desorganización como un ataque al narcisismo de la propia familia que debe realizar un duelo frente a la imagen ideal que ellos traen y acepta el hecho de la discapacidad. (Guillen, 2009, p. 193)

Según Vanegas y García (2013) “los niños sordos no se diferencian de los oyentes en los patrones de desarrollo durante las primeras etapas de vida, no hallándose diferencias en el desarrollo de la inteligencia sensorio motora de 0 a 2 años”. (p.136). Por lo que puede deducirse que las capacidades de representación de los niños con discapacidad auditiva sigue una evolución normal, ya que estas capacidades se van dando en etapas bastante tempranas a partir de la actividad realizada por el niño sobre los objetos.

El niño/a sordo o con discapacidad auditiva adquiere el mismo nivel de desarrollo cognitivo que el oyente, aunque más lentamente. En esta evolución influyen fundamentalmente 3 elementos:

1. El nivel de pérdida auditiva.
2. El momento en el que acontece.
3. El acceso a un sistema de representación compartido.

El niño/a sordo o con discapacidad auditiva tiene una forma diferente de estructurar la realidad y una evolución diferente del juego y del lenguaje. Normalmente, su nivel de coordinación y organización del juego es menos maduro y avanzado que el juego de los niños/as oyentes de la misma edad.

La diferencia más relevante en el juego del niño/a con discapacidad auditiva se manifiesta en su menor habilidad para realizar secuencias del juego previamente planificadas. Estos niños , suelen tener mayores dificultades para sustituir objetos, por ejemplo, el hacer que un plátano sea un avión.

De modo similar concluye la revisión llevada a cabo por Martínez (2009) sobre los estudios de juego simbólico en niños sordos llevándose a cabo por diversos autores. En síntesis esta revisión señala que:

- Los sordos con educación oral muestran un retraso en el juego simbólico en relación con otros niños oyentes de la misma edad cronológica;
- Las diferencias sordo-oyentes en juego simbólico se relaciona con la carencia de estrategias de lenguaje que muestran los sordos;
- Las mayores dificultades que presentan los sordos se producen en la planificación y en la estructuración de la sesión de juego;

- Las sesiones de juego duran menos en los niños sordos porque dedican menos tiempo a las actividades simbólicas.
- Las diferencias disminuyen en el caso de niños sordos con padres sordos que emplean la lengua de signos para comunicarse, desde las etapas iniciales del desarrollo con el niño.

(Castejon, 2013, p.29)

“A los niños con discapacidad auditiva se les puede ofrecer los mismos juguetes que para cualquier niño: muñecas, juegos de mesa, patines, bicicletas... En función del grado de sordera del niño, escoger juguetes con efectos sonoros acompañados de vibraciones, luces, movimientos”. Es muy interesante que dispongan de control de volumen o salida de auriculares para adaptarlo al nivel auditivo del niño. (Cantero, 2002, p.106).

Muchos juegos requieren que los participantes sigan órdenes sencillas de otros jugadores o de un dispositivo durante el mismo. Para personas con pérdida auditiva, esto es bastante difícil. Sin embargo, existen juegos para estas personas, que involucran al lenguaje de signos y en los que no hay comunicación verbal. Ya sea que prefieras juegos en línea, juegos de mesa o juegos recreativos, hay varias opciones para elegir.

Existen juegos electrónicos que permiten su utilización con las características señaladas, en grupo o individuales y muy positivos en el caso de las personas con discapacidad auditiva. Hay algunos especializados como el abecedario que enseña el lenguaje de señas.

Muchos juegos no necesitan hablar, se juega en silencio, muchos ayudan a la comunicación ayudados por sistemas específicos.

Tomando como referente las directrices del profesor Garrido Landívar (2014, p. 68) propone al profesorado, en especial al de Educación Física, que tenga en cuenta las siguientes sugerencias referidas a los grupos de población con discapacidad auditiva :

- Se debe crear cuanto antes un clima adecuado de aceptación normal, de agradable y amistosa convivencia.
- Es fundamental hacerles adquirir una percepción lo más fiel posible de sí mismos, pues partiendo de este conocimiento tendrán una forma más fácil de elaborar una correcta representación del mundo que les rodea.
- Se tratará de lograr la aceptación de sí mismo como condición previa para adquirir un equilibrio emocional, afectivo y social adecuado.
- Conviene desarrollar actitudes positivas hacia la relajación ya que acumulan habitualmente, más tensión y conflicto que el resto de los alumnos.
- Es necesario insistir en que cada alumno, dentro de sus limitaciones, consiga el mayor grado de independencia y autonomía posible, por la transferencia que esto puede suponer para su vida diaria.
- Aunque existan grandes dificultades para la intervención plena en las tareas o juegos que se propongan, siempre se podrán conseguir actitudes positivas como la cooperación, la aceptación de normas, etc.

## **1.6. El juego en la discapacidad intelectual**

El juego con niños con discapacidad intelectual tiene unas características específicas. Su carácter es muy monótono y repiten su juego mecánicamente. Además de esto los niños con discapacidad intelectual no comentan su juego suficientemente, del mismo modo, su juego no es tan innovador. Los intereses de los niños son escasos; cooperan con dificultad. “Los niños con discapacidad intelectual están más bien ajenos y no exteriorizan interés hacia el mundo que les

rodea. En los niños agitados se observa excesivos movimientos inútiles y carreras sin propósitos” (Gento, 2011, p.82).

Un niño o niña con discapacidad intelectual suele presentar dificultad en los procesos de pensar, entender y aprender, en términos que les resulta más complejo y lento de lograr. Estos procesos son difíciles de adquirir y se desarrollan desde el nacimiento o incluso antes de nacer.

La capacidad de aprendizaje se puede ver afectada tanto por una enfermedad como por vivir en ambientes sin suficiente estimulación. Es muy importante recordar que durante los primeros 5 años de vida el cerebro se encuentra con mayor capacidad de aprender que en todo el resto de la vida, por eso aprovechar este momento de la vida para estimular a niño con alguna discapacidad intelectual, es fundamental para que pueda desarrollar al máximo sus capacidades

Existen diferentes niveles de severidad en la discapacidad intelectual. La característica principal es que existe mayor lentitud en aprender, en los casos más graves el aprendizaje es mucho menor y al niño o niña le costará mucho más aprender cosas nuevas o de mayor complejidad.

Las personas con discapacidad intelectual reciben, procesan y organizan la información con dificultad y lentitud. Por este motivo su posibilidad de respuesta también presenta limitaciones. La comprensión de las situaciones y problemas del entorno y la rapidez con la que responden a las demandas del mismo, se ven condicionadas por las dificultades para el procesamiento que presentan.

En estas personas, todo aquello que posibilite la llegada de información exterior y la percepción de los estímulos sensoriales favorece su desarrollo cerebral. Por lo tanto, el empleo de apoyos apropiados puede mejorar sus capacidades funcionales.

En este sentido el juego puede moldear el funcionamiento cerebral e instaurar modificaciones sustanciales y duraderas que faciliten el aprendizaje. El juego, además de servir como herramienta de estimulación, también les ayuda a relacionarse con los demás, a mejorar su autoestima, a superarse, a transferir y generalizar los aprendizajes a otros entornos y, sobre todo, a divertirse.

Es importante iniciar la estimulación a través del juego en los niños/as con discapacidad intelectual desde los primeros meses de vida, pero teniendo en cuenta el riesgo de caer en una sobre-estimulación, lo que podría provocar una falta de motivación por parte del niño/a. Prácticamente cualquier juguete puede ser adecuado para estos niños.

A la hora de diseñar actividades para los niños con Discapacidad Intelectual se debe tener en cuenta las siguientes premisas. (Deportes Específicos, 2012)

1. El movimiento debe usarse como medio de expresión, para disfrute personal y como medio de formación integral
2. A través de los juegos específicos se trata de que los alumnos obtengan nuevos conocimientos y vivencias, que aprendan a aceptar y cumplir las reglas del juego y a relacionarse con los demás y con el entorno.
3. Los juegos y actividades propuestas deben cumplir:

Las reglas del juego o deporte deben ser las menos posibles, muy fáciles de entender y adaptadas a las características de los alumnos.

- El tamaño de los móviles u objetos a utilizar se adecua a las características y posibilidades de los participantes. Balones más grandes, más vistosos, más blandos etc.

- Adaptar el número de participantes a sus características, en general a mayor número de personas en una cancha mayor confusión y menor participación.
- La exigencia o la dificultad de ejecución de la tarea debe ser baja, es decir, deben ser tareas sencillas y permitir al alumno que la realice a su ritmo. Revisar especialmente la exigencia de coordinación neuromuscular.
- Variar el objetivo del juego, si el propuesto no es alcanzable por los alumnos.
- Los objetivos propuestos en cada actividad deben ser alcanzables por todos los alumnos si no se quiere correr el riesgo de que el alumno menos capaz se aburra y se retire desconsolado
- Plantear siempre que sea posible las actividades en forma de juegos. Es más fácil captar la atención del alumno y lograr que esté entretenido y motivado.
- Al proponer un juego o actividad hay que dejar muy claras las reglas de forma que cada alumno sepa en todo momento que puede o no puede hacer. A veces es conveniente parar la actividad para recalcar y aclarar alguna norma que no haya quedado clara.
- Dar toda la información que el alumno necesite para entender el juego y elaborar esa información, trabajarla y organizarla para que se adapte al nivel perceptivo, cognitivo y motriz de los alumnos que la van a realizar.

### **1.7. El juego en la discapacidad física.**

Cuando un niño o niña tiene una patología que produce una discapacidad física suele tener problemas en su desarrollo motor grueso y fino. López (1997) manifiesta que “las personas con discapacidad motora es posible que tengan muchas dificultades para realizar ciertas

actividades, entre ellas jugar”. (p.142). Cuando sus habilidades motoras se limitan a muy pocos movimientos controlados con su mano, su cabeza o su pierna, con mucha o poca fuerza o precisión, jugar se convierte en una actividad casi imposible.

Un niño/a con discapacidad física suele presentar dificultad en su capacidad para mantenerse estable y en su capacidad para moverse libremente cuando él lo desea, por lo tanto es importante utilizar posturas en las cuales el niño o niña esté derecho o simétrico y que le permitan realizar movimientos ordenados y con un fin.

Para que un niño/a se desarrolle en su área motriz es importante que pueda jugar y explorar sus movimientos en todas las posturas.

“Muchas personas con discapacidad física tienen dificultades para el manejo de juegos y juguetes, precisamente porque éstos requieren de habilidades que están en estos casos más comprometidas: el desplazamiento, la movilidad de segmentos corporales, los alcances, la precisión en movimientos, la coordinación, etc.” (Comellas, 2000, p.307)

Esta dificultad implica, en muchas ocasiones, que el aprovechamiento de los juguetes no sea al 100%, que sean necesarias adaptaciones en los productos o que necesiten ayuda de terceras personas durante el juego. Normalmente los niños/as con discapacidad motora empiezan su rehabilitación física en los primeros meses de su vida. Los padres ponen mucha energía e interés en esta actividad y, a veces, se descuida la estimulación a través del juego y el disfrute a través de la propia actividad lúdica.

Hay que considerar que para muchos niños/as con discapacidad motora, poder activar un juguete a través de un pulsador es complejo (botón para hacer funcionar un aparato tecnológico), este es el primer paso, para después acceder a otros dispositivos como un ordenador personal, un comunicador, un mando de televisor, una llave, un interruptor de la luz, etc. Así, además de los

propios beneficios del juego, poner en marcha un juguete, forma parte de un proceso de aprendizaje que abre todo un mundo de posibilidades en el control del propio entorno y de la propia vida.

Garel (2007) realiza las siguientes recomendaciones a la hora de seleccionar los juguetes para niños con discapacidad motora:

- Que se manipulen mediante técnicas motrices controladas por los propios niños/as.
- Que sus pulsadores o botones sean muy accesibles y fáciles de accionar.
- Que sus piezas sean fáciles de encajar.
- En estructuras grandes tipo mobiliario (cocinas, bancos de trabajo, etc.), que sus dimensiones permitan introducir las sillas de ruedas, o que permitan un desglose en módulos para poder utilizarlos desmontados sobre una superficie.
- Que permitan un fácil acceso a todas sus posibilidades o funciones.
- Que los juguetes de sobremesa tengan antideslizantes en su parte inferior.
- Que no exijan mucha rapidez de movimientos o que se puedan regular los tiempos de respuesta.
- Que no obliguen a movimientos simultáneos (presionar 2 teclas a la vez). (p.69)

Ríos (2003) plantea las siguientes sugerencias al momento de realizar adaptaciones en el juego.

- Fijar las bases de los juguetes (con velcro, imanes, gatos, etc.) para evitar movimientos no deseados durante el juego.
- Modificar los vestidos de las muñecas para facilitar su manipulación (con velcros en las costuras).

- Engrosar piezas, mangos o agarradores para facilitar su agarre y manejo.
- Colocar reposacabezas, chalecos o cinturones de sujeción para mantener la postura.
- Añadir cuerdas o varillas para facilitar el arrastre de algunos juguetes.
- Modificar las dimensiones del juguete (altura, profundidad, etc.) para permitir el acceso al mismo de forma frontal.
- Incorporar elementos en relieve (tacos, palancas, anillas, etc.) que faciliten el giro o agarre de las piezas.
- Adaptar el juguete para poder accionarlo a través de un pulsador externo (botón para hacer funcionar un aparato tecnológico). (p.59).

Los niños con discapacidad física tienen pocas oportunidades para jugar solo o para participar en el juego de los demás, es casi imposible encontrar un juguete que pueda ponerse en marcha o controlarse con los movimientos básicos que tiene. Lo ideal será conseguir juguetes adaptados a pulsadores o botón para hacer funcionar un aparato tecnológico utilizando cualquier parte de su cuerpo, la misma que se adapte a su discapacidad y edad. (Ver figura 1).



**Figura 1. Juguetes adaptados a pulsadores (Ríos, 2003, p.60)**

## 1.8. Conclusiones generales

- Las actividades físico-recreativas, constituye uno de los medios idóneos para conseguir superar cualquier tipo de discapacidad en los niños, facilitando el proceso de su integración, pues, entre otras cosas, les permiten contribuir a su desarrollo físico, social e intelectual, la acción ,la aventura y la independencia.
- Todos los profesores tienen la obligación de fomentar la práctica de las actividades lúdicas y deportivas en todo tipo de personas, en general, y de los niños con discapacidades, en particular.
- El profesor necesita contar con un currículo ecológico funcional adecuado para cada momento y dar respuesta a las necesidades de los niños, que permita diversos niveles de adecuaciones progresivas a las características particulares de cada alumno.
- La sordera es una disminución única, no visible físicamente y se limita a una pequeña parte de la anatomía; sin embargo, sus implicaciones son insospechadas con respecto al desarrollo emocional, social y educacional del individuo. El aislamiento que pueden sufrir estos niños por la incapacidad de establecer una comunicación normal con otros niños, es una barrera para su total participación en la vida, lo que en muchos casos produce grandes frustraciones.
- La manera con que sean estructuradas el conjunto de actividades físico y recreativas posibilitará una recreación pensada en función de los propios alumnos, de sus necesidades, posibilidades, motivos e intereses
- A pesar de que cada alumno es diferente a los demás, todos deben educar su cuerpo y sus movimientos. Para ello, algunos necesitarán adaptaciones para poder adquirir conocimientos, pero siempre en el contexto general de la clase, nunca aislados.

- La Educación Física para niños con discapacidad debe estar inmersa dentro de la planificación de la clase y debe hacer partícipe de ella a cada uno de los niños sin perder los objetivos pedagógicos del grupo escolar. Esta no es una tarea sencilla, pero tampoco es imposible.
- Para los niños con discapacidad visual se debe iniciar con estimulación desde el nacimiento, proporcionando al niño experiencias táctiles y sensoriales, reforzarlas a través del juego y crear habilidades psicomotoras fundamentales en el desarrollo de los niños, para fomentar la empatía de sus iguales en un entorno inclusivo e igualitario.
- Los niños con discapacidad física necesitan recursos y apoyo adicional como planes de protección social o apoyo para el transporte, se debe crear un entorno propicio para apoyar la educación inclusiva y favorezcan el aprendizaje y las relaciones interpersonales.
- La sensibilización tanto de docentes como de padres de familia es fundamental al momento de trabajar con niños que presentan discapacidad intelectual, experimentando y vivenciando las limitaciones, la movilidad reducida y la disminución sensorial, y por tanto, percibir las dificultades que encuentran los niños con este tipo de discapacidad, para ofrecerles una mejor oportunidad en la sociedad y una vida digna.

## Capítulo 2

### Propuesta metodológica con el juego.

#### 2.1 Introducción.

En el ámbito de la presente investigación, se implementó en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje una serie de juegos acorde a cada una de las discapacidades que poseen los niños, los mismos que fueron adaptados a métodos y materiales fáciles de conseguir y que permitieron un mejor desenvolvimiento de los niños al momento de jugar y tomar contacto con los demás niños, logrando que se diviertan y aprendan jugando.

Para cada uno de los juegos se detalla a continuación tanto el método utilizado, como el tipo de material que se empleó en los juegos, y además, se describe los aspectos del desarrollo que estimula tanto en lo Psicológico (PS), Intelectual (I), Social (S) y Autoestima (A)

#### 2.2. Juegos aplicados en niños con discapacidad visual

Con la finalidad de que los niños con discapacidad visual se motiven y puedan compartir de mejor manera con sus compañeros de jugar con ellos, y de sentirse parte importante en su entorno, se implementó muchas actividades donde se utilizó el sentido del tacto, del olfato y del oído, pues este grupo de niños son los que menos juegan, ya que la limitación del sentido de la vista es muy complejo. Para mejorar este problema se implementó juegos acorde a su discapacidad o necesidad, la Tabla 2 describe una ficha informativa con los tiempos y roles que cumplen cada uno de ellos:

Tabla 2

**Ficha informativa de los juegos aplicados a niños con discapacidad visual**

<b>Número total de niños y niñas</b>	10 niños; 6 niñas y 4 niños
<b>Número de veces que se repite el juego</b>	Para cada una de las actividades existen unas instrucciones orales que incluyen varios ensayos
<b>Juego: el balón inflado</b>	2 veces en diferentes días; tiempo de juego: 10 minutos
<b>Juego: Llevar la pelota</b>	En 3 días una sola vez por día; tiempo de juego: 20 minutos
<b>Juego: Hinchando globos</b>	En 2 días una vez por día; tiempo de juego: 20 minutos
<b>Juego: Uniendo piccitas</b>	En los 5 días una vez por día; tiempo de juego: 5 a 10 minutos
<b>Juego: Modelando la imaginación</b>	En 3 días una vez por día; tiempo de juego: 30 minutos
<b>Juego: La estrella</b>	En 2 días 4 repeticiones; tiempo de juego: 15 minutos
<b>Rol del Maestro</b>	La maestra daba las instrucciones y ayudaba a la organización y realización de la actividad.
<b>Rol de la Maestrante</b>	De observación y aplicación de la ficha a cada estudiante.
<b>Instrumento de Observación</b>	Ficha de observación

El objetivo de estas actividades es elaborar juegos que permitan potenciar la participación, de los niños con discapacidad e incrementar el nivel de desarrollo de las capacidades físicas y habilidades motrices básicas en todos los niños.

### 2.2.1. El balón inflado

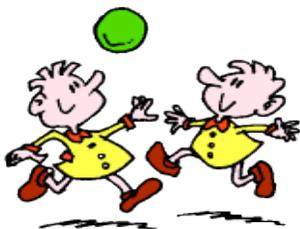


**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Ninguno.
- B) Espacio físico: Patio, salón de clases.
- C) Organización: Por parejas, uno en cuclillas y el otro de pie. Uno es A y otro es B.
- D) Actividad: A se imagina que es un balón y que B lo está inflando. Cada vez que B sopla o espira, A inspira se va hinchando hasta ponerse de pie y ocupar el máximo espacio y altura posible. Cambio de roles.

### 2.2.2. Llevar la pelota



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: pelotas.
- B) Terreno: Patio.
- C) Organización: En grupos de 5.
- D) Actividad: Se trata de hacer un recorrido de ida y vuelta botando la pelota sonora a la ida con la derecha y a la vuelta con la izquierda. Se hacen 3 recorridos por niños. El 1º botándola, el 2º conduciéndola con el pie y el 3º rodándola con la mano por el suelo. No se puede detener la pelota sonora y se contara el número mínimo de toques a la misma. Deberán seguir las instrucciones del maestro.

### 2.2.3. Hinchando globos



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Globos pequeños, agua, harina, baldes, lavacaras

- B) Terreno: Patio.
- C) Organización: En grupos de 4.
- D) Actividades: A cada grupo se le entrega un balde lleno de globos, los mismos que han sido llenados previamente unos con agua y otros con harina, cada uno de los niños debe reconocer el tipo de textura que tienen los globos, e identificar con qué están llenos y colocarlos en las lavacaros, las mismas que deben ordenarlas de tal manera que en la primera vayan todos los globos que tienen agua, y en la segunda los globos con harina.

#### 2.2.4. Uniendo piecitas



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: rompecabezas
- B) Espacio físico: salón de clases.
- C) Organización: en parejas
- D) Actividad: A cada pareja se le entrega dos rompecabezas, uno que tengan forma concreta de objetos y otro cuya silueta es un animal o un objeto, se les explica que deberán armar cada uno un rompecabezas, y el grupo que primero termine de armar los rompecabezas de forma correcta gana.

### 2.2.5. Modelando la imaginación



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

#### **Desarrollo:**

- A) Material: plastilina
- B) Espacio físico: salón de clases.
- C) Organización: en grupos de 2
- D) Actividad: A cada grupo se le entrega una caja de plastilina, y pasta Das, se les pide que en forma conjunta trabajen tanto con la plastilina como con la pasta y den forma a los animales domésticos, se evalúa aquellos niños que han combinado los dos materiales y que han modelado de mejor manera a los animales solicitados.

### 2.2.6. La estrella



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Ninguno.
- B) Espacio físico: Cualquiera.
- C) Organización: Todo el grupo agarrado por las manos, numerado de forma alternada con los números 1, 2 y 3.
- D) Actividad: Los niños con el número 1 se dejan caer lentamente hacia delante, los niños del número 2 hacia atrás y los niños con el número 3 intentan quedarse en la misma posición. Aguantar todo lo posible. Cambio de roles.

**Aspectos del desarrollo que estimula:** Psicológico (PS), Intelectual (I), Social (S) y Autoestima

(A)

- A) PS: Respiración, dinámico o estático , esquema corporal, coordinación, percepción auditiva, lateralidad, tacto y olfato
- B) I: Imitación, imaginación, simbolización, expresividad, conceptos espaciales.
- C) S: Relación entre iguales, cooperación, interacción grupal.
- D) A: Diversión, placer, autoestima, pérdida de la vergüenza, descarga de tensión, confianza en uno mismo y en los compañeros.

### **2.3. Juegos aplicados a niños con discapacidad auditiva**

Pese a tener discapacidad auditiva, estos pequeños disfrutaban mucho de realizar actividades como: pintar, cortar, rasgar, trozar, arrugar, armar rompecabezas, juegos con pelotas, plastilina, cuentas, etc. Es decir, su discapacidad auditiva no es problema a la hora de jugar, más bien lo disfrutaban mucho, ellos son los que más se desplazan en el patio y juegan con la maestra los juegos tradicionales como el gato el ratón, la bola encerrada, fútbol, las topadas y además juegos con instrumentos, musicales. Se aplicó en ellos los siguientes juegos, describiendo en la Tabla 3 su ficha informativa:

Tabla 3

**Ficha informativa de los juegos aplicados a niños con discapacidad auditiva**

<b>Número total de niños y niñas</b>	10 niños; 5 niñas y 5 niños
<b>Número de veces que se repite el juego</b>	Para cada una de las actividades existen unas instrucciones orales que incluyen varios ensayos
<b>Juego: el Muelle Humano</b>	En 2 días una vez por día; tiempo de juego: 5 minutos
<b>Juego: Atravesar la Selva</b>	En 3 días una vez por día; tiempo de juego: 10 minutos
<b>Juego: La Estatua</b>	En los 4 días una vez por día; tiempo de juego: 5 minutos por cada repetición
<b>Juego: Los Patitos</b>	En 2 días una vez por día; tiempo de juego: 5 a 10 minutos
<b>Juego: Los siameses con balón</b>	En 1 día 2 repeticiones; tiempo de juego 10 minutos
<b>Juego: Buscando la bola</b>	En un día una vez; tiempo de juego: 5 minutos
<b>Rol del Maestro</b>	La maestra da las instrucciones utilizando método oral y lengua de señas y ayudaba a la organización y realización de la actividad
<b>Rol de la Maestrante</b>	De observación y aplicación de la ficha a cada estudiante.
<b>Instrumento de Observación</b>	Ficha de observación

### 2.3.1. Muelle humano



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

#### **Desarrollo:**

- A) Material: Ninguno.
- B) Espacio físico: área verde o patio
- C) Organización: Colocados por parejas, frente a frente.
- D) Actividad: El grupo se divide por parejas, cada pareja se coloca frente a frente tocándose con las palmas de las manos, dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia adelante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos de su pareja, van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

### 2.3.2. Atravesar la selva



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

#### **Desarrollo:**

- A) Material: Distintos objetos que hagan las funciones de obstáculos (aros, bancos, ruedas, tacos, cuerdas, raquetas, pelotas...).

- B) Espacio físico: (preferiblemente un gimnasio).
- C) Organización: En fila india con los objetos esparcidos por el suelo.
- D) Actividades: El objetivo del juego es ir pasando de un obstáculo a otro sin dejarlos caer.  
Se narra una historia, con respecto a las maniobras de equilibrio que han de realizar para pasar el ejercicio.

### 2.3.3. La estatua



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Ninguno.
- B) Espacio físico: Cualquiera.
- C) Organización: Todo el grupo repartido por el espacio.
- D) Actividad: Corriendo suave se da una señal con los pulgares hacia arriba y permanecen petrificados. Se da una señal con los pulgares hacia abajo y comienzan a moverse nuevamente. Se elimina quien se mueva después de que se haya dado la señal, al último que pare y al último que empiece a correr nuevamente, gana el equipo que más participantes tenga.

### 2.3.4. Los patitos



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: lenguaje de señas, pictogramas.
- B) Terreno: salón de clases o patio.
- C) Organización: En filas de 4 a 5 jugadores.
- D) Actividad: El primero de la fila hace un gesto y se coloca en una posición, los demás deben quedarse igual que su compañero que está al inicio de la fila, se debe cambiar los gestos para que cambien las posiciones de los patitos, eliminándose a los participantes que se muevan o se caigan. Se debe cambiar de roles con la finalidad de que la mayoría de niños se coloquen al inicio de la fila y puedan realizar gestos o posiciones diferentes.

### 2.3.5. Los siameses con balón



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: pelotas.

- B) Espacio físico: cancha, patio.
- C) Organización: En equipos de 2
- D) Actividad: Consiste en realizar un recorrido por parejas llevando la pelota por la frente, los dos con las caderas..., siendo el equipo ganador el que antes finalice el recorrido sin trampas. Si se cae, se vuelve a comenzar donde se cayó.

### 2.3.6. Buscando la cola



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Ninguno.
- B) Terreno: Cualquiera. Patio
- C) Organización: En filas de 3 ,4 ,5, hasta 10 personas.
- D) Actividad: La mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero de adelante y con la mano derecha se le alarga al pie derecho. El que va en cabeza trata de alcanzar al compañero del final. Entre todos forman el círculo.

**Aspectos del desarrollo que estimula:** Psicológico (PS), Intelectual (I), Social (S) y Autoestima

(A)

- A) PS: Equilibrio individual, esquema corporal, coordinación dinámica general, percepción visual, lateralidad, velocidad.
- B) I: Simbolización, conceptos espaciales, reflejos, creatividad, imaginación, imitación, normas, capacidad de establecer estrategias.
- C) S: Relación entre iguales, interacción grupal, cooperación.
- D) A: Diversión, placer, confianza en uno mismo y en el compañero, autoestima.

#### **2.4. Juegos aplicados en niños con discapacidad intelectual**

La meta de un enfoque basado en los apoyos es facilitar la inclusión de los niños con esta discapacidad en la vida plena de la comunidad. Los apoyos apropiados reducen las limitaciones funcionales y les permiten participar de mejor manera en su entorno educativo y contribuir en la vida comunitaria.

Con este pequeño grupo de niños se utilizó rompecabezas que ya los memorizan con el tiempo y lo hacen a la perfección, ellos son los que pasan recorriendo todos los espacios de la escuela de un lado a otro, o los que corren y corren siguiendo a tal o cual compañero, realizan actividades repetitivas memorizadas, no juegan mucho, no se integran fácilmente al juego. Se aplicó en ellos los siguientes juegos, describiendo en la Tabla 4 su ficha informativa:

Hay que tener en cuenta antes de empezar a jugar: en cualquier juego con personas con discapacidad intelectual, tendremos que tener muy presente lo importante que es valorar el proceso del alumno, reforzar el sentimiento de diversión para todos los jugadores y evitar que nadie se sienta culpable de una mala actuación durante el mismo.

Tabla 4

**Ficha informativa de los juegos aplicados a niños con discapacidad intelectual**

<b>Número total de niños y niñas</b>	10 niños; 8 niños y 2 niñas
<b>Número de veces que se repite el juego</b>	Para cada una de las actividades existen unas instrucciones orales que incluyen varios ensayos
<b>Juego: Bailando bailando</b>	En un día una sola vez se trabajó dos veces por semana tiempos de juego de 10 a 15 minutos
<b>Juego: Transportando dormilones.</b>	En una semana tres veces una vez por día. tiempo de juego: 10 minutos
<b>Juego: Juegos la Rayuela</b>	En una semana 2 veces una por día tiempo de juego: 10 a 15 minutos
<b>Juegos de Aros</b>	En tres días una repetición; tiempo de juego: 5 minutos
<b>Rol del Maestro</b>	El maestro daba las instrucciones y ayudaba a la organización y realización de la actividad
<b>Rol de la Maestrante</b>	De observación y aplicación de la ficha a cada estudiante
<b>Instrumento de Observación</b>	Ficha de observación

### 2.4.1. Bailando bailando



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Pañuelos, telas, grabadora y cd de música
- B) Espacio físico : El gimnasio o el aula
- C) Organización: Individualmente
- D) Actividad: El educador reparte a cada alumno un pañuelo y los participantes se distribuyen libremente por la sala. A continuación el educador pone en funcionamiento el reproductor y los alumnos empiezan a bailar con el pañuelo como les apetezca, hasta que el educador comienza a indicarles partes del cuerpo y en ese momento los jugadores deberán colocarse el pañuelo sobre la parte nombrada y seguir bailando al ritmo de la música.

**VARIANTES:**

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

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

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

### 2.4.2. Transportando dormilones



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

#### **Desarrollo:**

- A) Material: Colchonetas o sábanas grandes
- B) Espacio físico : El gimnasio o un espacio amplio cerrado.
- C) Organización: grupos de 3 ,4 o 5 personas
- D) Actividad: El educador forma equipos de 3 ,4 o 5 alumnos y a cada equipo les entrega una sábana grande o colchoneta. Les explica que el juego consiste en que entre cuatro compañeros deberán transportar a un compañero (un dormilón) arrastrando la colchoneta por el gimnasio. Así pues por turnos uno de los jugadores se convertirá en un dormilón que se estirará sobre la colchoneta y esperará que el resto del grupo le lleve a dar una vuelta por el gimnasio. Sus compañeros se situarán justo donde el dormilón tenga la cabeza o los pies y lo arrastrarán por el gimnasio. Se cambiará el rol de dormilón hasta que todos los miembros del grupo hayan participado.
  - También si hubiera algún dormilón muy pesado pueden unirse dos equipos para realizar el juego.

- Para facilitar las cosas a los jugadores con discapacidad intelectual que presenten dificultades de prensión se pueden atar cuerdas en un extremo de la colchoneta para favorecer que puedan arrastrarla.
- Si en el grupo de clase nos encontramos con un alumnado heterogéneo no habrá dificultades para que puedan participar en el juego alumnos con discapacidad intelectual severa, puesto que los compañeros ayudarán al alumnos a que pueda participar en el juego.

### 2.4.3. La Rayuela



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material: Una tiza, una piedra pequeña o un saquito de arena.
- B) Espacio físico: Un espacio amplio patio, cancha deportiva .
- C) Organización: Repartidos por el espacio.
- D) Actividad: Antes de comenzar a jugar el educador dibuja en el suelo con la tiza las casillas del juego *La Rayuela*. A continuación coloca a los alumnos en fila india detrás de las casillas número uno que está dibujada en el suelo.

El primer jugador con la pelota en la mano la lanzará dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerla saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las dobles. Una vez recogida la pelota regresará del mismo modo a la casilla inicial, entregará la pelota al segundo jugador y se repetirá el proceso.

### **VARIANTES:**

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

#### **2.4.4. Juegos con el aro**



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

#### **Desarrollo:**

- A) Material: Un aro por persona.
- B) Espacio físico: patio, área verde.
- C) Organización: Repartidos por el espacio.

D) Actividad: Se trata de hacer todas las posibilidades de lanzar y rodar el aro (encajarlo, arriba, colarlo, por el suelo, saltar a la pata coja, danza ula ula con los aros).

**Aspectos del desarrollo que estimula:** Psicológico (PS), Intelectual (I), Social (S) y Autoestima

(A)

A) PS: Respiración, coordinación general, coordinación óculo-manual, esquema corporal, percepción visual, lateralidad.

B) I: Conceptos espaciales y temporales, ritmo, imitación, coordinación verbal, creatividad, reflejos

C) S: Relación entre iguales, cooperación, interacción grupal, lenguaje, cooperación.

A) A: Autoestima, confianza en las propias posibilidades, diversión, placer, descarga de tensión.

## **2.5. Juegos aplicados en niños con discapacidad motriz**

En atención a la discapacidad motora se buscó propiciar una vinculación entre el desarrollo psicomotor del niño y el currículo de la educación básica con el propósito de lograr el aprendizaje integral, tomando en cuenta que con este desarrollo aprendan y apliquen habilidades, estrategias, actitudes y valores relacionados con los aspectos afectivo, social y cultural; con el objetivo principal de construir una escuela para la vida y de esta manera formar niños competentes que tengan la posibilidad de conocer, analizar y resolver situaciones cotidianas, logrando así, una vida independiente.

Para dar solución a esta problemática se pretende la intervención de manera práctica sobre los procesos de desarrollo de los niños con discapacidad motriz para contribuir con el proceso de enseñanza aprendizaje, así como involucrar a los padres de familia de una manera más activa y

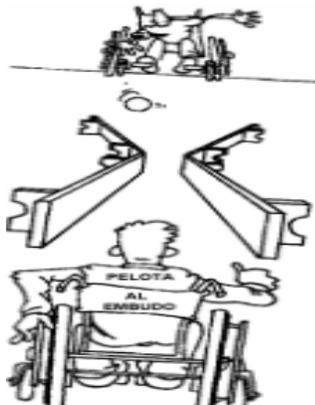
participativa en las actividades que se realicen con los sujetos con discapacidad motora y llevarlas al ámbito familiar, propiciando así el inicio hacia una independencia personal. Se aplicó en ellos los siguientes juegos, describiendo en la Tabla 5 su ficha informativa:

**Tabla 5**

**Ficha informativa de los juegos aplicados a niños con discapacidad motriz**

<b>Número total de niños y niñas</b>	10 niños: 5 niños y 5 niñas
<b>Número de veces que se repite el juego</b>	Para cada una de las actividades existen unas instrucciones orales que incluyen varios ensayos
<b>Juego: Pelota al embudo</b>	En 2 días una repetición por día ; tiempo de juego: de 15 a 20 minutos
<b>Juego: Balón al cajón</b>	En 2 días 1 vez por día; tiempo de juego: de 10 a 15 minutos
<b>Juego: Lanzamiento del saquito</b>	En 3 días una vez por día; tiempo de juego: 5 minutos
<b>Juego: La pelota loca</b>	En 2 días 1 vez por día; tiempo de juego: 5 a 10 minutos
<b>Rol del Maestro</b>	El maestro daba las instrucciones y ayudaba a la organización y realización de la actividad.
<b>Rol de la Maestrante</b>	De observación y aplicación de la ficha a cada estudiante
<b>Instrumento de Observación</b>	Ficha de observación

### 2.5.1. Pelota al embudo



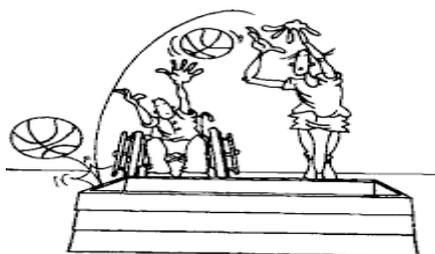
**Objetivo:** Conseguir un buen control de la postura en el lanzamiento de la bola, para lograr una buena base de equilibrio sobre la cual mejorar la precisión. Mejorar la coordinación de los brazos en el gesto de lanzamiento

**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Desarrollo:**

- A) Material : – 4 bancos suecos – pelotas de tenis, o de jockey (plástico) – canaleta (opcional)
- B) Espacio físico: Espacio amplio o gimnasio.
- C) Organización: 2 grupos de 4 o 5 niños
- C) Actividad: Los jugadores se sitúan como se muestra en el dibujo, a 2, 3, 4, ó 5 m. según las posibilidades de los alumnos. Se lanza la bola tratando de hacerla pasar al campo contrario (zona que delimitan los bancos suecos del contrario), se pueden empujar y sacar de nuestro campo las bolas del adversario que haya en el mismo. Las bolas que salgan de la zona de bancos no puntúan. Al terminar los lanzamientos se cuentan el número de bolas (hay que identificarlas con colores o marcar) que hay en campo contrario y cada una supone un punto.

### 2.5.2. Balón al cajón



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

**Objetivo:** aprender a calcular la trayectoria y distancia en los lanzamientos, a partir de un correcto equilibrio del tronco.

**Desarrollo:**

A) Material: pelotas de tenis, de goma, o de gimnasia rítmica.

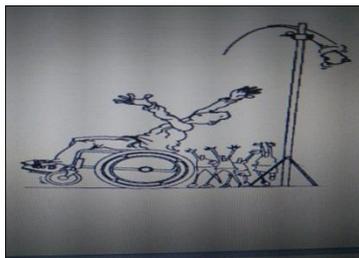
B) Espacio físico: o amplio llano, delimitado.

C) Organización: de 5 a 10 niños

D) Actividad :

Con este juego se trata de realizar lanzamientos sobre un cajón grande de altura variable, sumando puntos por cada acierto. Se puede diseñar el juego con diversas variantes: – Lo jugadores se sitúan todos al mismo lado del cajón y a 3 ó más metros y realizan lanzamientos alternativos. – Los jugadores contrarios se sitúan a ambos lados del cajón. – Situar entre los lanzadores y el cajón a los jugadores contrarios que tratarán de interceptar los lanzamientos... – Exigir que antes de entrar el balón en la caja de uno, dos o más botes – Variar las distancias de lanzamiento y la altura y dimensiones del cajón.

### 2.5.3 Lanzamiento de saquito



**Edad de aplicación:** 5-9 años.

Actividad recomendada para alumnos con gran afectación motora tiene 3 modalidades:

- Lanzamiento en altura
- Lanzamiento de precisión
- Lanzamiento de distancia

Para diseñar este proceso habrá que tener en cuenta las características del alumno y valorar individualmente los siguientes aspectos – Sus patrones de movimiento – Tipo de alteraciones de tono muscular (espasticidad, atetosis o ataxia) – Tipo de experiencias motrices anteriores – Estado actual del control postural – Mejor brazo para lanzar

#### **Desarrollo**

- A) **Material:** Se utiliza un saquito cosido en tela o lona de 10 x 15 cm. Y 150 gr. de peso. Esta relleno de granos (arroz...)
- B) **Espacio físico:** área verde, patio amplio.
- C) **Organización:** individual o en parejas.
- D) **Actividad:** Se trata de lanzar el saquito lo más alto posible, por encima de un listón, que nos indica la altura sobrepasada. El lanzador se coloca delante del listón en una línea que marca la zona de lanzamiento y dispone de 2 min. para lanzar. El único requerimiento

técnico es que en el momento de lanzar el cuerpo del lanzador esté en contacto con el cojín de la silla. Tras cada lanzamiento superado se eleva el listón unos 10 cm.

### 2.5.4 La pelota loca



**Edad de aplicación de 5 a 9 años**

#### **Desarrollo**

- A) Material: balón blando sujeto del techo o a cualquier objeto alto.
- B) Espacio físico : pista o espacio 10x10
- C) Organización: situación inicial: en círculo con una distancia entre Jugadores de más o menos 1m.
- D) Actividad: Se inicia el juego cuando el educador lanza el balón basculando hacia un jugador, éste debe evitar que el balón le golpee en el cuerpo o en la cabeza golpeándolo con las manos y lanzándolo hacia un compañero. Cada vez que el balón golpea el cuerpo o cabeza de un jugador a éste se le anota un punto. Gana el jugador que menos puntos anota.

**Observaciones:** indicado para jugadores con tetraplejia y PC con afectación del miembro inferior.

**Aspectos del desarrollo que estimula:** Psicológico (PS), Intelectual (I), Social (S) y Autoestima

(A)

- A) PS: Equilibrio, coordinación dinámica general, motricidad gruesa, percepción visual, coordinación óculo-manual, esquema corporal, velocidad
- B) I: Concentración, reflejos, imitación, creatividad, orden, capacidad de establecer estrategias.
- C) S: Normas, relación entre iguales, sentimiento de pertenencia al grupo, organización, integración grupal.
- D) A: Diversión, placer, descarga de tensión, confianza en el grupo, sentimiento de pertenencia al grupo, autoestima.

## 2.6. Conclusiones

- La implementación de juegos para los alumnos con discapacidad dentro del proceso educativo constituye el pilar fundamental en su desarrollo, ya que tienen una especial importancia en la percepción sensorial para el desarrollo físico y mental de los niños.
- Se pudo observar que cuando el alumno con capacidades especiales juega, se vuelve un niño receptivo y dispuesto a aprender, ya que siente a través del cuerpo y desarrolla la comunicación, las habilidades motoras finas, aumenta la actividad del cerebro y el sistema nervioso, por lo que con la implementación de estos juegos los pequeños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.
- La paciencia, capacitación y preparación de los recursos que el docente tiene con sus alumnos es vital a la hora de implementar un juego, pues de ellos depende que el resultado sea positivo para cada uno de los niños, la comunicación oral o corporal del maestro con sus alumnos permite que los alumnos se sientan seguros y confiados de intentar una actividad diferente, mejorando su autoestima y erradicando por completo el juego individual, pues los

integra y los hace parte importante de un grupo donde encuentra verdadera diversión y placer por jugar.

- Cada uno de los juegos implementados permitió mantener activos a los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, pues al repetir las secuencias una y otra vez dieron al niño un carácter formativo, al hacerlos enfrentar situaciones que con constancia podrán dominarlas o adaptarse a ellas.

## Capítulo 3

### Taller de socialización en los centros de investigación.

#### 3.1. Introducción

El objetivo fundamental de los talleres de difusión en los centros de investigación fue capacitar a padres de familia y docentes sobre las actividades y juegos que deben desarrollar tanto en la hora de clases como en sus respectivos hogares, dotándoles de herramientas teóricas y prácticas para que las puedan implementar con los niños que poseen algún tipo de discapacidad, permitiéndoles una inclusión digna dentro del entorno educativo como en la sociedad donde se desarrollan, pues son los padres quienes deben entender que tener un hijo con discapacidad no los imposibilita de ser parte de la sociedad, y brindarles la atención y la ayuda necesaria para que se sientan capaces de formar parte de esta gran familia y sentirse seguros de que son capaces de desarrollar las mismas cosas que el resto de niños.

“Lo más valioso de los talleres para padres es brindar apoyo y serenidad en un clima de confianza en el que puedan conformar grupos de auto-ayuda que fortalezcan los vínculos y representen un espacio de crecimiento familiar y de responsabilidad. Esto, de manera directa beneficia a sus hijos, pues los padres aprenden a darles apoyo efectivo a través del aprendizaje de herramientas que promuevan la autonomía e independencia de cada niño y joven con discapacidad”. (Martínez, 2009, p.55).

Para todo esto fue necesario organizar un taller que permita dar las pautas necesarias tanto a padres como a los maestros, para que sepan la manera adecuada en que se debe trabajar

con cada uno de los niños, sea cual sea su discapacidad para que ellos puedan adaptarse a la vida cotidiana de manera positiva y sin ser un peso o carga para la familia.

Así de esta manera los padres de familia y docentes puedan saber que el juego de una manera organizada, permite aplicar los conocimientos de forma entretenida cuanta más experiencia, tengan ellos en la utilización de los juegos más capacidad tendrán de idearlos.

## AGENDA

### Taller “Hoy quiero ser” para Padres de Familia de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje



Machala – 14 - 15 de Enero del 2016

<b>Día</b>	<b>Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Metodología</b>	<b>Participantes</b>	<b>Responsable</b>
Jueves 14	Mañana 9 a.m.	3 horas	“Hoy quiero ser”	Enseñar estrategia a los padres de familia para que ellos puedan dar más oportunidades a sus hijos para la expresión y el disfrute del juego	Metodología participativa por medio de dibujos, juego de roles y trabajo en pequeños grupos	40 padres de familia	Dra. Diana Cobos

## DESARROLLO

HORA	ACTIVIDAD	RECURSO
09:00 – 09 15	Lista de asistencia	Lista de asistencia
09:20 – 09:30	Bienvenida Dra. Diana Cobos	
09:30 _09 ;50	<p><b>Dinámica:</b></p> <p>Materiales: Hojas en blanco y marcadores o lápices</p> <p>-Tiempo: Puede llevar 10 minutos</p> <p>-Consigna:</p> <p><b>El Autorretrato :</b></p> <p>Se invita a cada participante a tomar una hoja en blanco, y dibujar en ella la caricatura de una persona, que ocupe gran parte de la hoja.</p> <p>En un primer momento, en forma personal y durante 15 minutos se realiza el siguiente trabajo:</p> <p>-Frente a la cabeza, cada uno escribe tres ideas que no se dejará quitar por ningún motivo.</p> <p>-Frente a la boca, escribe tres expresiones de las que ha tenido que arrepentirse en su vida.</p> <p>-Frente a los ojos, escribe cuáles son las cosas que ha visto y que más le han impresionado.</p> <p>-Frente al corazón, cuáles son los tres amores que nadie le arrancará.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papel periódico</li> <li>• Marcadores</li> <li>• Cartulina: fosforescente</li> <li>• Maskin tape</li> </ul> <p><b>Rótulo: Autorretrato</b></p> 

---

-Frente a las manos, qué acciones buenas imborrables ha realizado en su vida.

-Frente a los pies, cuáles han sido las peores “metidas de pata” que ha tenido.

9.50 -10:05 Luego del trabajo personal, los participantes eligen una persona –en lo posible que no conozcan- con la que comentan lo que han escrito. (10 minutos). En plenario cada uno presenta a su compañero. Al final, se evalúa la dinámica.

### **BREAK**

10:05 – 10 45

#### **Dramatización:**

Se dividirá el grupo en dos equipos:  
Se les entregará a cada participante un ejemplo para que lo dramatice:

#### **1. Porque los Padres no juegan con sus hijos**

- Falta de tiempo
- Poca importancia
- No hay espacios adecuados y Poca comunicación en casa.

Se pegarán los ejemplos para visualizarlos y recordarlos.

11:00 – 11:30

#### **Familia Invitada**

Se invitará a una familia de la escolita que compartirá su experiencia de ser padre de un niño deportista con necesidades educativas especiales

- 7 Cartulinas Café
- 2 Cartulinas gris
- Lana

Contacto con:

Dra. . Diana Cobos

---

---

12 00 ; am

## **Cierre del taller**

### **Conclusiones**

-Tanto en casa como en la escuela se debe ofrecer, el espacio y el tiempo adecuado donde el niño pueda compartir y disfrutar de la calidez del juego social y del intercambio con otros como protagonista y de esta manera estimular y acompañar su imaginación.

-Es así que a través de sus propias construcciones que manifiesta su potencial creativo y aprende a disfrutar de los logros personales y de su relación con otros.

### **Resultados**

El resultado es muy satisfactorio para los padres de familia el haber podido brindarles la oportunidad de contar con un espacio y un tiempo y que interactúen entre ellos ha permitido que cada uno de los participantes disfruten, y encuentren una forma divertida y un tipo de juego a la medida de cada uno de sus hijos y de esta manera adaptar en casa a las necesidades y potencial de los niños y así ellos puedan jugar en familia.

---

## AGENDA

**Taller “Como jugar con mi hijo en casa” para Padres de Familia la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje**



<b>Día</b>	<b>Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Metodología</b>	<b>Participantes</b>	<b>Responsable</b>
Viernes 15	Mañana 9 a.m.	3 horas	“Como jugar con mi hijo en casa”	Dar a conocer a los padres de familia juegos que deben realizar en casa con sus niños para incrementar actividades que logren estimular funciones sociales, cognitivas y emocionales de sus hijos.	Metodología participativa	40 padres de familia	Dra. Diana Cobos

## DESARROLLO

Antes de empezar las actividades con los padres de familia se le explicará que en esta ocasión todos los juegos los haremos entre todos los participantes ya que las actividades que se proponen están dirigidos a los miembros de la familia.

TAMAÑO DE GRUPO: 6 participantes por grupo

HORA	ACTIVIDAD	RECURSO
09;00 -9 :15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de asistencia</li> </ul>	
09 :15 - 9 :20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida; Dra. Diana Cobos</li> </ul>	
09:25 – 09:35	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación y organización de los grupos de trabajo</li> </ul>	
09 ;35 – 10:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los miembros de la familia se agrupan en parejas</li> <li>• El padre de familia deberá repartir a cada uno un pañuelo o un pedazo de tela</li> <li>• Cada integrante de la familia se reparte por toda la sala de la casa de forma libre</li> <li>• El padre de familia pone música en la radio y los miembros de la familia empiezan a bailar como mejor les apetezca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pañuelos</li> <li>• Telas</li> <li>• Radio </li> </ul>

- 
- El padre de familia deberá explicar a su niño en que consiste el juego y pedirle que imite los pasos de baile que realiza su madre o un hermano
  - El padre de familia menciona una parte del cuerpo y cada uno deberá colocar en su pareja el pañuelo o la tela sobre la parte que el padre mencione y seguir bailando al ritmo de la música.
- 10; 00 -10;15
- Break
- 10:30-10:50
- El padre de familia debe dibujar en el suelo con la tiza las casillas del juego la rayuela
  - Coloca a los miembros de su familia en una hilera detrás de la casilla número 1 que está dibujada en el suelo
  - El primer jugador con la piedra en la mano lanza dentro del dibujo y tendrá que ir a recogerla saltando sobre un pie en las casillas simples y sobre dos en las dobles
  - Una vez recogida la piedra regresará del mismo modo a la casilla inicial, entregará la piedra al segundo jugador y se repetirá el proceso
- Tiza
  - Piedra pequeña
-

---

### **Conclusiones**

Los padres de familia pueden comprender mejor a sus hijos y aprender que mediante estas actividades existe más acercamiento y unión entre ellos y así ellos ven los logros que los niños Van realizando con el pasar del tiempo.

### **Resultados**

El resultado de estas actividades en el hogar son más placenteras y tanto el niño como los padres se sienten más motivados y con más conocimientos de lo que pueden hacer para mejorar la calidad de vida del niño y de las personas que lo rodean.

---

## AGENDA

**Taller “Juguemos con nuestra cara y nuestro cuerpo” para Profesores de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje**



Machala – 21 a 22 de Enero del 2016

<b>Día</b>	<b>Hora</b>	<b>Duración</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Metodología</b>	<b>Participantes</b>	<b>Responsable</b>
Jueves 21	Tarde 14: h00	2 horas	“Juguemos con nuestra cara y nuestro cuerpo”.	Concienciar a los maestros la importancia del juego en las actividades de los niños con discapacidad .	Metodología participativa	10 profesores	Dra. Diana Cobos

HORA	ACTIVIDAD	RECURSO
14 :00 H.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de Asistencia</li> </ul>	Radio
14 :20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida Dra. Diana Cobos</li> <li>• Hacemos una pequeña introducción cantando una melodía conocida con los maestros "Pimpón es un muñeco.</li> </ul>	Cd.
	 <p>Pimpón es un muñeco muy lindo y de cartón</p> <p>Se lava la carita con agua y con jabón</p> <p>Se peina los cabellos con peine de marfil</p> <p>Y al llegar la noche se acuesta y... ¡a dormir!</p>	
14 :30	Al cantarla lentamente vamos acompañado la melodía de gestos y de esta manera trabajamos la psicomotricidad gruesa y el reconocimiento de su propio cuerpo.	
	<p><b>Objetivo.</b></p> <p>1 .Reconocimiento sensorial de la cara y partes del cuerpo</p> <p>2. Introducción sensorial y vivencial de las manos.</p>	
15 :00		

---

- Dividimos a los 10 maestros en dos grupos.

-Los dos grupos de maestros se sientan encima de un colchón formando un círculo, nuevamente cantamos una canción (cabeza, hombros, rodillas, pies)

Apenas terminamos de cantar la canción, comenzamos a repetir.

Toca tu cara (se repite)

Pica y repica (se repite)

Toca tus ojos(se repite)

Pica y repica (se repite)

Toca tu boca

Pica y repica

Toca tu nariz

Pica y repica. etc.

Como podemos darnos cuenta las estrofas siguen hasta enumerar todas las partes de nuestra cara, y de nuestro cuerpo mientras se canta la canción cada maestro se va tocando la parte a que se hace referencia, de igual forma vamos interrumpiendo la canción, para que cada participante apunten, la parte que se le designa la orden, la participación es espontánea y cada uno se ira introduciendo en una dinámica de juego dramatizado.

---

---

En la medida que se repita la misma, los resultados serán mejores, se ayudará además a aquellos que no pueden o tienen dificultad para hacerlo

15:15 :00      BREAK

Video Bonita historia de una niña ciega

15.40      [https://www.youtube.com/watch?v=Is3Iz9Vj\\_T](https://www.youtube.com/watch?v=Is3Iz9Vj_T)  
(reflexión con los maestros )



16 :00      Cierre del taller.

### **Valoración.**

En esta actividad los participantes harán ejercicios con su cuerpo, unos cumplirán ordenes, otros los realizaran descontroladamente, pero con las repeticiones, la imitación y el interés que pongan en aquello que propone el adulto, a corto, mediano o largo plazo los resultados serán alentadores.

---

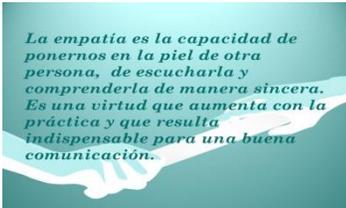
## AGENDA

### Taller “El circuito” para Profesores de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada

#### Cariño de la ciudad de Pasaje



Día	Hora	Duración	Tema	Objetivo	Metodología	Participantes	Responsables
Viernes 22	14 :h00	2 horas	“El Circuito”	Enseñar a los profesores a ponerse en lugar de sus alumnos.  Y entenderlos desde otro punto de vista.	Participativa	10 profesores	Dra. Diana Cobos

HORA	ACTIVIDAD	RECURSOS
14: 00 h	Lista de asistencia	
14 :20 m	<p>Bienvenida: Dra. Diana Cobos.</p> <p>Realizamos una pequeña introducción sobre la Empatía</p> 	Proyector
14: 30 horas	<p>Presentación de un video</p> <p>Sobre la Empatía</p> <p>“La Gallina o el Huevo.”</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tQm4iiaYAtg">https://www.youtube.com/watch?v=tQm4iiaYAtg</a></p> <p>Con todo el grupo analizamos el video y sacamos ideas principales del tema expuesto y lo que han aprendido y como aplican esto con sus alumnos con necesidades educativas especiales.</p> <p><b>Objetivo.</b></p> <p>Desarrollar la empatía en los participantes.</p>	<p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Cd video.</p>
14 :45 h	BREAK	
15:00 horas	- Dividimos a los profesores en dos grupos de 5 integrantes. Cada grupo.	

- 
- Cada integrante del grupo va a simular que tiene una discapacidad  
Puede ser física, intelectual, visual o auditiva.



- cada profesor de manera individual realiza un recorrido de obstáculos imitando la discapacidad asignada ,el desplazamiento se realiza con miembros inmovilizados por cinta adhesiva, con antifaces , en muletas o sillas de ruedas
- el grupo que logre pasar todos los obstáculos con menor dificultad será el ganador.



### **Valoración**

Esta actividad ayudara a que los profesores sientan y se pongan en el lugar de cada uno de sus alumnos y de esta manera puedan ver y buscar la mejor forma para que ellos puedan disfrutar del juego dentro y fuera del aula, y así desarrollar mejor su potencial y mejorar su confianza y autoestima.

---

### 3.2. Resultados y conclusiones

- Con la implementación de los talleres, se consiguió que los padres de familia no se sientan solos en el trabajo con sus hijos sin importar que tipo de discapacidad tengan.
- La mayoría de los padres que reciben ayuda y aumentan sus conocimientos sobre sí mismos y sobre sus hijos con discapacidad pueden hacer frente a sus problemas y solucionarlos a su modo.
- Con los talleres se pudo fomentar tanto en los padres como en los docentes, la conciencia que se requiere, la perseverancia, paciencia, dedicación y huir del conformismo para lograr el máximo potencial del alumno o de la persona en general.
- Si cada una de las escuelas implementara estos talleres como algo cotidiano, se podría garantizar un mejor desempeño de sus hijos, ya que a más del trabajo en clase con los docentes, se impulsaría aún más el desarrollo de los hijos si los padres aprenden a compartir más tiempo, a jugar con ellos y a ser su soporte y su guía para que puedan integrarse de mejor manera en la sociedad.
- Tanto el trabajo de los padres de familia como del docente constituyen el pilar fundamental para que el desarrollo psicológico y motriz de los niños con cualquier tipo de discapacidad pueda ser llevadero y no causen ningún tipo de trauma psicológico a lo largo de su desempeño escolar y familiar.
- Los padres de familia deben aprender a vivir con los niños con discapacidad, sin hacerlos sentir inútiles, sino más bien, apoyándoles y enseñándoles a que pueden lograrlo por si solos, siendo su guía más no dándoles haciendo las cosas, por si solos aprenderán a conseguir lo

que se proponen, el padre de familia es solo el impulso que necesitan para estar seguros que ellos pueden lograrlo.

- La tarea del docente es velar por que este grupo de niños sea aceptado por el resto de compañeros y conseguir un trato equitativo para con ellos, fomentando el respeto por sobre todas las cosas, y haciéndoles ver que con un poco de paciencia y cariño lo van a lograr.
- Las actividades que se implementen tanto dentro como fuera del aula ayudará a que los niños con cualquier tipo de discapacidad sean integrados en la sociedad de mejor manera, sabiendo que pueden lograr lo que se propongan y dotándoles de seguridad en las cosas diarias que realizan.

## Capítulo 4

### Análisis y tabulación de resultados

#### 4.1. Introducción

El presente capítulo contiene una descripción detallada de cada una de las actividades que cumplen los docentes y padres de familia en relación a las actividades recreativas que mantienen con los niños con discapacidad, dentro y fuera de la institución educativa. Así como también, presenta un análisis detallado de las reacciones de los niños frente a cada uno de los juegos presentados dentro como fuera del salón de clases, lo cual permite observar los logros y las limitaciones que tienen los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje.

Para la realización de este capítulo se tomó como muestra a 10 docentes de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, para conocer aspectos relacionados con su preparación en el juego y la manera como ellos jugaban con los niños en los recreos y dentro del aula, conocer las asignaturas en las que implementan el juego y los espacios que tienen para implementar los juegos.

Se trabajó con 40 padres de familia, para obtener información sobre el tipo de juego que mantienen con sus hijos en casa, las actividades de recreación que practican, y saber si conocen o no la importancia que el juego tiene en el desarrollo de sus hijos con capacidades especiales.

Se observó a 40 niños 10 de cada categoría con discapacidad visual, auditiva, intelectual y motriz, para determinar qué actitud tienen ante los juegos implementados tanto dentro del aula como al aire libre, lo que permitió recoger sus experiencias y la forma como interactúan con el resto de compañeros.

Se utilizó como herramientas de análisis las fichas de observación, las mismas que permiten obtener información clara y precisa sobre cada una de las actividades realizadas y observadas, los resultados obtenidos fueron tabulados, analizados e interpretados, con la finalidad de determinar si es beneficioso o no la implementación de juegos y cómo influye en el aprendizaje y en la parte afectiva de los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

#### **4.2. Encuesta para los maestros de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje.**

El objetivo general de esta encuesta fue: determinar si los docentes tienen conocimientos o preparación especial sobre el tipo de juegos que deben implementar con cada uno de los niños según la discapacidad que tengan, con la finalidad de orientarlos y que les permita interactuar de mejor manera con sus demás compañeros.

Los resultados fueron:

#### 4.2.1.- ¿Edad promedio de los maestros de segundo año de básica?

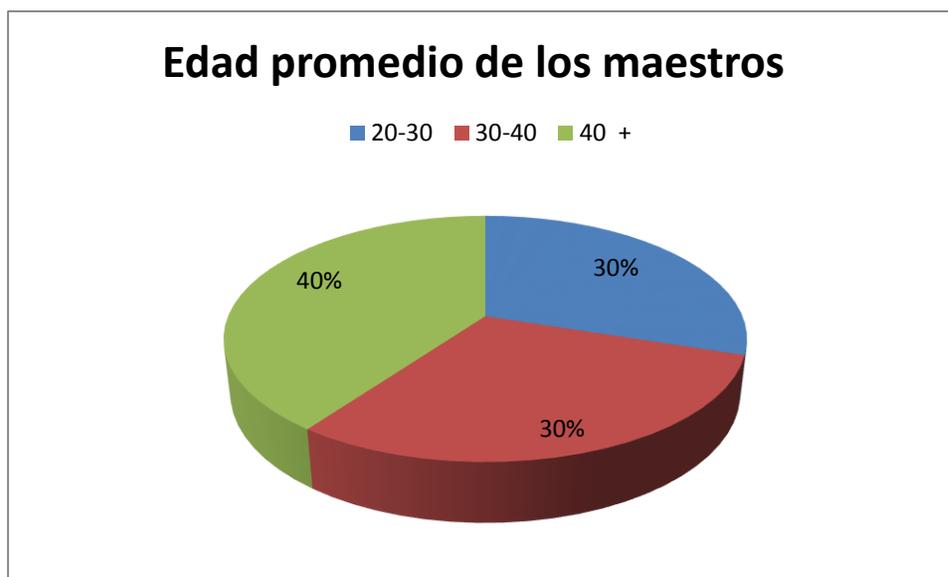
**Tabla 6.**

**Edad promedio de los maestros**

<b>EDAD</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
20-30	3	30%
30-40	3	30%
40 +	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 2. Edad promedio de los maestros**

De los 10 docentes encuestados, el 30% tiene una edad promedio de 20 a 30 años, un 30% tiene una edad entre 30 y 40 años y el 40% restante tiene más de 40 años.

La mayoría de docentes de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje son profesores jóvenes.

#### 4.2.2.- ¿Sexo de los maestros de segundo año de básica?

**Tabla 7.**

**Sexo de los maestros**

<b>SEXO</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Femenino	7	70%
Masculino	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño. **Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 3. Sexo de los maestros**

De los maestros encuestados el 70% son mujeres y el 30% restante son hombres. Lo que quiere decir que existe un porcentaje mayor de maestras que están brindando su contingente en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

#### 4.2.3.- ¿Ha tenido cursos en los cuales se ha hablado del juego cómo instrumento metodológico ?.

**Tabla 8.**

##### **Cursos sobre juegos**

<b>CURSOS SOBRE JUEGO</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	8	80%
NO	2	20%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta.



**Figura 4. Cursos sobre juegos**

El 80% de los maestros encuestados indican que en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje SI ha realizado cursos en los cuales se ha hablado del juego cómo instrumento metodológico. Solo un 20% indican que NO han tenido cursos sobre el juego.

Es importante destacar que la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje se trabaja con el currículum ecológico funcional que es un proyecto continuó modificable a las necesidades de cada niño, los maestros siempre están interesados en cursos de capacitación donde introducen al juego como parte fundamental de la metodología de enseñanza, tomando en consideración que son niños que requieren del juego para aprender, por las diferentes discapacidades que tiene cada uno de ellos,

y al interactuar con el juego se puede garantizar de mejor manera el proceso de enseñanza – aprendizaje en ellos.

#### 4.2.4.- ¿Ha tenido cursos: hace cuánto tiempo?

**Tabla 9.**

**Tiempo en el que ha recibido los cursos**

TIEMPO	VALOR	PORCENTAJE
Meses	6	60%
1 año	1	10%
2 años	3	30%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 5. Tiempo en el que ha recibido los cursos**

El 60% de los encuestados indican que estos cursos en los cuales se ha capacitado sobre el juego cómo instrumento metodológico lo han recibido hace 6 meses, el 10% indica que lo recibió hace un año y el 20% manifiesta que fue hace dos años.

Es un aspecto positivo pues permite ver que la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje está actualizada en cuanto a capacitación docente se refiere, pues existe un tiempo promedio que indica que las instituciones

públicas deben realizar por lo menos 3 capacitaciones anuales, y es un tiempo realmente prudente para realizar cursos con los docentes de la institución educativa.

#### 4.2.5.- ¿Usted juega con los niños en el recreo?

**Tabla 10.**

##### **Juega con los niños**

<b>JUEGA CON NIÑOS</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 6. Juega con los niños**

El 90% de los maestros indican que en los recreos SI juegan con los niños de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, tan solo el 10% manifiesta que no lo hace.

Es de vital importancia tener en cuenta que los niños con discapacidad requieren más atención, por lo tanto es gratificante ver que los maestros están preparados para trabajar y tratar adecuadamente a estos niños, dándoles su lugar y la importancia que se merecen a la hora del recreo, pues al estar con sus maestros se sienten respaldados por ellos y su seguridad incrementa,

les permite desarrollarse en un ambiente abierto y les permite expresar de mejor manera sus sentimientos.

#### 4.2.6.- ¿Usted trabaja utilizando el juego en el aula?

**Tabla 11.**

##### **Juego dentro del aula**

<b>JUEGO EN AULA</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	9	90%
NO	1	10%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 7. Juego dentro del aula**

El 90% de los maestros indican que en SI juegan dentro del aula con los niños de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, tan solo el 10% manifiesta que no lo hace.

Para que el aprendizaje sea efectivo en los niños con discapacidad, es sumamente importante que los maestros trabajen con ellos a través del juego tanto dentro como fuera de la hora de clase, los niños como exploradores innatos, que absorben a su paso todo lo que el mundo les provee, a través del juego se garantiza que los niños absorban de manera divertida y por lo

tanto de manera significativa, las aptitudes y actitudes que requieren para adaptarse al medio, lo que garantizará su inclusión en el ámbito social, escolar, laboral e incluso religioso.

#### 4.2.7.- ¿La reacción de los niños cuando utilizan el juego para aprender es:?

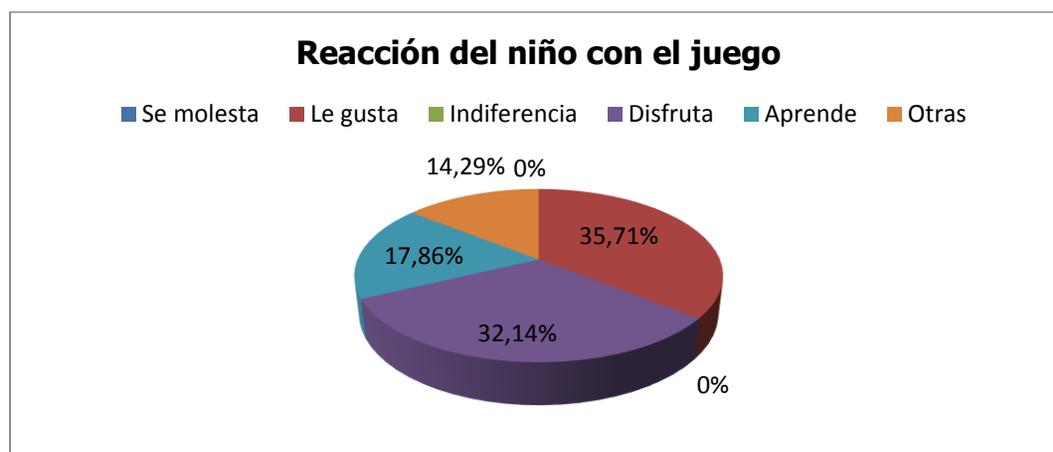
**Tabla 12.**

#### Reacción de los niños con el juego

REACCIÓN DEL NIÑO	VALOR	PORCENTAJE
Se molesta	0	00%
Le gusta	10	35,71%
Indiferencia	0	00%
Disfruta	9	32,14%
Aprende	5	17,86%
Otras	4	14,29%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 8. Reacción de los niños con el juego**

De la información proporcionada por los maestros el 35,71% considera que a los niños les gusta el juego, el 32,14% indica que los niños disfrutan del juego, el 17,86% piensa que ellos aprenden con el juego, y el 14,29% restante opina que son otras las razones por las cuales a los niños les gusta el juego.

Lo realmente satisfactorio es ver que los niños disfrutan del juego mientras aprenden, de tal manera que si la escuela no cuenta con los recursos tanto materiales, curriculares o físicos necesarios para satisfacer las necesidades de todos los niños de acuerdo a sus discapacidades

físicas e intelectuales, se puede adaptar al currículo o programa académico el juego como parte integral de su aprendizaje, para lograr que todos los niños puedan realizarlos.

#### 4.2.8.- ¿En cuáles de las asignaturas trabaja utilizando el juego?

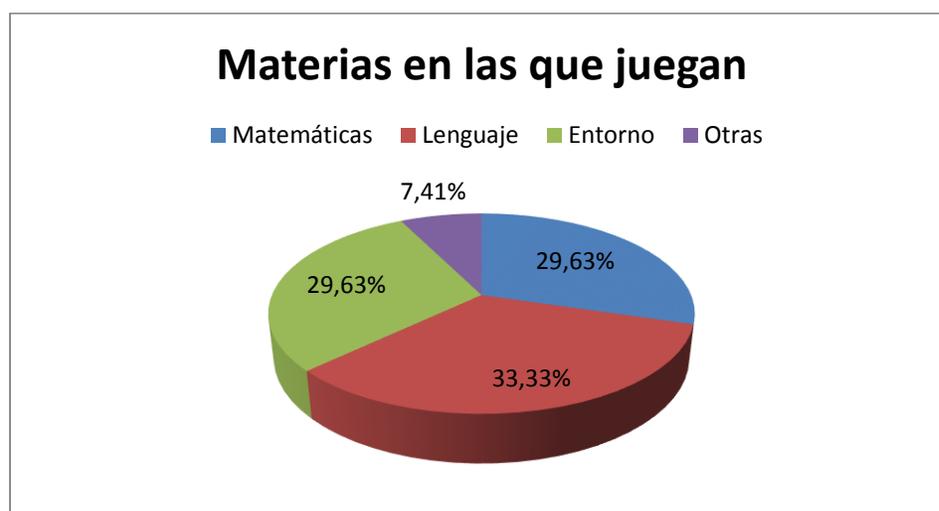
**Tabla 13.**

##### **Materias en los que juegan**

<b>MATERIAS</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Matemáticas	8	29,63%
Lenguaje	9	33,33%
Entorno	8	29,63%
Otras	2	7,41%
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 9. Materias en las que juegan**

De los maestros encuestados el 29,63% considera que la materia en la que juegan los niños es matemáticas, el 33,33% piensa que juegan en lenguaje, el 29,63% concuerda en que juegan en entorno y un 7.41% mencionan a otras materias. Se puede determinar que los niños juegan en las diferentes materias, es decir que se está incluyendo al juego como parte fundamental para que los niños aprendan jugando, esto permite de manera exacta que las adecuaciones curriculares se puedan definir como la respuesta específica y adaptada a las necesidades educativas especiales de los niños que no quedan cubiertas por el currículo común

por cada una de sus discapacidades, y su objetivo debe ser tratar de garantizar que se dé respuestas a las necesidades educativas.

#### 4.2.9.- ¿Cuenta la institución con espacios adecuados para jugar. ?

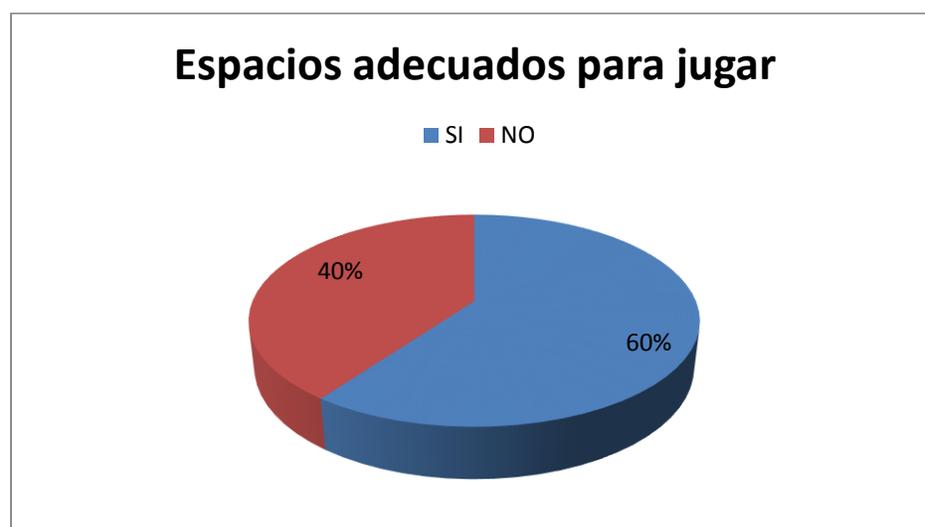
**Tabla 14.**

##### **Espacios adecuados para jugar**

<b>ESPACIOS ADECUADOS</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	6	60%
NO	4	40%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 10. Espacios adecuados para jugar**

El 60% de los maestros encuestados consideran que la Escuela SI cuenta con espacios adecuados para jugar, el 40% restante piensa que no cuenta con estos espacios.

Es fundamental que las autoridades de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, busquen alternativas que les ayuden a mejorar estos espacios destinados al juego de los niños, pues es indispensable que el espacio sea el adecuado y que los juegos que existan en las instalaciones ayuden a la motricidad

y desarrollo intelectual de los niños, contando con toda la seguridad del caso para garantizar su bienestar físico y emocional dentro de la institución educativa.

#### 4.2.10.- ¿La escuelita cuenta con material adecuado para trabajar estrategias metodológicas en las diferentes áreas con estos niños?

**Tabla 15.**

##### Material adecuado

MATERIAL ADECUADO	VALOR	PORCENTAJE
Mucho	1	10%
Poco	9	90%
Nada	0	00%
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Maestros de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño.  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 11. Material adecuado**

El 10% de los maestros encuestados consideran que la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje cuentan con mucho material adecuado para trabajar estrategias metodológicas en las diferentes áreas, su gran mayoría que corresponde al 90% considera que el material existente es poco. El material que requiere una institución educativa y en especial aquellas que trabajan con niños con discapacidad debe ser suficiente y adecuado que puede ser elaborado por los maestros con materiales reciclables, pues de ello depende que los niños cuenten con material especializado para cada área y que les permita estar en contacto con objetos y herramientas de trabajo, de esta manera se

puede determinar qué recursos el niño puede utilizar para realizar tal actividad y qué recursos hay que adaptar a tal actividad. Para realizar las adaptaciones el maestro debe tener bien claro el desarrollo evolutivo infantil, así como los procesos psicológicos y las capacidades que se esperan del niño según su edad.

#### **4.3. Encuesta para los padres de familia de los niños de Segundo Año de Básica de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada cariño de la ciudad de pasaje.**

El objetivo general de la presente encuesta es determinar cómo se relacionan los padres de familia con sus hijos tanto dentro como fuera de la escuela, conocer si juegan con ellos, que tipo de juegos o actividades recreativas practican, la frecuencia con la cual interactúan con sus hijos, con la finalidad de establecer puntos críticos que retrasen el desarrollo de los niños con discapacidad, y que les impida relacionarse de mejor manera con los demás niños.

La respuesta de los padres de familia ante la aplicación de la presente encuesta es positiva, pues existió su cooperación y deseo de ayudar y aprender cosas nuevas que les permita mejorar la relación con sus hijos, así como su aporte dentro de casa y con los docentes cuando van a la escuela, buscando no solo la felicidad de sus hijos, sino también que se acoplen a la sociedad y se sientan parte de ella.

### 4.3.1.- ¿Edad promedio de los padres de familia de los niños de segundo año de básica?

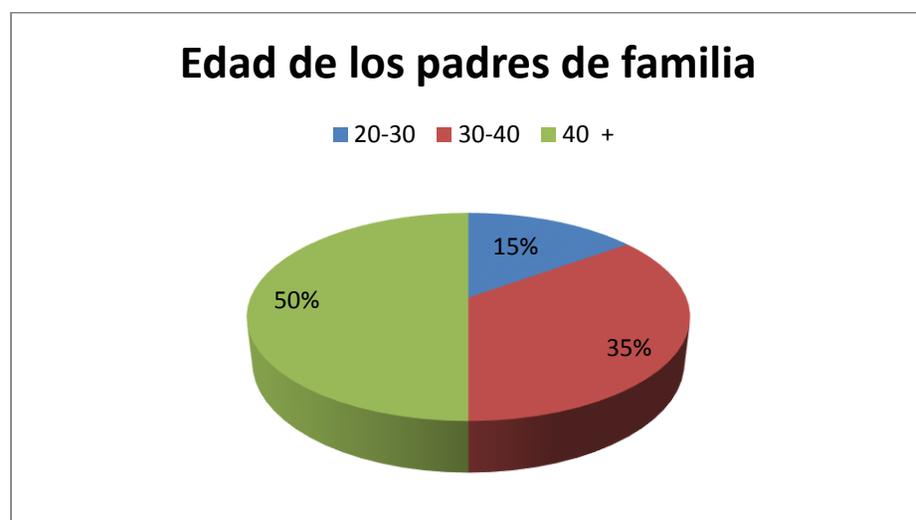
**Tabla 16.**

#### Edad promedio de los padres de familia

EDAD	VALOR	PORCENTAJE
20-30	6	15%
30-40	14	35%
40 +	20	50%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 12. Edad de los Padres de familia**

De los 40 padres de familia encuestados, el 15% tiene una edad promedio entre 20 y 30 años, el 35% tienen de 30 a 40 años, y la mayoría que constituye el 50% tienen más de 40 años de edad. Esto permite ver que son padres de familia relativamente jóvenes y que buscan que su hijo este educado por personal adecuado y debidamente preparado para educar a su niño, conscientes de que tienen diferencias de aprendizajes, por lo que los padres esperan que no le tengan compasión ni que admiren a su hijo pero sí que lo escuchen y que lo tomen en serio.

#### 4.3.2.- ¿Sexo de los padres de familia de los niños de segundo año de básica?

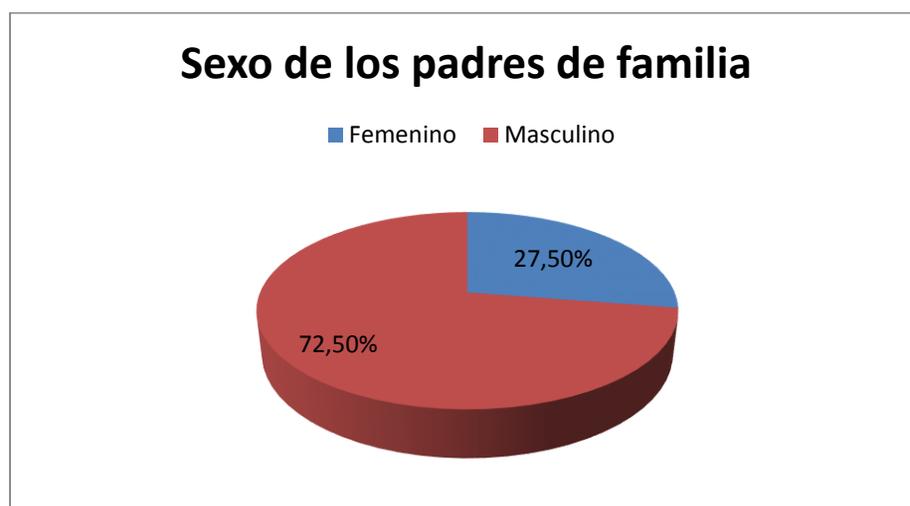
**Tabla 17.**

##### Sexo de los padres de familia

SEXO	VALOR	PORCENTAJE
Femenino	11	27,5%
Masculino	29	72,5%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 13. Sexo de los Padres de familia**

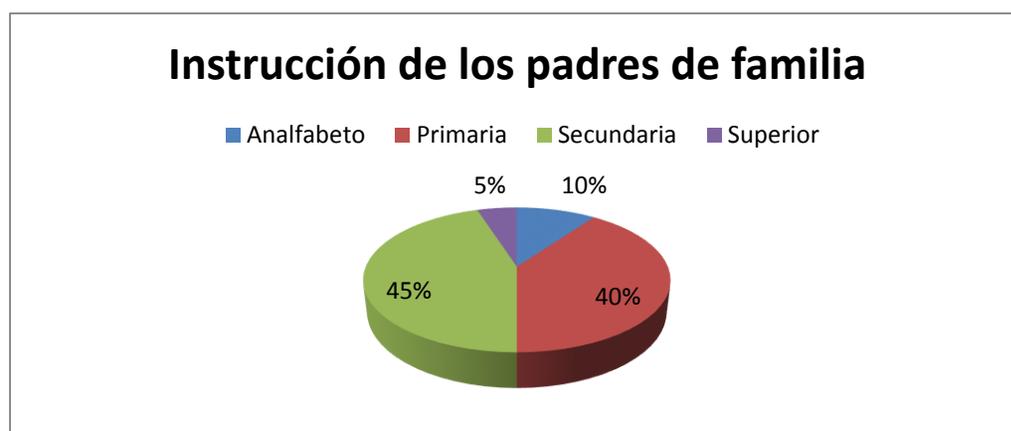
El 27,5% de los padres de familia encuestados son de sexo femenino y la gran mayoría que constituye el 72,5% es de sexo masculino. Es satisfactorio ver que la gran mayoría de padres de familia que son los representantes de los niños de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje son de sexo masculino, es decir, existe una entrega y compromiso excepcional de los padres hacia los niños con discapacidad, no solo son las madres quienes se hacen cargo de su educación, si no que se puede apreciar que sus padres también están apoyándolas en el crecimiento y desarrollo educativo de sus niños, lo que es fundamentalmente importante para los niños que necesitan del cariño y comprensión de sus dos padres.

### 4.3.3.-. ¿Cuál es su nivel de instrucción?

**Tabla 18.**  
**Instrucción de los padres de familia**

<b>INSTRUCCIÓN</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Analfabeto	4	10%
Primaria	16	40%
Secundaria	18	45%
Superior	2	5%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 14. Instrucción de los Padres de familia**

El 10% de los padres de familia encuestados manifiestan que son analfabetos, el 40% tiene instrucción primaria, un 45% que es la gran mayoría tienen terminada la secundaria, y tan solo un 5% tienen un nivel educativo superior.

De acuerdo a los resultados obtenidos es posible ver que el medio académico o formación académica de los padres de familia es de nivel secundario, lo que implica que no tienen una profesión definida, las labores que realizan la mayoría de los padres pueden estar relacionados con el comercio, trabajo en el campo, todo esto puede influenciar en que su tiempo con el niño sean cortos.

#### 4.3.4.- ¿Su hijo juega en casa con?

**Tabla 19.**  
**Juegos en casa**

<b>JUEGA CON:</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Carritos	20	12,58%
Pelotas	22	13,84%
Colores	15	9,43%
Muñecas	22	13,84%
Solo sus manos	13	8,17%
Con su cuerpo	15	9,43%
Pinturas	20	12,58%
Agua	18	11,32%
Otros	14	8,81%
<b>TOTAL</b>	<b>159</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 15. Juegos en casa**

El 12.58% de los encuestados manifiestan que sus hijos juegan en casa con carritos, el 13.84% indican que lo hacen con pelotas, un 9.43% lo hace con colores, el 13.84% juega con muñecas, el 8.17% indica que juegan con sus manos, un 9.43% lo hace con su cuerpo, el 12.58% utiliza pinturas para jugar, 11,32% juega con agua y un 8.81% restante tiene otro tipo de juegos. Es importante ver que los niños están ocupados y que juegan una vez que están ya en casa, utilizando una diversidad de métodos y herramientas para el juego, sin embargo, es posible determinar que los padres desconocen qué tipo de juegos son recomendables para que los apliquen con sus hijos en casa y de esta manera se pueda continuar con la estimulación sea esta física, psíquica o sensorial, a través de los juegos y actividades lúdicas.

#### 4.3.5.- ¿A su hijo le gusta actividades de recreación?

**Tabla 20.**

##### Actividades recreativas

ACTIVIDADES RECREATIVAS	VALOR	PORCENTAJE
SI	32	80%
NO	8	20%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 16. Actividades recreativas**

El 80% de los padres de familia encuestados, manifiestan que a sus hijos si les gustan las actividades de recreación, tan solo el 20% de ellos manifiestan que a sus hijos no les gusta este tipo de actividades recreativas.

Es de vital importancia que los padres de familia trabajen con los niños desde sus hogares a través de juegos recreativos, en los juegos adaptados a los niños con discapacidad, se ejecutan diferentes actividades naturales como: caminar, correr, saltar y lanzar, que son actividades elementales del hombre desde el comienzo de la vida. Hoy en día se han convertido en actividades recreativas, deportivas que contribuye al desarrollo orgánico y funcional, favoreciendo un desarrollo general de la motricidad, una educación de las diferentes percepciones, un reconocimiento y una mejora eficaz del gesto a través de las situaciones múltiples que se originan en las diferentes actividades físicas.

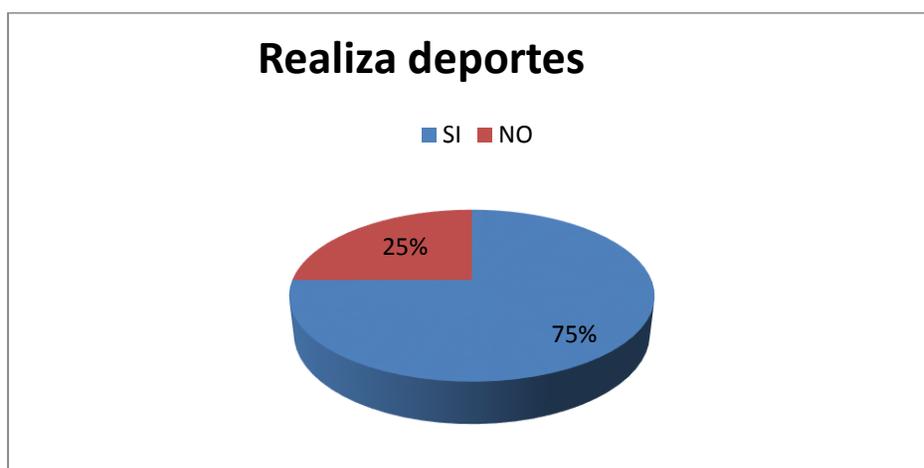
#### 4.3.6.- ¿Realiza Deportes?

**Tabla 21.**

**Realiza deportes**

DEPORTES	VALOR	PORCENTAJE
SI	30	75%
NO	10	25%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 17. Realiza deportes**

El 75% de los padres encuestados indican que sus hijos si realizan deporte, el 25% manifiesta que no lo hacen. El trabajo que los padres de familia cumplen al cuidado de un niño con discapacidad está relacionado con el tipo de deporte que realizan con sus hijos, pues la práctica de deporte para estos niños es vital, ya que les ayuda al desarrollo de potencia muscular y la resistencia a la fatiga, mejora las funciones vitales especialmente la respiratoria, cardiovascular, renales, y por sobre todas las cosas desarrolla el sentimiento de autoestima, y el ajuste emocional, lo que les ayuda a desarrollar sentimientos de pertenencia al grupo. Es esencial la programación de actividades recreativas como parte de mejorar su rendimiento funcional, y su integración social.

#### 4.3.7.- ¿Le parece importante el juego para su hijo?

**Tabla 22.**

##### **Importancia del juego**

<b>IMPORTANCIA DEL JUEGO</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	40	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 18. Importancia del juego**

El 100% de los padres de familia encuestados concuerdan en que el juego es muy importante para sus hijos.

Esto permite ver que los padres de familia de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, están completamente comprometidos con el cuidado y desarrollo personal e intelectual de sus hijos, sin importar que tipo de discapacidad posea, ellos como padres de familia se sienten felices de que su hijo pueda estimularse y aprender a través del juego, verlos crecer y sentirse mucho más seguros mientras juegan hace que sus padres estén orgullosos no solo de sus hijos sino de ellos mismos por la satisfacción del deber cumplido.

#### 4.3.8.- ¿Usted juega con su hijo?

**Tabla 23.**

##### **Juega con su hijo?**

<b>EDAD</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	34	85%
NO	6	15%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 19. Juega con su hijo?**

El 85% de los padres de familia indican que si juegan con sus hijos, el 15% indican que no lo hacen. Se ve que existe un número pequeño que demuestra que no todos los niños gozan de este derecho que es el jugar con sus padres y sentirse seguros con ellos, muchas veces por cuestiones de trabajo se hace imposible realizar estas actividades .

#### 4.3.9.- ¿Sabe usted si su hijo juega en la escuela?

**Tabla 24.**

##### **Juega en la escuela?**

<b>JUEGA EN LA ESCUELA</b>	<b>VALOR</b>	<b>PORCENTAJE</b>
SI	32	80%
NO	8	20%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 20. Juega en la escuela?**

El 80% de padres de familia encuestados indican que su hijo si juega en la escuela, un 20% manifiesta que no lo hace. Si se analiza el entorno de los niños y se puede observar que aún existen niños que no juegan en la escuela, es importante poner énfasis en estos pequeños

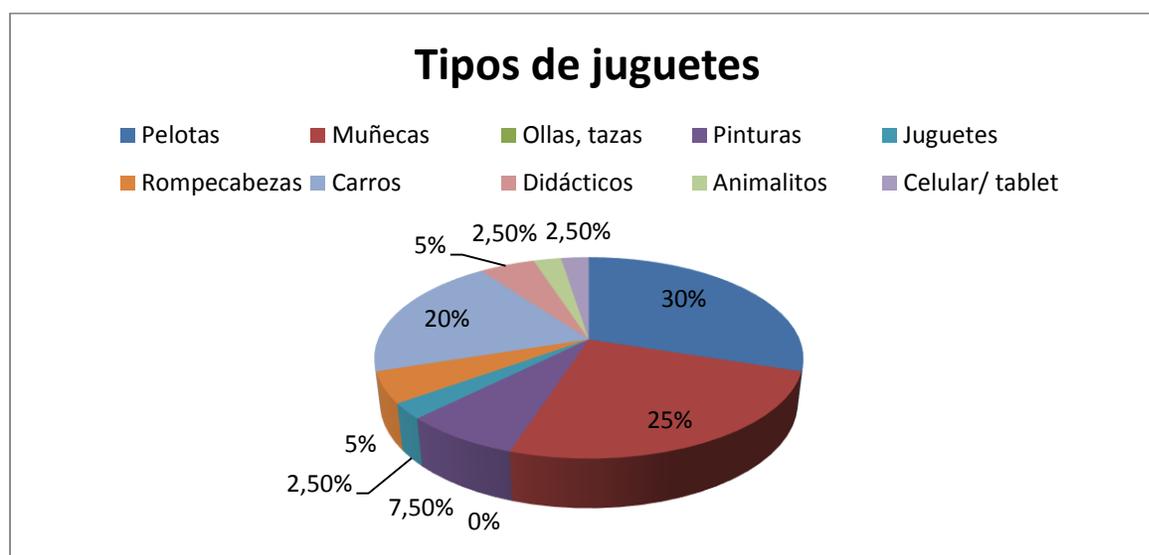
La mayoría de los niños están acoplados y se integran de mejor manera al grupo, por lo que es necesario que se trabaje un poco más a fondo con los otros niños que aún están tímidos o con miedo a trabajar en grupo y a integrarse de mejor manera, a un trabajo diario y en conjunto no solo de los maestros sino de los padres de familia cuando llegan a casa.

#### 4.3.10.- ¿Usted qué tipo de juguetes compra a su hijo?

**Tabla 25.**  
**Tipos de juguetes**

TIPOS DE JUGUETES	VALOR	PORCENTAJE
Pelotas	12	30%
Muñecas	10	25%
Ollas, tazas	0	0%
Pinturas	3	7,5%
Juguetes	1	2,5%
Rompecabezas	2	5%
Carros	8	20%
Didácticos	2	5%
Animalitos	1	2,5%
Celular/ tablet	1	2,5%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño  
**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 21. Tipos de juguetes**

El 30% de los padres de familia encuestados indican que compran a sus hijos pelotas, el 25% compra muñecas, un 7,5% les compra pinturas, un 2,5% juguetes, el 5% compra rompecabezas, un 20% compra carros, el 5% juegos didácticos, 2,5% les dan animalitos, y el 2,5% restante compran tablets o celular. Es importante que los padres de familia tengan plena conciencia del tipo de juguete que le dan a su hijo, pues no todos pueden ser adecuados para ellos, es preferible pedir asesoría al maestro a un profesional que los pueda orientar en el tipo de juguetes que deben darle a sus hijos para que no solo se diviertan con ellos sino que aprendan mientras lo usan.

**4.4. Ficha de observación aplicada a los niños con discapacidad: visual, auditiva, intelectual y motora de Segundo Año de Básica de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje.**

El objetivo general de la presente observación es determinar el tipo de juegos y actividades recreativas que practican los niños de segundo año de educación básica en los dos centros educativos dentro y fuera del aula, con la finalidad de establecer a que actividades se acoplan de mejor manera, la frecuencia con la que la realizan y si están o no listos para enfrentar actividades similares cuando están fuera de la escuela, según el tipo de discapacidad que poseen.

Se utilizó fichas de observación donde se plasmó los resultados según las actitudes observadas, asignándoles tiempos para cada una de las actividades presentadas dentro del aula y al aire libre, registrando además la frecuencia con la que los niños repiten las órdenes o las indicaciones otorgadas para cada actividad.

#### 4.4.1.- Juegos al aire libre

##### 4.4.1.1- Juegos al aire libre en niños con discapacidad visual

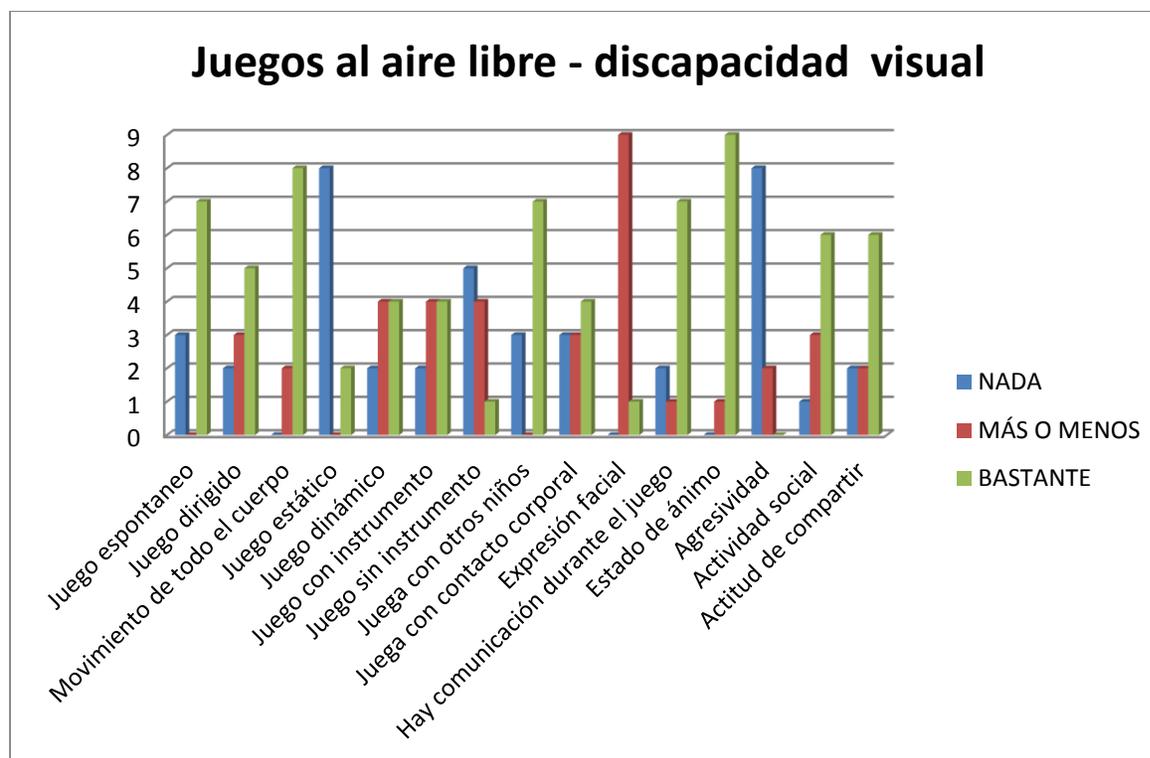
Tabla 26.

#### Juegos al aire libre – discapacidad visual

<b>JUEGOS AL AIRE LIBRE</b>	<b>NAD A</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O MENOS</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
Juego espontáneo	3	30	0	0	7	70
Juego dirigido	2	20	3	30	5	50
Movimiento de todo el cuerpo	0	0	2	20	8	80
Juego estático	8	80	0	0	2	20
Juego dinámico	2	20	4	40	4	40
Juego con instrumento	2	20	4	40	4	40
Juego sin instrumento	5	50	4	40	1	10
Juega con otros niños	3	30	0	0	7	70
Juega con contacto corporal	3	30	3	30	4	40
Expresión facial	0	0	9	90	1	10
Hay comunicación durante el juego	2	20	1	10	7	70
Estado de ánimo	0	0	1	10	9	90
Agresividad	8	80	2	20	0	0
Actividad social	1	10	3	30	6	60
Actitud de compartir	2	20	2	20	6	60
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>	<b>27,3</b>	<b>38</b>	<b>25,3</b>	<b>71</b>	<b>47,34</b>
		<b>3</b>		<b>3</b>		

**Fuente:** Niños con discapacidad visual de las Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 22. Juegos al aire libre – discapacidad visual**

Existe un total de diez niños con discapacidad visual, con los cuales se aplica diferentes actividades o juegos al aire libre, de ellos, el 27.33% de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, el 25,33% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y la gran mayoría de niños que corresponde al 47,34% están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas.

Una vez analizados los resultados que arroja la ficha de observación a los niños con discapacidad visual, se puede apreciar resultados favorables, que permiten determinar que los niños están adaptados a las actividades que realizan los maestros fuera del aula de clase, en la que realizan juegos al aire libre. La falta de visión le impide al niño conocer de manera inmediata el medio que lo rodea. Necesita explorarlo detenida y secuencialmente para obtener una percepción lo suficientemente completa para poder orientarse y desplazarse. La labor que cumple el maestro es fundamental ya que para que un niño con discapacidad visual pueda desarrollarse de manera integral interactuando con el entorno, necesita adquirir destrezas de desplazamiento y de relación interpersonal. El aprendizaje de estas habilidades se realiza principalmente en el seno de la familia y la escuela, quienes son agentes fundamentales de socialización y educación.

#### 4.4.1.2.- Juegos al aire libre en niños con discapacidad auditiva

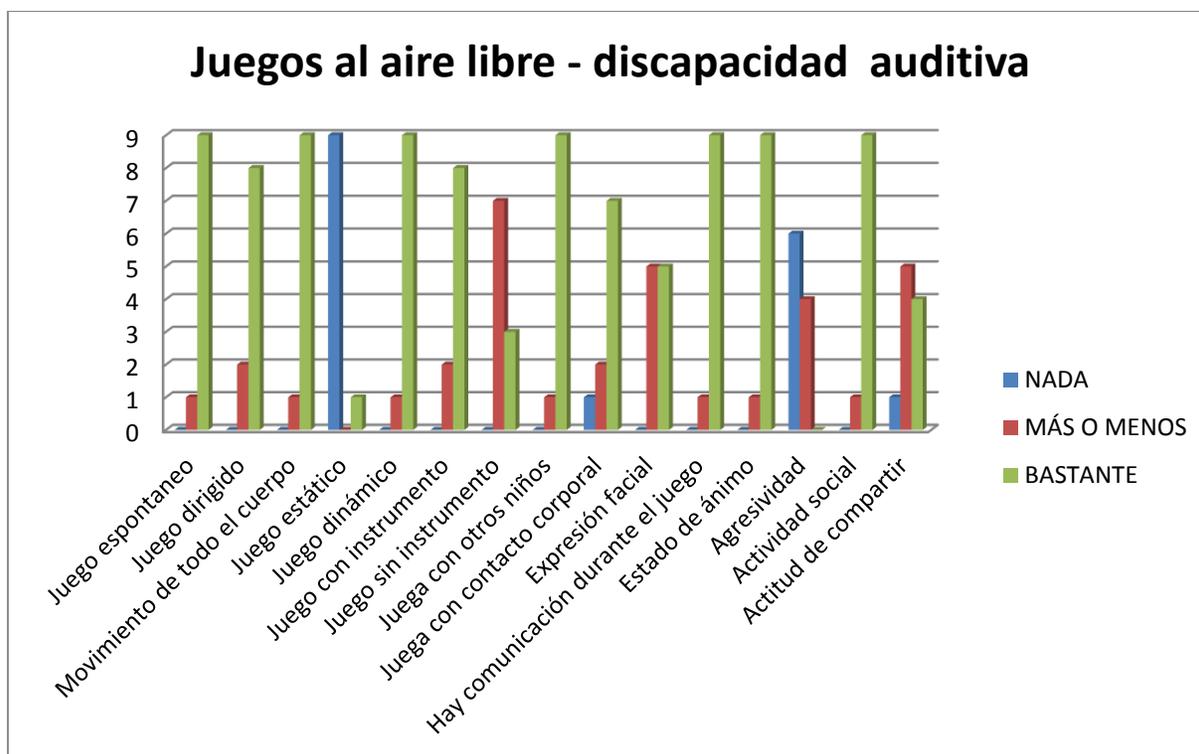
**Tabla 27.**

##### **Juegos al aire libre – discapacidad auditiva**

<b>JUEGOS AL AIRE LIBRE</b>	<b>NAD</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
	<b>A</b>		<b>MENOS</b>			
Juego espontaneo	0	0	1	10	9	90
Juego dirigido	0	0	2	20	8	80
Movimiento de todo el cuerpo	0	0	1	10	9	90
Juego estático	9	90	0	0	1	10
Juego dinámico	0	0	1	10	9	90
Juego con instrumento	0	0	2	20	8	80
Juego sin instrumento	0	0	7	70	3	30
Juega con otros niños	0	0	1	10	9	90
Juega con contacto corporal	1	10	2	20	7	70
Expresión facial	0	0	5	50	5	50
Hay comunicación durante el juego	0	0	1	10	9	90
Estado de ánimo	0	0	1	10	9	90
Agresividad	6	60	4	40	0	0
Actividad social	0	60	1	10	9	90
Actitud de compartir	1	10	5	50	4	40
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>11,3</b>	<b>34</b>	<b>22,67</b>	<b>99</b>	<b>66</b>
		<b>3</b>				

**Fuente:** Niños con discapacidad auditiva de las Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 23. Juegos al aire libre – discapacidad auditiva**

Con los 10 niños con discapacidad auditiva, se aplica diferentes actividades o juegos al aire libre, de ellos, el 11,33% de los niños no juegan es decir, no realizan los juegos indicados, el 22,67% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y la gran mayoría de niños que corresponde al 66% están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas.

De acuerdo a la observación realizada es posible determinar que los niños con discapacidad auditiva se integran de manera favorable a los juegos al aire libre, su participación en actividad social y el juego con instrumentos presenta puntajes muy altos, que demuestran que se sienten acoplados a este tipo de actividades. Los niños con problemas de audición enfrentan un reto cuando se trata de divertirse con juegos que involucran comunicación verbal directa o juegos basados en sonidos. Para el maestro enseñar con juegos a los niños se vuelve más difícil si no conoce el lenguaje de señas y tiene dificultad para comunicarse con ellos, pero a través de juegos adecuados y movimientos suaves que no implican comunicación verbal se hacen fáciles de aprender y jugar para estos niños que lo único que hacen es disfrutar del juego y aprender de él.

#### 4.4.1.3.- Juegos al aire libre en niños con discapacidad intelectual

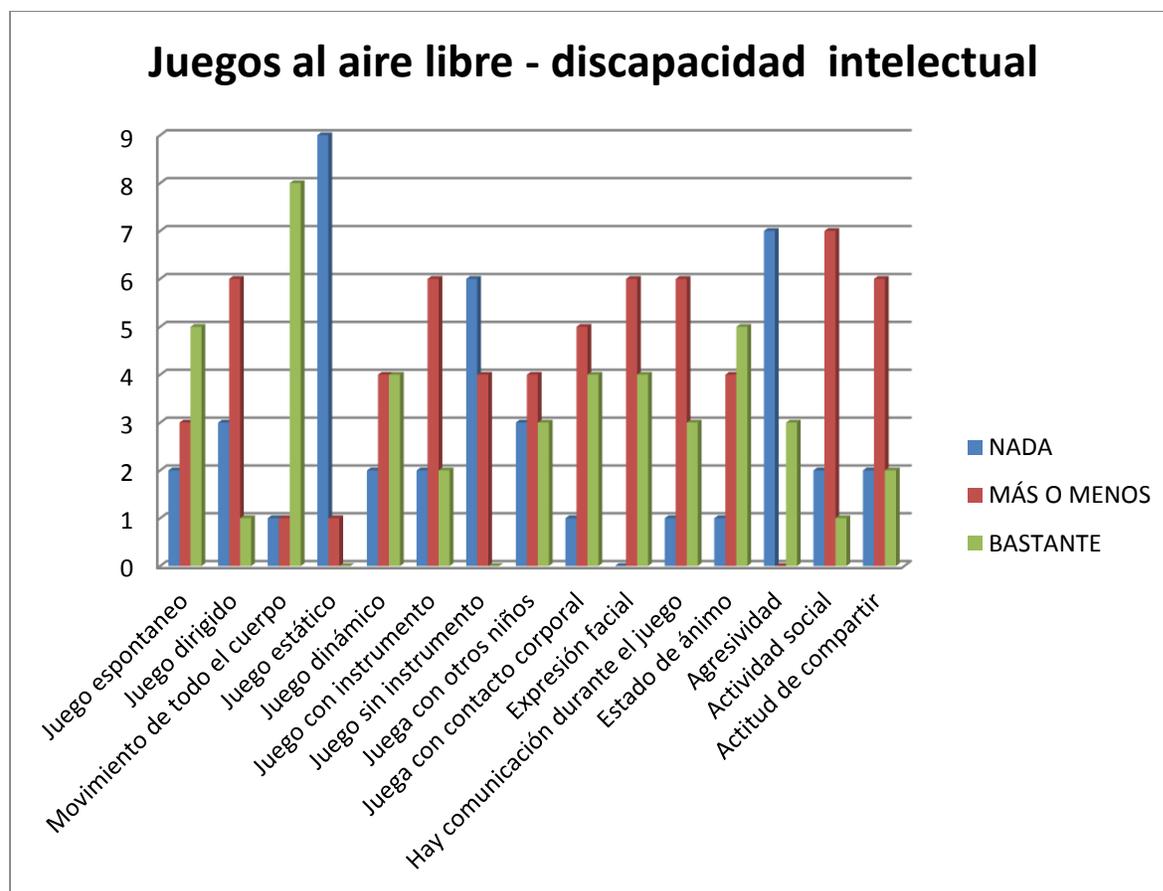
**Tabla 28.**

##### **Juegos al aire libre – discapacidad intelectual**

<b>JUEGOS AL AIRE LIBRE</b>	<b>NAD</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O</b>	<b>%</b>	<b>BASTANT</b>	<b>%</b>
	<b>A</b>		<b>MENOS</b>		<b>E</b>	
Juego espontáneo	2	20	3	30	5	50
Juego dirigido	3	30	6	60	1	10
Movimiento de todo el cuerpo	1	10	1	10	8	80
Juego estático	9	90	1	10	0	0
Juego dinámico	2	20	4	40	4	40
Juego con instrumento	2	20	6	60	2	20
Juego sin instrumento	6	60	4	40	0	0
Juega con otros niños	3	30	4	40	3	30
Juega con contacto corporal	1	10	5	50	4	40
Expresión facial	0	0	6	60	4	40
Hay comunicación durante el juego	1	10	6	60	3	30
Estado de ánimo	1	10	4	40	5	50
Agresividad	7	70	0	0	3	30
Actividad social	2	20	7	70	1	10
Actitud de compartir	2	20	6	60	2	20
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>28</b>	<b>63</b>	<b>42</b>	<b>45</b>	<b>30</b>

**Fuente:** Niños con discapacidad intelectual de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 24. Juego al aire libre – discapacidad intelectual**

Con los 10 niños con discapacidad intelectual, se aplica diferentes actividades o juegos al aire libre, de ellos, el 28% de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, la mayoría de niños que representa un 42% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y el 30% restante están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas.

Es favorable ver que los niños con discapacidad intelectual tienen una buena aceptación por los juegos, pues se puede apreciar que existe juego espontáneo y movimiento de todo el cuerpo cuando los trabajan al aire libre.

A través del juego se tiene la oportunidad de realizar tareas llenas de vivencias y aventuras, todas ellas de valores educativos que la hacen sólidamente constructiva, logrando una mejor calidad de vida en estos niños.

#### 4.4.1.4.- Juegos al aire libre en niños con discapacidad Motora PCI

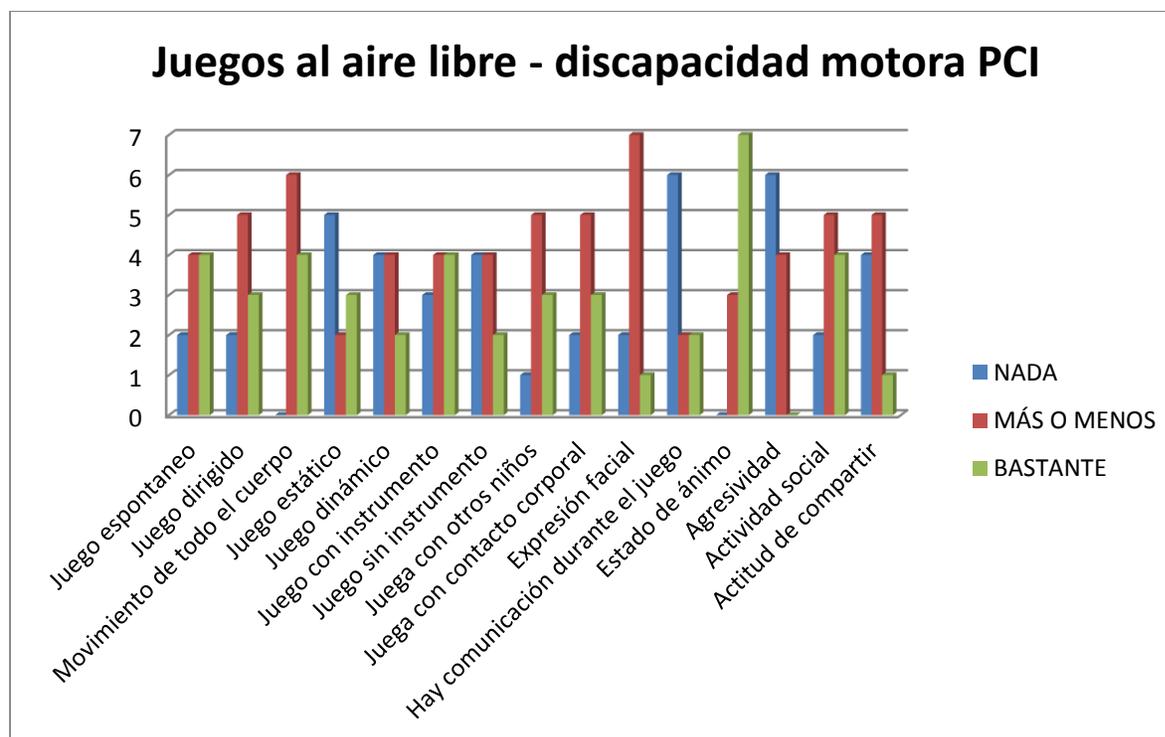
**Tabla 29.**

#### **Juegos al aire libre – discapacidad motora PCI**

<b>JUEGOS AL AIRE LIBRE</b>	<b>NAD</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O</b>	<b>%</b>	<b>BASTANT</b>	<b>%</b>
	<b>A</b>		<b>MENOS</b>		<b>E</b>	
Juego espontaneo	2	20	4	40	4	40
Juego dirigido	2	20	5	50	3	30
Movimiento de todo el cuerpo	0	0	6	60	4	40
Juego estático	5	50	2	20	3	30
Juego dinámico	4	40	4	40	2	20
Juego con instrumento	2	20	4	40	4	40
Juego sin instrumento	4	40	4	40	2	20
Juega con otros niños	1	10	5	50	4	40
Juega con contacto corporal	2	20	5	50	3	30
Expresión facial	2	20	7	70	1	10
Hay comunicación durante el juego	6	60	2	20	2	20
Estado de ánimo	0	0	3	30	7	70
Agresividad	6	60	4	40	0	0
Actividad social	2	20	5	50	3	30
Actitud de compartir	4	40	5	50	1	10
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>28</b>	<b>65</b>	<b>44,3</b>	<b>43</b>	<b>28,67</b>
				<b>3</b>		

**Fuente:** Niños con discapacidad motora PCI de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 25. Juegos al aire libre discapacidad motora PCI**

Con los 10 niños con discapacidad motora, se aplica diferentes actividades o juegos al aire libre, de ellos, el 27% de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, la mayoría de niños que corresponde al 44,33% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y el 28,67% restante están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas.

Según los datos arrojados por la ficha de observación realiza a niños con discapacidad motora, es posible determinar que existe cierta resistencia al juego, el trabajo es bastante aceptable pues mueven su cuerpo, juegan con otros niños, pero también se puede apreciar que existe cierto nivel de agresividad y muy poca actitud por compartir, lo que es comprensible por el mismo hecho de que se está trabajando con una población de niños que tienen problemas para controlar sus movimientos o problemas de origen cerebral.

Es de vital importancia recalcar que al trabajar con este grupo de niños, constituye una ayuda fundamental el trabajo que puedan realizar los padres en casa, pues los padres son los que deben estimular y potenciar las habilidades de los niños con discapacidad motora, realizando una serie de actividades que pueden ayudar a potenciar su autonomía y desarrollar sus habilidades motoras. La discapacidad motora representa una serie de limitaciones que dificulta en el niño que la presenta el valerse por sí solo desde los primeros años, suelen tener un aprendizaje más lento, pero con la ayuda adecuada tanto de los padres como de los maestros se puede lograr desarrollar ciertas habilidades que mejorarían su aprendizaje.

#### 4.4.2.- Juegos en el aula

##### 4.4.2.1.- Juegos en el aula en niños con discapacidad visual

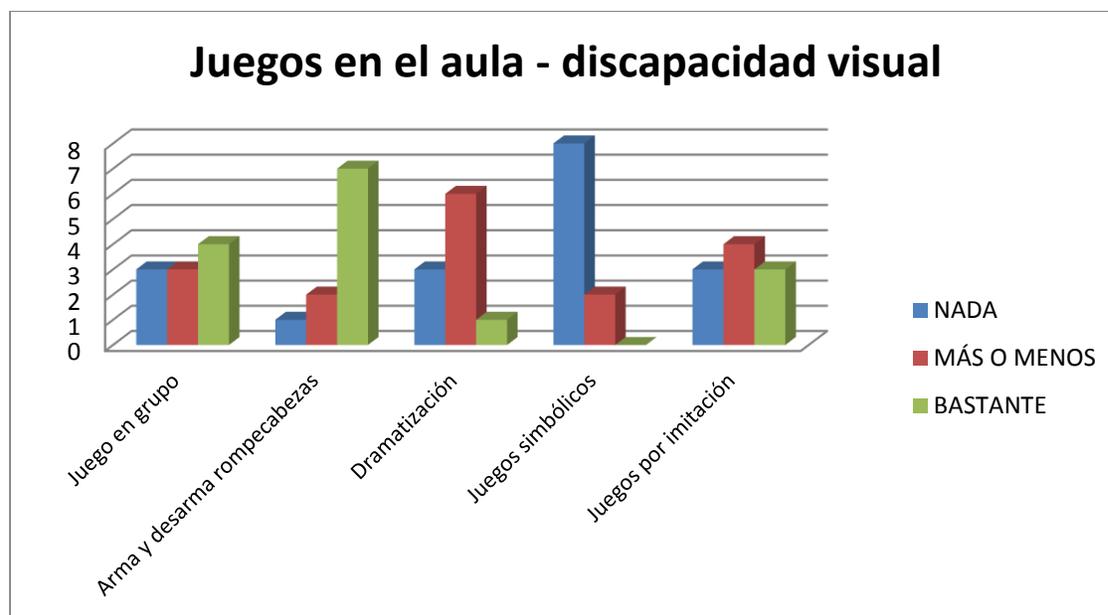
**Tabla 30.**

#### **Juegos en el aula discapacidad visual**

<b>JUEGOS EN EL AULA</b>	<b>NADA</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O MENOS</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
Juego en grupo	3	30	3	30	4	40
Arma y desarma rompecabezas	1	10	2	20	7	70
Dramatización	3	30	6	60	1	10
Juegos simbólicos	8	80	2	20	0	0
Juegos por imitación	3	30	4	40	3	30
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>36</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	<b>15</b>	<b>30</b>

**Fuente:** Niños con discapacidad visual de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 26. Juegos en el aula – discapacidad visual**

De los 10 niños con deficiencia visual, se aplica diferentes actividades o juegos en el aula, de ellos, el 36% de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, el 34% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y el 30% restante están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas

Es gratificante observar que los niños con discapacidad visual trabajan de manera satisfactoria con los juegos que se realizan dentro del aula, pese a carecer del sentido de la vista tienen muy desarrollados los demás sentidos en especial el tacto, pues son capaces de armar y desarmar rompecabezas, con mucha facilidad, imitan al maestro y aprenden por medio del juego.

El trabajo que el maestro cumple dentro del aula con este grupo de niños es sumamente importante, pues es él quien lo guiará y le ayudará a descubrir cómo trabajar con el resto de sentidos para que así pueda realizar cualquier actividad que se propongan.

#### 4.4.2.2.- Juegos en el aula en niños con discapacidad auditiva

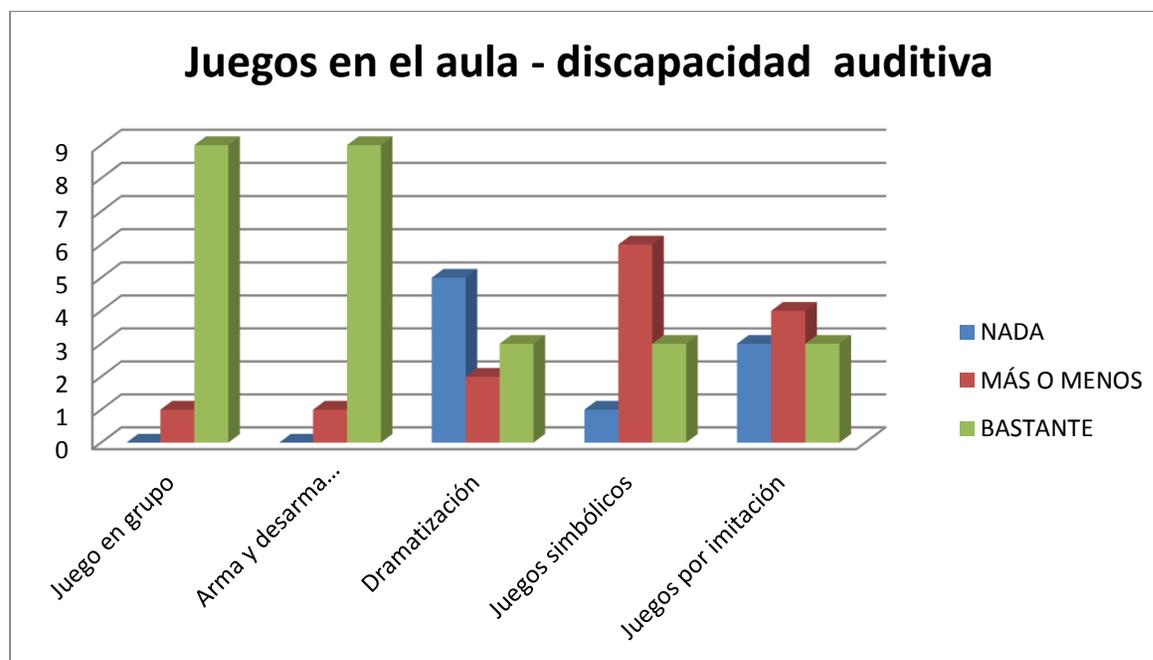
**Tabla 31.**

#### **Juegos en el aula – discapacidad auditiva**

<b>JUEGOS EN EL AULA</b>	<b>NAD</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O MENOS</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
Juego en grupo	0	0	1	10	9	90
Arma y desarma	0	0	1	10	9	90
rompecabezas						
Dramatización	5	50	2	20	3	30
Juegos simbólicos	1	10	6	60	3	30
Juegos por imitación	3	30	4	40	3	30
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>14</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>54</b>

**Fuente:** Niños con discapacidad auditiva de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 27. Juegos en el aula – discapacidad auditiva**

De los 10 niños con discapacidad auditiva, se aplica diferentes actividades o juegos en el aula, de ellos, el 18% de los niños no juegan es decir, no realizan los juegos indicados, el 28% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y la gran mayoría que corresponde al 54% están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas

Los niños que poseen discapacidad auditiva trabajan de manera apropiada en el grupo, son capaces de armar rompecabezas muy rápido e imitan a sus maestros en las actividades que ellos realizan. Son niños muy activos, que no sienten complejos y buscan la manera de hacerse entender por sus maestros.

Fomentar en los niños con discapacidad auditiva el trabajo en grupo es muy importante, pues deben relacionarse con personas y aprender a comunicarse con ellas, ya que en estos niños cuando la comunicación es fluida no hay problemas, pero cuando no es fluida afloran problemas de agresividad, lo que puede traerles problemas con los demás niños, por lo que es fundamental manejarlo de manera adecuada desde cuando son pequeños para garantizar su aprendizaje y su integración en la sociedad.

#### 4.4.2.3.- Juegos en el aula en niños con discapacidad intelectual

**Tabla 32.**

#### **Juegos en el aula – discapacidad intelectual**

<b>JUEGOS EN EL AULA</b>	<b>NADA</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O MENOS</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
Juego en grupo	3	30	3	30	4	40
Arma y desarma rompecabezas	1	10	1	10	8	80
Dramatización	8	80	2	20	0	0
Juegos simbólicos	1	10	7	70	2	20
Juegos por imitación	7	70	3	30	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>14</b>	<b>28</b>

**Fuente:** Niños con discapacidad intelectual de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 28. Juegos en el aula – discapacidad intelectual**

De los 10 niños con discapacidad intelectual, se aplica diferentes actividades o juegos en el aula, de ellos, la mayoría que corresponde al 40% de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, el 32% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y el 28% restante están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas

De acuerdo a lo observado, es posible determinar que el juego en el aula para este grupo de niños constituye un aspecto positivo, pues pese a sus dificultades propias de su discapacidad arman y desarmar rompecabezas, y de trabajan en grupo, tomando en cuenta que algunos de ellos no llegan a ser independientes, es decir, no se valen por sí solos, pero se identifican con el juego.

Lo que se trata con esta investigación es de observar las características de cada niño, pensando en su integración escolar y social. Si se implementa el juego como un proceso diario de aprendizaje.

#### 4.4.2.4.- Juegos en el aula en niños con discapacidad motriz PCI

**Tabla 33.**

#### Juegos en el aula – discapacidad motriz PCI

<b>JUEGOS EN EL AULA</b>	<b>NADA</b>	<b>%</b>	<b>MÁS O MENOS</b>	<b>%</b>	<b>BASTANTE</b>	<b>%</b>
Juego en grupo	2	20	5	50	3	30
Arma y desarma	4	40	5	50	1	10
rompecabezas						
Dramatización	9	90	1	10	0	0
Juegos simbólicos	8	80	2	20	0	0
Juegos por imitación	8	80	2	20	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>62</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>8</b>

**Fuente:** Niños con discapacidad motriz de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Escuela Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje

**Elaborado por:** Diana Luzmila Cobos Cuesta



**Figura 29. Juegos en el aula – discapacidad motriz PCI**

De los 10 niños con discapacidad motriz, se aplica diferentes actividades o juegos en el aula, de ellos, el 62% que constituye la mayoría de los niños no juegan, es decir, no realizan los juegos indicados, el 30% pertenece a la escala más o menos, es decir que cumplen las actividades a medias, y el 8% restante están en la escala de bastante, es decir juegan y se divierten con las actividades presentadas

Luego de observar la manera como el juego en el aula con niños que presentan discapacidad motriz se puede llegar a la conclusión que los niños trabajan de mejor manera fuera del aula que dentro de ella, quizá necesitan más espacios verdes donde se sientan libres de tener espacios para su recreación y compartir con los maestros y sus compañeros, es posible apreciar que el interés por los juegos simbólicos o por imitación es bajo y no trabajan mucho en equipo.

Es fundamental que el maestro trabaje de forma continua y permanente con estos niños utilizando como herramienta fundamental el juego, ya que es para el niño la primera herramienta de interacción con lo que le rodea, y a la vez le ayuda a construir sus relaciones sociales y otros tipos de aprendizaje. El juego es una de las primeras experiencias que los ayuda a socializarse, promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que

introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación.

#### **4.5. Conclusiones**

- De la encuesta aplicada a los docentes de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, se pudo determinar que un 80% de docentes tiene experiencia en el manejo de juegos o conocen sobre juegos que pueden ser aplicados a niños con discapacidades lo que demuestra compromiso por parte del docente que busca enseñar de mejor manera a sus alumnos, con cualquier tipo de discapacidad que posea.
- Con respecto a los padres de familia, el 100% de ellos considera que el juego es importante para sus hijos, comparten con ellos actividades recreativas y están enfocados en que los juegos se adapten a la necesidad propia que tiene cada uno de ellos, buscando juguetes adecuados para sus hijos y velando por que se cumplan sus deberes y obligaciones ante la sociedad.
- En relación a las actividades y juegos que se realizan al aire libre un 40% de los niños aproximadamente, se integran a los juegos y se engloban en el rango de más o menos, es decir tratan de cumplir con las actividades y juegos que les indican los maestros y se divierten haciéndolo, pero por sus diferentes limitaciones no pueden integrarse por completo y divertirse como el resto de niños.
- En cuanto a las actividades y juegos en el aula, un 37% de niños también se acoplan al rango de más o menos, lo que indica que pese a que se les da las facilidades necesarias para realizar

juegos en el aula, aún existe cierta resistencia al juego en grupo y a interactuar de manera directa entre compañeros de aula.

#### **4.6.- Discusiones**

La presente investigación reporta datos valiosos demostrando aspectos que se podía sospechar sobre el cumplimiento o no, como es el caso del compromiso de los maestros de estimular y fomentar el juego, particularmente en las dos escuelas motivo de la investigación.

Una vez analizados los resultados que arroja la ficha de observación a los niños con discapacidad visual, auditiva, intelectual y motora, es posible determinar que los resultados son alentadores, los niños están familiarizados a las actividades que realizan los maestros fuera del aula de clase, en la que realizan juegos al aire libre, la falta de visión le impide al niño conocer de manera inmediata el medio que lo rodea. Necesita explorarlo detenida y secuencialmente para obtener una percepción lo suficientemente completa para poder orientarse y desplazarse, los niños con problemas de audición enfrentan un reto cuando se trata de divertirse con juegos que involucran comunicación verbal directa o juegos basados en sonidos, los niños con discapacidad intelectual tienen una buena aceptación por los juegos, se puede apreciar que existe juego espontáneo y movimiento de todo el cuerpo cuando los trabajan al aire libre , lo mismo sucede con los niños con discapacidad motora .

- De igual manera al analizar el porcentaje más alto en cuanto al trabajo de los maestros dentro del aula es posible determinar que el nivel de rechazo al juego es mucho más alto al que se realiza fuera del aula.

En este cuadro se puede apreciar que la resistencia al juego por parte de los niños con deficiencia visual es muy alta, el docente debe buscar la manera de incluirlos y trabajar con ellos de mejor manera, es decir, es el maestro quien lo guiará y le ayudará a descubrir cómo trabajar con el resto de sentidos para que se sientan parte importante de la sociedad y no se sientan excluidos o incapaces de realizar cualquier actividad que se propongan, implementando más talleres con ellos para ayudarles a vencer el miedo de interactuar con los demás, los niños con discapacidad auditiva se integran de mejor manera con los demás son niños muy activos que no sienten complejos y buscan la manera de hacerse entender por sus maestros; pero lamentablemente los niños con discapacidad intelectual y motora presentan niveles bajos de juego dentro del aula, los niños trabajan de mejor manera fuera del aula que dentro de ella, necesitan más espacios verdes donde se sientan libres y compartir con los maestros y sus compañeros, pues fuera del aula demuestran mayor interés por el juego, por lo que se deberá buscar juegos que les permita integrarse con los demás niños como si estuvieran trabajando fuera del aula.

- Los niños de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializa Cariño de la Ciudad de Pasaje ; realizan juegos al aire libre, y dentro del aula, esto indica posiblemente que los maestros no han incentivado estas actividades , al obtener un promedio de los valores más altos arrojados en cada tabla es posible determinar que el 49,91% de los niños juegan de mejor manera cuando están fuera del aula de clases, es decir al aire libre, a diferencia del 48% que juegan dentro del aula, esto indica que casi el 50% no lo hacen y este dato no es muy alentador , falta compromiso de los maestros por conseguir que los niños con cualquier tipo de discapacidad se integren de mejor manera con el resto de niños de sus aulas de clase, y no se está cumpliendo lo que dice Aragall (2000) que “el

disfrute del Ocio y Tiempo Libre es un derecho de todos y a todos aporta calidad de vida, cualquier actividad que se realice es con ellos, por ellos y para ellos, y que dependerá de la actitud del docente y de su forma de apoyarles el que las disfruten de pleno derecho y con libertad” (p.63), lo que no permite que se compruebe la teoría de Gaitan (1997), quien considera que para lograr mejores resultados con niños con múltiples discapacidades es importante que el maestro se involucre dentro y fuera de las aulas, con la única finalidad de que puedan aprovechar las horas de clase como horas de terapia como momentos lúdicos.

- La función tanto del padre como de la madre es vital al momento de recibir a su hijo en casa, luego de las horas de escuela, pues de ellos depende que lo aprendido con su maestro continúe, esto solo se logra compartiendo parte de su tiempo de ocio con su hijo a través del juego, es una experiencia grata y enriquecedora para toda la familia. Los padres del grupo de estudio en un 85 % si juegan con sus hijos, tan solo un 15% no lo hace, este número aunque pequeño demuestra que no todos los niños gozan de este derecho que es el de jugar con sus padres y sentirse seguros con ello, jugar a diario con los hijos hace que sean más felices y tolerantes y les ayuda a tener más éxito en la escuela. Es para los padres, muy importante el juego, porque el juego les permite conocer mejor a sus peques, les ayuda a enseñarles valores y formas de actuación, refuerza el vínculo con ellos, para los niños, porque a través de esta herramienta aprenden, se desarrollan mejor y, según los expertos, ganan en tolerancia, imaginación y felicidad y para toda la familia, porque un rato de diversión compartida es la mejor arma contra el estrés
- La pedagoga Inma Marín, miembro del Observatorio del Juego Infantil de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), asegura que bastan 10 o 15 minutos diarios de

juego familiar para que los niños empiecen a conseguir todos los beneficios que éste proporciona.

- Según Ramsey (1990), sólo el 5% de los juguetes existentes en el mercado están fabricados bajo las pautas de un “Diseño para Todos”, adecuados para niños y niñas con discapacidad visual, auditiva, motora e intelectual, buena parte de los juguetes del mercado podrían ser más accesibles sin incrementar su costo, es primordial que empresas y diseñadores estén bien informados sobre las premisas del diseño universal y qué se trabaje de manera conjunta tanto con escuelas y sus docentes como con los padres de familia para que se interesen por conocer qué tipo de juguete es el adecuado para su hijo dependiendo el tipo de necesidad que tenga para garantizar un mejor desarrollo intelectual y una mejor adaptación del niño ante la sociedad.
- Finalmente, el uso de las nuevas tecnologías y de todo tipo de ayudas técnicas de acceso al juego son fundamentales para el desarrollo lo más normalizado posible del juego en los niños con algún tipo de discapacidad, es fundamental que tanto maestros como alumnos se involucren en el uso de equipos tecnológico como celulares, computadoras, tablets, etc., en donde puedan proyectar no solo imágenes animadas sino sonido que las acompañe, para que los niños puedan percibir de mejor manera esta información que llega a su cerebro de manera divertida y didáctica

#### **4.7.- Conclusiones Generales**

- Para el desarrollo del juego de los niños con discapacidad es de vital importancia que el diseño de los juguetes sea "para todos", de forma que niños con o sin discapacidad puedan utilizar los mismos juegos en similares condiciones. De esta manera podría unificarse, por

una parte, el proceso integrador de los niños con discapacidad en el juego de los que no la tienen, y por otra parte, el desarrollo del juego con juguetes normalizados reduciría la diferenciación con los demás niños.

- Con la aplicación e implementación de juegos adecuados para cada una de las necesidades especiales que tienen los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje, se puede garantizar una mejor participación de los niños en grupos grandes, lo que garantiza que se sientan parte de la sociedad pues incrementan su autoestima, y les permite sentirse mucho más seguros al relacionarse con los demás niños que no tienen ningún tipo de discapacidad.
- Los talleres tanto para padres de familia como para docentes, permiten orientar de mejor manera las actividades que cada uno de ellos debe realizar para que el niño realice rutinas y ejercicios que le ayuden a mejorar cada día, y que les permita trabajar de mejor manera sus discapacidad tanto físicas, motoras e intelectuales, dentro y fuera de los salones de clases.
- La mayoría de los niños con discapacidad tienen dificultades de atención se dispersan fácilmente y se desconectan. Es necesario dar órdenes concretas, cortas, claras, cadenciosas lentas y con las repeticiones debidas o los niveles de ayuda correspondientes.
- Es sumamente importante realizar charlas continuas o la aplicación de los talleres con los padres de familia, con la finalidad de que se sientan parte importante dentro del desarrollo psicológico e intelectual de sus hijos, pues mientras reciben ayuda y aumentan sus conocimientos sobre sí mismos y sobre sus hijos con discapacidad pueden hacer frente a sus problemas y solucionarlos a su modo.

- El espacio físico no adecuado para niños con discapacidad constituye la limitación más grave dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, pues es necesario contar con espacios adecuados y seguros, para que las actividades que se desarrollen sean seguras tanto para los niños, como para los docentes que están a cargo de muchos pequeñitos que necesitan cuidados y un trato especial.

### Referencias bibliográficas

- Agudelo, H. C. (2005). *Manual Pedagógico de Educación Familiar*. Colombia: Editorial Kimpres Ltda. p. 94
- Almonacid Guinot, V. C. (1989). *El juego en los niños ciegos y deficientes visuales*. España. p.207
- Aragall, F. (2000). *Diseño para todos. Un conjunto de instrumentos*. Atichting IKEA Foundation, p. 63
- Arango, Maria Teresa (2000). *Juguemos con los niños*. Colombia: Ediciones Gamma. p.44, 48
- Aza, E. T. (1999). *Creatividad y Motricidad* . INDE., p. 124
- Bishop, A. J. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó. p.63, 68
- Cantero, J. &. (2002). *Opciones Recreativas para la mejora de la Calidad de Vida. Las aventuras de Pablo / Cruce de Caminos*. p. 106
- Castejon Costa Juan Luis. (2013). *Dificultades y Transtornos del Aprendizaje y del desarrollo en infatil y primaria* . En L. N. Club Universitario . p.29
- Concepcion Fernandez, R. C. (2006 abril). *Técnicos Especialistas en Jadin de Infancia* . España: Mad.S L. p.22, 43, 44
- Correau, L. (2006). *Recreación- Psicología. T.D*. Santiago de Cuba: Inder, 34 p.
- Cumellas, M. (2000). *Alumnos con discapacidades en las clases de Educación Física convencionales*. Buenos Aires. p.307

Gaitán, R. (1997). *¿Jugamos? Manual de adaptación de juguetes para niños con discapacidad.*

IMSERSO.

Garel, J. (2007). *Educación Física y discapacidades motrices.* Barcelona: Inde. p.69

Garrido Landivar, J. (2014). *Programación de actividades para la educación especial.* CEPE.

Ciencias de la educación preescolar y especial, ISBN: 9788486235857, p. 68

Gento Palacios, I. S. (2011). Tratamiento educativo de la diversidad intelectual. España. p.82

Guillen, W. (2009). *La Escuela para Padres. Una experiencia para construir la Comunidad*

*Educativa.* . Honduras. p. 179, 181, 193

López González, P. (1997). *El área de Educación Física y el alumnado con discapacidad*

*motora.* Madrid: M.E.C. p.142

Martinez, M. M. (2009). *Escuela de Padres: Una experiencia práctica con padres de alumnos*

*con discapacidad visual.* España. p.55

Moreno, J. A. (2002). Aprendizaje a través del juego. p. 77.

Neva Milicie, M. (2013). *Educando a los hijos con inteligencia emocional.* CHile: Peguin

Randon House grupo editorial. p.107, 110

Paz, D. C. (2009). *Orientación para Padres, Programa y resultados. Investigación. Escuela*

*Superior del Profesorado.* . Honduras.

Piaget, J. (1978). *Adaptación Vital y Psicología de la inteligencia.* Quinta edición. p.154, 157,

163,165,207,223

- Ramsey Musselwhite, C. (1990). *Juegos adaptados para niños con necesidades especiales*. Canadá.
- Rios, M. y. (2003). *El juego y los alumnos con discapacidad*. Barcelona: Paidotribo. p.22, 59, 73, 79, 83
- Rosa, A. y Ochaita, E.: (1993). *Psicología de la cieguera*. Madrid; Alianza Editorial. ISBN 84-206-6539-8, p. 26
- Sánchez, E. M. (2008). *Escuela de Padres: Su Organización y Dinámica*. Tegucigalpa, M.D.C. . Honduras. p.11
- Suárez, L. (2014). *Tipos de juego y clasificación*. párr. 6, 10. Obtenido de <http://juegosligiasuarez.blogspot.com/p/tipos-de-juego-y-clasificacion.html>
- Vanegas Rubiales, F. M., & Garcia Ortega, M. D. (2013). *El juego infantil y su metodología*. IC Editoria, p. 91, 136
- Velasquez Garcia, J. L. (2009). En *El juego Infantil y su metodología* (pág. 8). Editex.
- Vygotsky, L. (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidos Iberica., p. 79

## Anexos

### ANEXO 1

#### **ENCUESTA PARA LOS MAESTROS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARIÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.**

**OBJETIVO:** Conocer que opinión tienen los maestros sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños de segundo año de básica con capacidades diferentes.

**INSTRUCCIONES:** Solicito su colaboración con mucho respeto se digne emitir su respuesta marcando una (X) en el paréntesis que corresponda según considere su respuesta.

#### **CUESTIONARIO**

1.- Edad----- Sexo----- Título-----

2.- ¿Ha tenido cursos en los cuales se ha hablado del juego cómo instrumento metodológico. ?

Si ( ) No ( )

3.- ¿Ha tenido cursos: hace cuánto tiempo?

Meses ( ) Un año ( ) Dos años ( ) Mas de tres años ( )

4.- ¿Que es el juego para usted?

5.- Usted juega con los niños en el recreo.

Si ( ) No ( )

¿Qué juegan?

6.- ¿Usted trabaja utilizando el juego en el aula?

Si ( ) No ( )

¿Cómo?

7.- ¿Cuál es su opinión respecto al juego en el aprendizaje?

8. ¿La reacción de los niños cuando utilizan el juego para aprender es:

- Se molestan ( )

- Les gusta ( )

- Miran con indiferencia ( )

- Lo disfrutan ( )

-El aprendizaje es más rápido ( )

- Otras ( )

9.- ¿En cuáles de las asignaturas trabaja utilizando el juego?

- Matemáticas ( )

- Lenguaje ( )

- Entorno Natural y Social ( )

- Otras ( )

10.-¿Cuenta la institución con espacios. Adecuados para jugar. ?

11. ¿La escolita cuenta con material adecuado para trabajar estrategias metodológicas en las diferentes áreas con estos niños?

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**ANEXO 2****ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BASICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARIÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.**

**OBJETIVO.-** Determinar si la aplicación de juegos en los niños de segundo de básica con capacidades diferentes ha permitido una mejora en el desarrollo educativo de sus niños/as desde la perspectiva de los padres de familia.

**INSTRUCCIONES:** De la manera más comedida sírvase leer detenidamente y conteste con claridad. Las preguntas en el orden que a usted le parezca.

1.-Edad----- Sexo----- Preparación-----

2.- ¿Su hijo juega en casa con?

- Carritos
- Pelotas
- Colores
- Muñecos
- Solo con sus manos
- Con el cuerpo
- Pinturas

- Agua
- No juega
- Otros

3.- ¿ A su hijo le gusta actividades de recreación .?

4.- ¿Realiza Deportes?

- Futbol ( )
- Natación ( )
- Atletismo ( )
- Básquet ( )
- Otros ( )

5 -¿Le parece importante el juego para su hijo?.

‘¿Por qué?

6. ¿Usted juega con su hijo?

Si ( ) No ( )

7. ¿Sabe usted si su hijo juega en la escuela cómo

8. ¿usted qué tipo de juguetes compra a su hijo?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

### ANEXO 3

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL TRABAJO REALIZADO POR LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BASICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARIÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.**

**OBJETIVO:** Observar el juego de los niños con capacidades diferentes por categorías.

**INSTRUCCIONES:** Marcar con una (X) en el casillero que crea conveniente.

1. Fecha ----- Día----- TIEMPO-----

Categoría ----- edad -----

#### ASPECTOS A OBSERVARSE

#### JUEGO AL AIRE LIBRE

CODIGO: de 1 a 3

1. Nada

2. Más o menos

3. Bastante.

- Juego espontaneo

- Juego dirigido

- Movimiento de todo el cuerpo
- Juego estático
- Juego dinámico
- Juego con instrumento
- Juego sin instrumento
- Juega con otros niños
- Juega con contacto corporal
- Expresión facial
- Hay comunicación durante el juego
- Estado de ánimo
- Agresividad
- Actividad social
- Actitud de compartir

#### . JUEGO EN EL AULA

- Juega en grupo
- Arma y desarma rompecabezas
- Dramatización
- Juegos Simbólicos
- Juego por imitación

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**ANEXO 4****DISEÑO DE LA TESIS.****DEPARTAMENTO DE POSGRADOS****NOMBRE DEL POSGRADO Maestría en Educación Especial****INSTRUCTIVO PARA LA ELABORACIÓN DEL DISEÑO (PROYECTO) DE TESIS****1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO:**

<b>1.1. Título:</b> ¿Cómo juegan los niños de segundo año de educación básica en la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de la ciudad de Pasaje?	
<b>1.3. Duración:</b> (6 meses)	
<b>1.4. Costo:</b> ( 2000 USD\$)	
<b>1.5. Quién financiará el proyecto:</b> (Diana Cobos Cuesta estudiante.)	
<b>1.6. Nombre de la (el) maestrante:</b> Diana Luzmila Cobos Cuesta	
<b>1.7. Teléfono celular:</b>	0999780358
<b>1.8. Correo electrónico:</b>	dicobos7@hotmail.com
<b>1.9. Director sugerido:</b> Mgt. Margarita Proaño.	
<b>1.10. Teléfono celular:</b>	0997295255
<b>1.11. Correo electrónico:</b>	mproano@uazuay.edu.ec

## 2.2. Introducción:

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

El juego en los niños como “algo serio “ ha sido reconocido desde hace más de 400 años cuando **Montaigne** así lo calificó .El juego infantil no es equivalente al del adulto ya que los primeros años constituyen la etapa más importante para la formación y constitución del ser humano.

El adulto pasa a otras realidades mientras que el niño avanza hacia nuevas etapas del dominio, es este un período de rápidas transformaciones y exigencias del medio ambiente, siendo el juego la clave para la transición hacia la vida adulta.

Bruner: describe el juego como una actividad que no tiene una razón fuera de sí y se hace para “uno mismo”. Se desvinculan los medios de los fines, esto es, no hay mucha preocupación por los resultados.

Wallson: va más allá al advertir que las características y la atracción de juego se pierde cuando se subordina a un fin específico.

Piaget: el juego se caracteriza por el autotelismo -fin en sí mismo-, la espontaneidad, el placer, la carencia relativa de organización, la liberación de conflictos y la sobre motivación. Es una forma de utilizar la mente en la cual se combinan pensamientos, fantasías y lenguaje.

Otra condición valiosa del juego para el desarrollo del niño es que provee un ambiente seguro de exploración, dado que hay una alta tolerancia al error y no hay consecuencias frustradas ante la derrota. La posibilidad de repetición hasta lograr la satisfacción provee las bases de la persistencia. Como lo plantea Bruner, se crean escenarios en los que lo imposible se hace realizable.

Revisando los trabajos de investigación realizados en nuestras universidades sobre el juego, pudimos encontrar algunos muy importantes como:

### **Universidad de Cuenca.**

En este trabajo de investigación se propone demostrar los beneficios del juego en los niños con deficiencia visual y llegan a la conclusión que mediante la práctica deportiva y todas las actividades realizadas han logrado enfocar su desarrollo, equilibrio, orientación y confianza y de esta manera pueden desenvolverse de una mejor manera y mejora las condiciones de vida, de cada uno de ellos y de las personas que les rodean.

### **Universidad Técnica de Ambato.**

En este trabajo de investigación se realiza un análisis de la utilización del juego y su efecto en el desarrollo de la motricidad en los niños con capacidades diferentes y proponen una guía de juegos que mejora el desarrollo de los niños en casa y en la escuela llegando a la conclusión que si las escuelas dieran las aperturas y los espacios necesarios estos niños mejorarían su nivel educativo y su estado emocional.

## **Universidad Estatal de Guayaquil.**

La presente investigación hace referencia a la importancia que tiene el juego en las diferentes escuelas regulares y especiales y a los escasos espacios destinados para ello. Llegan a la conclusión que el juego es una técnica que todo niño utiliza para reconocer su espacio, en el cual a través de ello podrá descubrir todos los objetos de su entorno ,y de esta manera concluyen, diciendo que todos estos factores son importantes para que logre obtener un pensamiento eficaz y un mejor comportamiento .

### **2.3. Problemática:**

La situación de la educación en general y en la educación especial en el Ecuador es dramática, caracterizada fundamentalmente por los cambios de currículos, desarrollo de contenidos muy extensos, falta de consideración de las edades para ubicar los conocimientos a desarrollarse en cada una de los años de básica, y principalmente por que no existen centros completamente especializados en apoyar el desarrollo intelectual de niños con capacidades diferentes que les permita desarrollar su conocimiento mediante el juego y les ayude a tener un desarrollo psicomotriz mucho más profundo..

La maestra parvularia es la encargada de presentar la enseñanza desde diversos ángulos, estimulando el desarrollo de la inteligencia lógico matemático existente entre los pequeños, usando ese conocimiento para la instrucción y la adquisición de logros. Todo esto implica cambios en la forma de planificar la clase diaria y un tratamiento personalizado e inclusivo y a la vez motivador, desarrollando nuevas herramientas para conocer a los estudiantes, dándoles la oportunidad de alcanzar la concepción de un nuevo conocimiento de acuerdo a sus capacidades intelectuales y situaciones sociales del niño/a.

La inadecuada selección y aplicación de juegos que se utilizan en las diferentes escuelas no ayudan a mejorar el desarrollo en general de los niños de segundo año de educación básica con capacidades diferentes puede influir para que en la mayoría de las instituciones educativas de educación especial, utilicen estrategias metodológicas equivocadas ya que las experiencias del juego contribuyen de manera fundamental al desarrollo de la personalidad del infante y aspecto que ha influido en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, disminuyendo sus posibilidades y para desenvolverse por sí solos en el mundo cotidiano.

Si continúa este problema en las instituciones educativas de educación especial podrá desencadenar una serie de dificultades ya que los niños no aprovecharían las ventajas que tiene el juego en su aprendizaje y en su desarrollo, de esta manera se vería afectada no solo el rendimiento de los niños con capacidades educativas especiales sino también a toda la institución. Para poder enfrentar este problema es necesario buscar alternativas de solución que permitan mejorar el juego ya que la etapa escolar debe ser un espacio que propicie el juego, ofreciendo la posibilidad para que los niños aprendan y crezcan a través del juego. Si la escuela no fomenta espacios en los que los niños y niñas puedan jugar se estará coartando la libertad que ellos tienen de recrearse y divertirse aun cuando estén en el aula de clases.

#### **2.4. Objetivo general:**

- Conocer cómo juegan los niños de segundo de básica y que uso le dan al mismo, los Maestros y Padres de familia de la Escuela de Educación Especial de El Oro y la Unidad Especializada Cariño de la Ciudad de Pasaje.

## **2.5. Objetivos específicos:**

- Descubrir cómo juegan los niños por medio de la observación de acuerdo a las diferentes categorías de excepcionalidad.
- Identificar los conocimientos, usos y opiniones que tienen los maestros y padres de familia del juego en la educación especial.
- Difundir los resultados en los Centros de la Investigación.

## **2.6. Materiales y métodos:**

La presente investigación está basada en métodos de estudio como técnicas e instrumentos que ayuden a recopilar información necesaria para determinar si los resultados de la aplicación nos permite alcanzar los objetivos plasmados.

Partiendo del método Inductivo el cual nos ayuda a partir de casos particulares y que podemos elevarlos a conocimientos generales, este método va a ser utilizado en el desarrollo del diagnóstico debido a que la información será recopilada, será analizada desde una base local, para luego extraer generalizaciones en función de las estrategias que se aplica, para ver la influencia del juego en las dos instituciones educativas. El método Deductivo se empleará para analizar normas generales de procedimientos para ver la influencia del juego y contenidos teóricos y dentro del área de investigación construir el marco teórico y a su vez determinar, evaluar y emitir juicios de valor respecto a los hechos observados en el método inductivo. Y por último el método analítico vamos a obtener información básica para analizar el problema y su fundamentación científica.

## 2.7. Diseño del muestreo o experimentos y análisis estadísticos:

**Población:** La población en la cual se aplicara la presente investigación es:

- 40 Niños
  - 10 niños con deficiencia visual.
  - 10 niños con deficiencia auditiva.
  - 10 niños con deficiencia intelectual.
  - 10 niños con deficiencia motora.
- 50 Adultos entre Padres de Familia y Maestros.

Para obtener información apropiada, que permita desarrollar el presente proyecto se aplicarán las siguientes técnicas

**Encuestas:** Se aplicará esta técnica a 10 maestros 40 Padres para obtener información sobre los juegos que realizan los niños con capacidades diferentes de acuerdo a las diferentes categorías. Para conocer cómo juegan en el hogar.

**Entrevistas:** Esta técnica se le aplicará a las Autoridades de la Escuela de Educación Especial de el Oro y la Unidad de Educación Especializada Cariño de Ciudad de Pasaje información que será de mucha relevancia, porque nos va a sustentar la aplicabilidad de estrategias metodológicas activas para incrementar el juego de manera positiva en los niños.

**Observación:** Esta técnica se aplicará mediante la observación directa de cómo trabajan los 40 niños con capacidades diferentes en el contexto escolar en el aula y en los espacios externos en las diferentes categorías.

**Fichas:** Estas serán aplicadas a los 40 niños de las diferentes categorías.

**Taller:** Sera socializado y difundido en los dos centros educativos.

**Análisis Estadístico:** El material conseguido será procesado con estadística descriptiva, utilizando el programa Excel.

## 2.8. Presupuesto

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>COSTO (\$)</b>
Elaboración y Recolección de Información	400
Aplicación de Encuestas	300
Transporte	400
Papelería	400
Internet	200
Encuadernación	200
Imprevistos	100
<b>TOTAL</b>	<b>2000</b>

## 2.9. Cronograma de actividades:

N°	ACTIVIDADES	NOVIEM. 2014				DICIEM 2014				ENERO 2015				FEBRERO 2015				MARZO 2015				ABRIL 2015				MAYO 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Análisis para el planteamiento del tema	X																											
2	Selección del tema e identificación del problema	X																											
3	Investigación bibliográfica en relación al tema	X	X																										
4	Presentación del tema			X																									
5	Aprobación del tema				X	X																							
6	Problematización o caracterización					X	X																						
7	Elaboración del marco teórico							X	X	X	X	X	X																
8	Fundamentación teórica												X	X	X	X	X	X	X	X									
9	Aplicación de encuestas																	X	X	X	X								
10	Tabulación de resultados																				X	X	X						
11	Conclusiones y recomendaciones																								X	X			
12	Presentación del informe final																									X	X		

## 2.10. Referencias bibliográficas:

### BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

- ALMEIDA, A. (2009) *“Instrumentos del Conocimiento y Operaciones Intelectuales”*. PUCEI Ibarra.
- ANCELL Scheker Mendoza: (2007) *“Estrategias para promover el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura”*. Editora Corripio. C por A. Santo Domingo. R. D
- AREA, M. (2008) *“Medios de educación y escuela”*: Manual Área tomo II.
- ASCEN Diez de Ulzurum (2008) *“El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista”*. Vol. I. y Vol. II
- BALLESTA, Javier. (2008) *“Función Didáctica de los materiales curriculares”*. Madrid – España
- BRUNER, Jerome (2005), *“Actos de Significado. Más allá de la revolución cognitiva”* Alianza, Madrid
- CÁNEPA Mariana, (2005), *“Los niños con discapacidades y la Lectoescritura”*, 1ª Edición, Editorial Federal, Argentina.
- DONOSO Mauricio, (2009) *“Discapacidad Física, Instrumentación Psicopedagógica de la Educación Especial en el Ecuador MEC – OEA”*
- ECHAURY Cardona, (2005) *“Enseñanza aprendizaje en niños con capacidades distintas”*. España Editorial UASB, Segunda Edición

- FERREIRO, E. (2006). *“La revolución informática y los procesos de lectura y escritura”*. Lectura y vida 4 año 17.
- MENDOZA HERNÁNDEZ, Carlos. (2008) *“Corrientes Psicopedagógicas Contemporáneas”*. Ed. Vallejana. Trujillo - Perú
- MORALES, G. (2009) *“Necesidades Educativas Especiales”*. Curso de Perfeccionamiento docente pedagogía innovadoras. Quito.
- PASCAL B. (2007) *“Método para la lectoescritura”*, Editorial Marx SA México
- SANCHEZ, Margarita: (2008) *“Desarrollo de habilidades en Lectoescritura”*. México.
- SCHUNK, (2007) *“Teorías del Aprendizaje”*, Prentice Hall México.
- SOSA Miriam, (2008) *“Los niños con discapacidades de aprendizaje”*; 1ª Edición, Editorial Rivera México.
- VACA, Vargas: (2010) *“Creatividad en Niños con Capacidades Especiales Distintas”* Editorial, Limusa México
- VENEXKI (2008), *“Lectura y escritura en funcionalidad, Realidad del aula”*. Madrid.
- VILLAROEL, Jorge: (2010) *“Desarrollo del Pensamiento y Creatividad”*, AFEFCE. Ibarra 2000
- WILLIAMS, Linda V. (2008) *“Aprender con todo el cerebro”*. Editorial Martínez Roca, Colombia.
- WOOLFOLK. Anita: (2009) *“Psicología Educativa”*. Editorial Prentice Hall México

## BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA

- BRUNER, Jerome, (2011) “*Juego, pensamiento y lenguaje*”, Editorial Morata –España
- BERNAL, Alfonso, (2009) “*Errores en la crianza de los niños*”.
- PIAGET, Jean, (2010) “*La formación del Símbolo en el niño*”, 14 Edición, Editorial Fondo de Cultura Económica México D.F.
- REYES NAVIA Rosa Mercedes (2009), “*El juego :Proceso de desarrollo y socialización*”, Tercera Edición, Editorial Magisterio, Bogotá- Colombia
- ROJAS Ramiro. (2011) “*La importancia del juego y del Movimiento*”, revista de cultura física, Quito.
- VYGOTSKY, L. S. (2008). “*El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*”, versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado, en R. Grasa, Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-49.

## LINCOGRAFÍA:

- Importancia <http://www.importancia.org/juego>.
- <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Errores+en+la+crianza+de+los+ni%C3%B1os.pdf>
- [jueydesarrollocognitivo.blogspot.com/.../la-relacin-juego-y-escuela-ap 26/1/2006](http://jueydesarrollocognitivo.blogspot.com/.../la-relacin-juego-y-escuela-ap+26/1/2006).
- Foca [www.taringa.net/posts/.../La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html](http://www.taringa.net/posts/.../La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html)
- [biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php](http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php)
- [www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769](http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769)
- <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1909/1/tef122.pdf>
- [.http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1415/1/Salinas%20Tenempaguay%20Keyla%2030-2012.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/1415/1/Salinas%20Tenempaguay%20Keyla%2030-2012.pdf)

## 2.11. Anexos

### UNIVERSIDAD DEL AZUAY

#### ENCUESTA PARA LOS MAESTROS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARÍÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.

**OBJETIVO:** Conocer que opinión tienen los maestros sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños de segundo año de básica con capacidades diferentes.

**INSTRUCCIONES:** Solicito su colaboración con mucho respeto se dignen emitir su respuesta marcando una (X) en el paréntesis que corresponda según considere su respuesta.

### CUESTIONARIO

1.- Edad----- Sexo----- Título-----

2.- ¿Ha tenido cursos en los cuales se ha hablado del juego como instrumento metodológico. ?

Si ( ) No ( )

3.- ¿Ha tenido cursos: hace cuánto tiempo?

Meses ( ) Un año ( ) Dos años ( ) Mas de tres años ( )

4.- ¿Que es el juego para usted?

5.- Usted juega con los niños en el recreo.

Si ( ) No ( )

¿Qué juegan?

---

---

---

6.- ¿Usted trabaja utilizando el juego en el aula?

Si ( ) No ( )

¿Cómo?

---

---

---

7.- ¿Cuál es su opinión respecto al juego en el aprendizaje?

---

---

---

8. ¿La reacción de los niños cuando utilizan el juego para aprender es:

- Se molestan ( )

-Les gusta ( )

- Miran con indiferencia ( )
- Lo disfrutan ( )
- El aprendizaje es más rápido ( )
- Otras ( )

9.- ¿En cuáles de las asignaturas trabaja utilizando el juego?

- Matemáticas ( )
- Lenguaje ( )
- Entorno Natural y Social ( )
- Otras ( )

10.-¿Cuenta la institución con espacios. Adecuados para jugar. ?

11. ¿La escolita cuenta con material adecuado para trabajar estrategias metodológicas en las diferentes áreas con estos niños?

Mucho ( )                      Poco ( )                      Nada ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## UNIVERSIDAD DEL AZUAY

### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARIÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.

**Objetivo.-** Determinar si la aplicación de juegos en los niños de segundo de básica con capacidades diferentes ha permitido una mejora en el desarrollo educativo de sus niños/as desde la perspectiva de los padres de familia.

#### **Instrucciones:**

De la manera más comedida sírvase leer detenidamente y conteste con claridad. las preguntas en el orden que a usted le parezca.

1.-Edad----- Sexo----- Preparación-----

2.- ¿Su hijo juega en casa con?

- Carritos
- Pelotas
- Colores
- Muñecos
- Solo con sus manos
- Con el cuerpo
- Pinturas
- Agua
- No juega
- Otros

3.- ¿ A su hijo le gusta actividades de recreación .?

4.- ¿Realiza Deportes?

-Futbol ( )

- Natación ( )
- Atletismo ( )
- Básquet ( )
- Otros ( )

5 -¿Le parece importante el juego para su hijo?.

¿Por qué?

---

---

---

6. ¿Usted juega con su hijo?

Si ( ) No ( )

7. ¿ Sabe usted si su hijo juega en la escuela cómo ?

---

---

---

8. ¿usted qué tipo de juguetes compra a su hijo?

---

---

---

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL TRABAJO REALIZADO POR LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL DE EL ORO Y LA UNIDAD DE EDUCACIÓN ESPECIALIZADA CARIÑO DE LA CIUDAD DE PASAJE.**

**OBJETIVO:** Observar el juego de los niños con capacidades diferentes por categorías.

**INSTRUCCIONES:** Marcar con una (X) en el casillero que crea conveniente.

1. Fecha ----- Día----- **TIEMPO**-----  
 Categoría ----- edad -----

**ASPECTOS A OBSERVARSE**  
**JUEGO AL AIRE LIBRE**

**CODIGO:** de 1 a 3

1. Nada
2. Más o menos
3. Bastante.

- Juego espontaneo
- Juego dirigido
- Movimiento de todo el cuerpo
- Juego estático
- Juego dinámico
- Juego con instrumento
- Juego sin instrumento

- Juega con otros niños
- Juega con contacto corporal
- Expresión facial
- Hay comunicación durante el juego
- Estado de animo
- Agresividad
- Actividad social
- Actitud de compartir

#### JUEGO EN EL AULA

- Juega en grupo
- Arma y desarma rompecabezas
- Dramatización
- Juegos Simbólicos
- Juego por imitación

**ANEXO 5****FOTOGRAFÍAS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS****Fotografía 1.****Fotografía 2.**



**Fotografía 3.**



**Fotografía 4.**



**Fotografía 5.**



**Fotografía 6.**



**Fotografía 7.**



**Fotografía 8.**



**Fotografía 9.**



**Fotografía 10.**



**Fotografía 11.**



**Fotografía 12.**



**Fotografía 13.**



**Fotografía 14.**



**Fotografia 15.**



**Fotografia 16.**



**Fotografía 17.**



**Fotografía 18.**



**Fotografía 19.**



**Fotografía 20.**

## ANEXO 6

### CARTA DE UN HIJO A TODOS LOS PADRES Y MADRES DEL MUNDO

#### Papá y mamá:

1. No me des todo lo que pida. A veces solo pido para ver hasta cuánto puedo tomar
2. No me grites. Te respeto menos cuando lo haces, y me enseñas a gritar a mí y yo no quiero hacerlo.
3. No me des siempre órdenes, a veces si me pidieras las cosas yo lo haría más rápido y con más gusto.
4. Cumple las promesas, buenas o malas. Si me prometes un premio, dámelo; pero también si es una reprimenda.
5. No me compares con nadie, especialmente con mi hermano o hermana.
6. Si tú me haces lucir mejor que los demás, alguien va a sufrir, y si me haces lucir peor que los demás, seré yo quien sufra.
7. No cambies de opinión tan a menudo sobre lo que debes hacer; decídete y mantén esa decisión.
8. Déjame valerme por mí mismo. Si tú lo haces todo por mí, yo nunca podré aprender.
9. No digas mentiras delante de mí, ni me pidas que las diga por ti, aunque sea para sacarte de un apuro. Me haces sentir mal y perder la fe en ti y en lo que me dices.
10. Cuando yo haga algo malo, no me exijas que te diga por qué lo hice. A veces ni yo mismo lo sé.
11. Cuando estés equivocado en algo, admítelo y crecerá la opinión que yo tengo de ti, y me enseñaras a admitir mis equivocaciones también.
12. No me digas que haga una cosa y tú no la hagas. Yo aprenderé y haré siempre lo que tú hagas, aunque no lo digas, pero nunca haré lo que tú digas y no hagas.
13. Cuando te cuente un problema mío, no me digas “no tengo tiempo para tonterías” o “eso no tiene importancia”. Trata de comprenderme y ayudarme.
14. Y quíereme y dímelo. A mí me gusta oírte decir, aunque tú no creas necesario decírmelo.
15. Abrázame, necesito sentirte mi mamá/papá, mi compañero a toda hora