



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA

EDUCACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA.

Tesis de investigación previa a la obtención del título de Licenciado en Cultura

Física.

Tema:

**“LOS JUEGOS PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS CON DEFICIENCIA
INTELECTUAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL “AMBATO”
Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA EN
EL AÑO LECTIVO 2008- 2009”**

AUTOR: MARCO ANTONIO REYES ABRIL

TUTOR: Dr. MANUEL HIDALGO G.

AMBATO - ECUADOR

2009

Dr. Manuel Hidalgo G.

DIRECTOR DE TESIS.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo investigativo: **LOS JUEGOS PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS CON DEFICIENCIA INTELECTUAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL “AMBATO” Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA EN EL AÑO LECTIVO 2008- 2009”.**

Desarrollado por Marco Antonio Reyes Abril; observa las orientaciones metodológicas de la investigación científica.

Que ha sido dirigido en todas sus partes, cumpliendo con las disposiciones emitidas por la Universidad Técnica de Ambato, en lo referente a la elaboración de informes finales de grado.

Por lo expuesto:

Autorizo su presentación ante los organismos competentes para la sustentación del Mismo.

Ambato, noviembre del 2009.

Atentamente.

.....

Dr. Manuel Hidalgo G.

DIRECTOR DE TESIS.

AUTORIA DE TESIS

Dejo constancia que el presente informe es resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera profesional, investigaciones bibliográficas y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones constantes en este documento.

Así las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe son de exclusiva responsabilidad de su autor.

.....

Marco Antonio Reyes Abril

C.I. 180311320-6

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Centro de Desarrollo de la Docencia

Centro de Investigación

LICENCIATURA EN CULTURA FÍSICA

Los miembros del Tribunal de Grado aprueban la tesis de investigación de acuerdo a las disposiciones emitidas por la Universidad Técnica de Ambato para el grado de Licenciado en Cultura Física, del estudiante Marco Antonio Reyes Abril.

Ambato, Noviembre del 2009

.....

Dr. Danilo Villena

.....

Dra. Rocío Núñez.

DEDICATORIA

Dedico a Dios todo poderoso, mi guía espiritual, a mi Madre por haberme dado la vida que , donde esta me colma de bendiciones y sabe guiarme por el camino del esfuerzo y sacrificio para alcanzar mi sueño.

Para Alexandra quien me supo motivarme, con su amor, paciencia en mis momentos difíciles desde el primer día me apoyo a seguir mis estudios universitarios. Es la mejor mujer del mundo y estoy orgulloso de ser su esposo.

A los niños más hermosos y extraordinarios del mundo, cuya inocencia me han inspirado para seguir adelante son mis hijos Lisette Doménica e Ismael Alejandro.

A toda mi familia que con su abnegación, sacrificio y amor, han impulsado mi vida en busca de cumbres más altas.

Marco Antonio

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato por su contribución a la formación de docentes críticos y reflexivos de la realidad de la Educación Nacional, nutridos con espíritu de cambio y transformación.

A los Docentes de la Carrera de Cultura Física de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por su sapiencia y por los momentos compartidos, que han servidos de ejemplo para nuestra diaria tarea en las aulas.

Al Doctor Manuel Hidalgo, maestro y amigo, por su ayuda y valiosa orientación que me supo brindar, que sin su apoyo incondicional no hubiese sido posible culminar con éxito el presente trabajo.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

INDICE	pag.
Portada.....	i
Aprobación de la Tesis.....	ii
Autoría de Tesis.....	.iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	.iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General de Contenidos.....	vii
Índice de Cuadros y Gráficos.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Introducción.....	16

CAPITULO I

PROBLEMATIZACIÓN

Tema de Investigación.....	18
1.2.1. Contextualización.....	18
1.2.2. Análisis Crítico.....	21
1.2.3. Prognosis.....	23
1.2.4. Formulación del Problema.....	23
1.2.5. Delimitación del Problema.....	23
1.3. Justificación.....	23
1.4. Objetivos.....	24

1.4.1. Objetivo General.....	24
1.4.2. Objetivos Específicos.....	24

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes Investigativos.....	26
2.2. Fundamentación Filosófica.....	27
2.3. Fundamentación Legal.....	28
2.4. Fundamentación Teórica.....	29
2.4.1. Concepto de Juego.....	29
2.4.2. Importancia del Juego en la Educación.....	29
2.4.3. El Juego Infantil.....	30
2.4.4. Clasificación Pedagógica del Juego.....	30
2.4.5. Juego como Recurso Metodológico.....	32
2.4.6. El Juego y el Aprendizaje.....	33
2.4.7. Juego Familiar.....	34
2.4.8. El Juego como Comunicación.....	34
2.4.9. El Juego y la Psicomotricidad.....	35
2.4.10. Concepto de Psicomotricidad.....	36
2.4.11. Importancia de la Psicomotricidad.....	36
2.4.12. Psicomotricidad en Educación Especial.....	36
2.4.13. Áreas de Psicomotricidad.....	37
2.4.14. Definición de Educación Especial.....	38
2.4.15. Deficiencia Intelectual o Retardo Mental.....	38

2.4.16. Aprendizaje.....	39
2.4.17. Aprendizaje en el Retardo Mental.....	39
2.4.18. Atención.....	39
2.4.19. Tipos de Atención.....	40
2.4.20. Según como se origina la Atención.....	41
2.4.21. Según la orientación de Nuestra Conciencia.....	41
2.4.22. Según la Naturaleza de la Atención.....	41
2.4.23. Memoria.....	41
2.4.24. Tipos de Memoria.....	42
2.4.25. Lenguaje.....	42
2.4.26. Componentes del Lenguaje.....	42
2.4.27. Aprendizaje Cooperativo.....	43
2.5. Hipótesis.....	43
2.5. Señalamiento de Variables.....	45

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1. Modalidad Básica de Investigación.....	46
3.2. Niveles o Tipos de Investigación.....	46
3.2.1. Investigación Bibliográfica.....	46
3.2.2. Investigación de Campo.....	46
3.3. Métodos.....	46
3.4. Técnicas e Instrumentos.....	47
3.5. Caracterización del Objeto y Lugar.....	47

3.6. Población y Muestra.....	48
3.7. Sujetos de Estudio.....	48
3.4. Operacionalización de Variables.....	49
3.4.1. Variable Independiente.....	49
3.4.2. Variable Dependiente.....	50
3.5. Recolección de Información.....	51
3.6. Procesamiento y Análisis de Información.....	51

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4. Análisis e Interpretación de Resultados.....	53
4.1. Resultados de la encuesta aplicada a Maestros.....	53
4.2. Resultados de la encuesta aplicada a Padres de Familia.....	63

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones.....	73
5.2. Recomendaciones.....	74

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos.....	75
6.2. Antecedente de la Propuesta.....	75
6.3. Justificación.....	76
6.4. Objetivos.....	77
6.4.1. Objetivo General.....	77
6.4.2. Objetivo Específico.....	77
6.5. Fundamentación Teórica.....	78
6.6. Adaptaciones Curriculares.....	79
6.6.1. Metodología Del Proceso Del Aprendizaje Del Deficiente Intelectual.....	80
6.7. Juegos Adaptados.....	82
6.7.1. Concepto.....	82
6.7.1.1. Juegos de Esquema Corporal.....	82
6.7.1.2. Juegos de Equilibrio.....	82
6.7.1.3. Juegos de Lateralidad.....	83
6.7.1.4. Juegos de Coordinación Viso motriz.....	83
6.7.2. Juegos Cooperativos.....	83
Taller No 1 “Twister Sobre Periódicos”.....	84
Taller No 2 “Gluteo Que Te Veo”.....	85
Taller No 3 “Transportar Objetos “.....	86
Taller No 4 “Arenas Movedizas”.....	87
Taller No 5 “Atravesar el Puente”.....	88
Taller No 6: “Saltar El Rio”.....	89
Taller No 7 “Banco a Tres”.....	90

Taller No 8 “Saltar y Poner Cintas”	91
Taller No 9 “La Caza de Ranas o Ratones”.....	92
Taller No 10 “Hola”.....	93
Monitoreo y evaluación.....	95
BIBLIOGRAFÍA	98
 ANEXOS	
Encuesta Dirigida a Profesores.....	101
Encuesta Dirigida a Padres de Familia.....	103
Test “ABC” de Lorenzo Filho.....	105

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

INDICE	pag.
CAPITULO I	
Árbol de Problemas.....	22
CAPITULO III	
Sujetos de Estudio.....	48
Variable Independiente.....	49
Variable Dependiente.....	50
CAPITULO IV	
Análisis e Interpretación de Resultados.....	53
Encuesta aplicada para Maestros.....	53
Encuesta aplicada para Padres de Familia.....	63
CAPITULO VI	
Elaboración de Talleres.....	84
Cronograma y Planificación de Talleres.....	94
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	96
REGISTRO ECONÓMICO DE INVERSIÓN PARA EL PROYECTO.....	97
TEST “ABC” DE LORENZO FILHO.....	105

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA DE CULTURA FÍSICA.

Tema:

“LOS JUEGOS PSICOMOTRICES EN LOS NIÑOS CON DEFICIENCIA INTELLECTUAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL “AMBATO” Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CULTURA FÍSICA EN EL AÑO LECTIVO 2008- 2009”

AUTOR: MARCO ANTONIO REYES ABRIL.

TUTOR: Dr. MANUEL HIDALGO G.

AMBATO, NOVIEMBRE DEL 2008.

RESUMEN EJECUTIVO

Como autor de presente trabajo de investigación, me propuesto realizar la tarea de investigar Los juegos psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” y el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física en el año lectivo 2008- 2009”.

La investigación se realizó, a 21 padres de familia y 7 docentes del Instituto de Educación Especial “Ambato” en el año lectivo 2008 – 2009 del mismo que se desprende la “Influencia de los juegos de Psicomotrices del Aprendizaje”, y por ende la necesidad imperiosa de contar en el plantel con una guía metodológica que permita tanto a padres de familia como a los docentes para potenciar los aprendizajes.

Quedando demostrado la hipótesis que los juegos de Psicomotrices influyen en el desarrollo del aprendizajes de los estudiantes del Instituto de Educación Especial “Ambato”, por ello la importancia de los juegos de psicomotrices adaptados radica en

que los mimos responden a las reales necesidades educativas de los niños con problemas de deficiencia intelectual ya que de una manera equivocada muchas veces se pretende aplicar un juego de manera general, sin pensar que aquellos en lugar de motivar al estudiante puede repercutir negativamente en el aprendizaje.

Los juegos deben ser conocidos por el docente, de manera especial como parte de su metodología de allí la gran importancia de socializar la propuesta a todos los docentes y padres de familia por medio de seminarios de capacitación en lo que la autora sea quien les guíe y oriente.

INTRODUCCIÓN

En los actuales momentos que nos encontramos en el siglo XXI, no podemos permitir que se siga marginado a ninguna persona por el solo hecho de ser “**diferente**”. Las Leyes internacionales y nacionales está dada por la equiparación de oportunidades, el trato igualitario y la integración a la sociedad. Esta integración solo podrá darse si empezamos a romper barreras y a transformar los esquemas mentales predominantes en nuestra sociedad, este cambio será viable a través de la educación de calidad en nuestro País.

Este cambio será factible si el maestro aplica metodologías activas innovadoras con el apoyo de material didáctico variado, organizar adecuadamente el aula de clases, realizar las adaptaciones curriculares y buscar estrategias más adecuadas como el juego para su integración.

Esto nos ha permitido reflexionar y manifestar, que, en la educación los niños /as deben ser atendidos desde la más temprana edad, siendo una de estas incorporaciones pragmáticas el juego, como una herramienta para el educador en el proceso del aprendizaje.

La investigación se orienta a proporcionar una integración y secuencias de aprendizaje mediante el juego, que permite a los niños/as desarrollar en forma integral, y establecer inter-acción en el trabajo pedagógico compartido.

El presente trabajo trata de Los juegos psicomotrices en los niños con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” incide en el proceso de aprendizaje en el área de Cultura Física y la elaboración de una propuesta de una guía metodológica para mejorar el proceso del aprendizaje de los docentes y padres de familia referente a la actividad lúdica.

Los beneficiarios serán los docentes, los niños y niñas, padres de familia, la Institución Educativa y la Comunidad. Pues los resultados potenciarán la práctica educativa en el aula para solucionar el problema investigado.

Esta investigación orienta su metodología por un paradigma cualitativo porque el problema requiere investigación interna, sus objetivos plantean acciones inmediatas, la población es pequeña, requiere trabajo de campo y es factible su realización.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

En el Capítulo I, su contextualización es el ámbito social del problema de investigación desde la visión macro, meso y micro. Se plantean interrogantes que buscan determinar causas y efectos de esta problemática. En la Prognosis vislumbramos lo que podría producirse a futuro. Se plantean el problema, se precisan las variables, así como los objetivos: general y específicos, se termina con la justificación de este trabajo.

En el Capítulo II, se señalan los Antecedentes Investigativos, en los que se describen opiniones y explicaciones de diversos estudios de la problemática planteada en este trabajo de investigación, así como las Fundamentaciones respectivas, en las que se señala la posición paradigmática y las orientaciones psicológicas, sociales y legales que contempla este problema, además de formular la hipótesis correspondiente.

En el Capítulo III, se plantea la Metodología mediante la cual se procederá a la recolección de la información en base a la investigación de campo realizada en el Instituto de Educación Especial “Ambato”, se desarrolla la Operacionalización de las variables mencionándose los instrumentos de investigación que se emplearán.

En el Capítulo IV, se realizó la tabulación de los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada y comprobación de Hipótesis por porcentajes.

En el Capítulo V, se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación afirmándose que los maestros del Instituto de Educación Especial “Ambato”, requieren una guía metodológica de juegos de psicomotricidad adaptados para el proceso del aprendizaje de los niños con deficiencia intelectual.

En el Capítulo VI, se plantea la Propuesta de diseño de los juegos adaptados de psicomotricidad para desarrollar en el niño esquema corporal, equilibrio, coordinación y lateralidad.

Finalmente hacemos constar la bibliografía los anexos que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación

CAPÍTULO I

PROBLEMATIZACIÓN

1.1. TEMA DE INVESTIGACION

Los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” y su incidencia en el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física en el Año Lectivo 2008 - 2009

1.2.1. CONTEXTUALIZACION

La sociedad ha progresado a través de la historia razón, por la cual, determina cambios en la conciencia social, es decir, en su ideología, política, jurídica y pedagógica, por lo tanto, la educación debe progresar constantemente.

En pleno siglo XXI, el Ecuador tiene una deuda enorme con miles de niños, niñas y adolescentes, más de 750.00 niños y adolescentes están fuera de las escuelas y colegios estos niños que hoy se les niega a el derecho a estudiar, el derecho a jugar y el derecho a vivir una vida digna.

La mayoría de la niñez pobre sufre de retraso en el desarrollo destrezas motrices cognitivas y sociales. Uno de cada 5 niños menores de 5 años presenta desnutrición crónica (INEC; SEH 2004)

La estructura del Sistema educativa ecuatoriano conforme a la ley de educación, está compuesto por dos subsistemas: escolarizado y no escolarizado. El Sistema escolarizado a la vez está conformado por la educación regular, educación compensatoria y educación especial.

El Estado y la Sociedad en su conjunto no cumplen lo estipulado en la Constitución de la República y demás leyes. La sociedad, desconoce y no se sensibiliza.

En la actualidad nos enfrentamos a un reto en que todas las personas que nos sentimos responsables y comprometidas con la tarea educativa debemos poner en marcha un proceso dinámico de transformación personal para responder de manera adecuada a la crisis de valores.

Los derechos de las personas con discapacidad intelectual son vulnerados, por ello son objetos: de explotación, abuso, maltrato.

La División Nacional de Educación Especial, en su estructura nacional cuenta con 139 instituciones que atienden a personas con discapacidad de las cuales 69 son fiscales 40 particulares 4 municipales, lo que significa, que actualmente se atiende al 4% de la población discapacitada.

Las Instituciones fiscales municipales y particulares que atienden a niños y niñas adolescentes y jóvenes con discapacidad intelectual, no cuentan con infraestructura adecuada, maestros especializados, equipos multidisciplinarios, recursos didácticos adecuados, otros.

La ejecución de los programas responden parcialmente a las políticas educativas nacionales de Educación Especial existentes, no siempre se aplican las políticas de protección para las personas con discapacidad intelectual, que les permita llevar una vida adulta ,dependiente o independiente de calidad, de acuerdo a su grado de discapacidad..

“EL hombre solo es un hombre total cuando juega, frase del pensador “Schiller” muestra el gran valor e importancia que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano; que parte desde el manipuleo de un objeto por el bebé, hasta el gran partido de fútbol profesional.

La Reforma Curricular para la Educación Básica en unos de los bloques presenta diferentes tipos de juegos que permitirán tener una apreciación real y concreta de lo que es y significa el “juego” en el desarrollo individual y social del estudiante.

En la Provincia de Tungurahua existen tres instituciones de Educación Especial fiscales que atienden a diversos tipos de discapacidades, como auditivo, visual, intelectual, motriz cerebral

En discapacidad auditiva tenemos El Instituto “Camilo Gallegos” (Ambato), en motriz cerebral e intelectual el Instituto de Educación Especial “Ambato” y para la deficiencia visual tenemos un solo centro, igual que los mencionados anteriormente.

Estos tres centros educativos están ubicados en el cantón Ambato, lo cual es insuficiente para atender a toda una población que requieren de estos servicios..

También encontramos instituciones particulares, 7 fundaciones que se encuentran en la ciudad de Ambato, en los cantones, de Píllaro, Tisaleo y en las parroquias de Huachi Chico y El Pisque.

Estas fundaciones atienden a niños y adolescentes de diversas discapacidades con el fin de rehabilitar e integrar al en la sociedad como un ente productivo a través de una educación potencializadora de sus destrezas y habilidades.

En el Instituto de Educación Especial “Ambato” observamos alumnos con deficiencia intelectual leve, moderado, severo y profundo. Mediante la actividad lúdica podemos desarrollar: Psicomotricidad, que es una disciplina educativa que actúa sobre la totalidad de su cuerpo por medio del movimiento a ser más cooperativos y en el aspecto cognitivo, mejora la atención, memoria, concentración y lenguaje que son la base del aprendizaje.

Para el mejoramiento de la calidad de Educación en el Instituto de Educación Especial “Ambato” es necesaria la actualización permanente del personal docente que tendrá como objetivo principal el alcanzar un cambio de actitud renovando la práctica pedagógica, mediante los juegos de psicomotricidad adaptados. ¿Qué se desarrollan en el juego infantil? ¿Importancia del juego!

¿Clasificación y metodología del juego? ¿La importancia de la psicomotricidad en el deficiente intelectual? La misión prioritaria de las actividades lúdicas adaptados es ofrecer a los alumnos con deficiencia intelectual desarrollo del aprendizaje en forma activa.

De la misma forma observamos que los niños se interesan mucho y demuestran entusiasmo cuando se les propone salir al patio para realizar juegos, pero a veces sucede que, ante la consigna concreta no responden. Son niños que demuestran inhibidos, que sienten miedo de moverse ante un espacio amplio, que desconocen su cuerpo, se caen frecuentemente, no pueden tomar una pelota.

Las actividades pueden modificarse para asegurar el éxito. El niño aprenderá en cada aspecto de juego elementos tan variados como las destrezas cognitivas y motoras, el auto confianza y el autoestima se podrá obtener el éxito a través de dicha actividad.

Las actividades de juego se pueden adaptar para hacer más fáciles o difíciles, más sencillas y complejas, más extensas o cortas, para proporcionar al niño una experiencia justa y a su medida, los períodos de juego no tienen que ser largos, para ser valiosos la adaptación tampoco tiene que ser complicada.

Las actividades lúdicas adecuadas contribuyen a la formación integral de los alumnos y el juego es la actividad más natural del niño y joven. Razón por la cual debe incluir una serie de arreglos en forma individual y grupal, que permita a los alumnos con deficiencia intelectual actuar dentro de la dinámica de aula de una manera motivadora.

1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

El limitado desarrollo psicomotriz de los niños con deficiencia intelectual se debe a la aplicación inadecuada de juegos de psicomotricidad lo que provoca en que las clases en el estudiante manifiesta un cansancio físico y mental.

El desconocimiento de los docentes de la metodología de los juegos adaptados de psicomotricidad, por parte de los maestros de Educación Básica en el área de cultura general es determinante en el limitado para su desarrollo y este provoca como consecuencia una desmotivación permanente por aprender ya que los juegos pueden ser muy repetitivos y poco adaptados a las necesidades de los estudiantes, razón por la cual no se desarrolla un aprendizaje significativo en el alumno.

El tratamiento con varios tipos y niveles de deficiencia que presentan los estudiantes es una de las causas para que no se desarrolle la psicomotricidad de manera total, dando como consecuencia que el docente no puede obtener un nivel aceptable de aprendizaje en sus estudiantes, ya que los alumnos con nivel leve de deficiencia aprenden más, que los estudiantes con niveles moderados, severos y profundos con deficiencia intelectual.

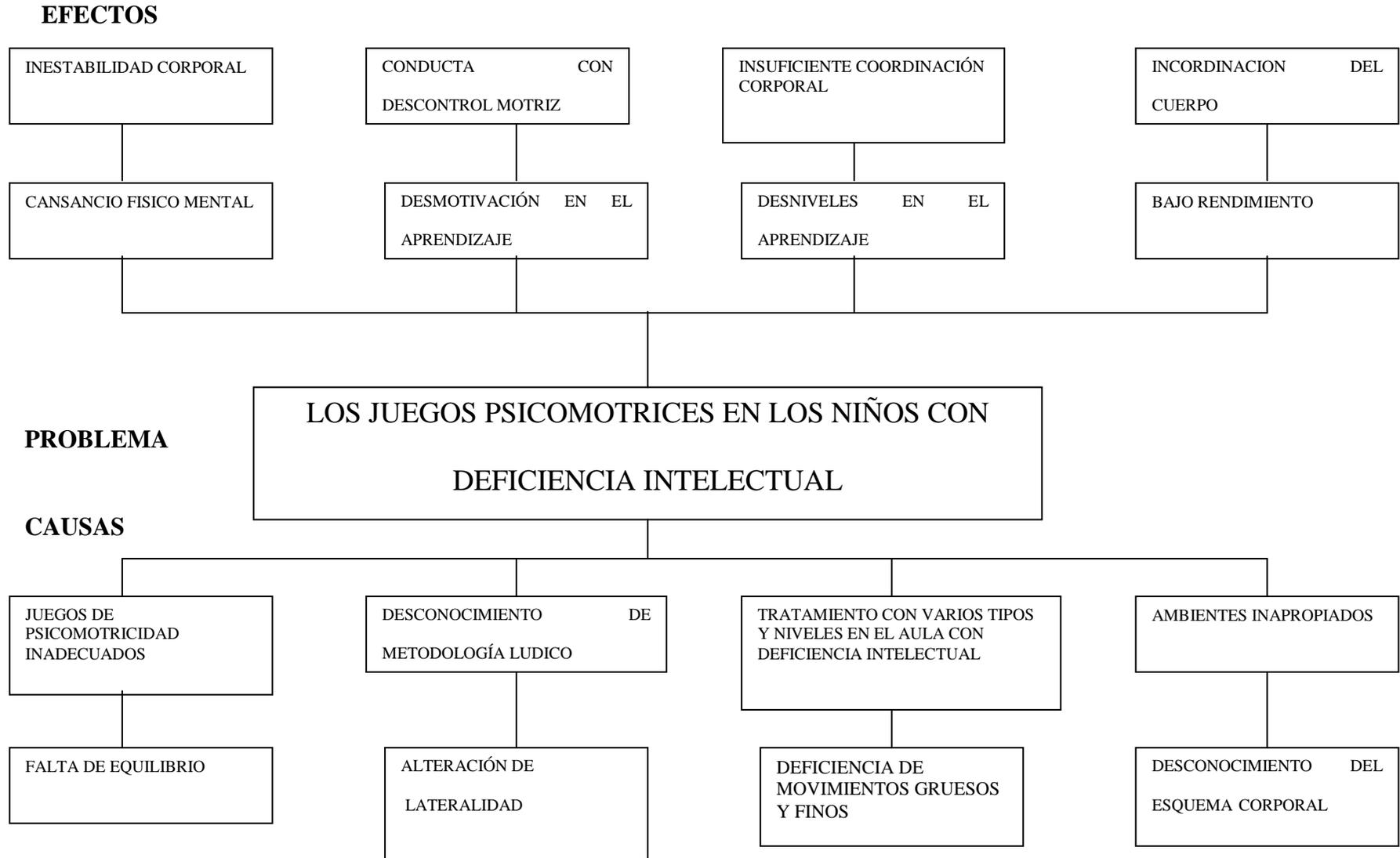
Por otra parte, los ambientes inapropiados tanto en infraestructura de aulas como sanitarias ocasiona que no se desarrolle de manera adecuada el aprendizaje, es así, como no existe instalaciones específicas para parálisis cerebral, retardo mental severo y profundo, debiendo compartir todos los ambientes con todos sus compañeros. Estas causas ocasionan un rendimiento bajo y por ende no se adaptan con gran facilidad a la sociedad.

La falta de recursos, materiales, instalaciones, modificaciones a la infraestructura, adaptaciones al currículo, obstaculiza la calidad de educación en los niños en motricidad gruesa y motricidad fina.

Los juegos recreativos no son adaptados para la utilización de los niños con diferentes discapacidades .razón por la cual no pueden jugar con seguridad y confianza durante el recreo.

Por ello, es necesario buscar alternativas para solucionar el limitado desarrollo del Aprendizaje como el diseño metodológico de una guía de juegos adaptados de psicomotricidad que permita mejorar los niveles del aprendizaje.

ARBOL DE PROBLEMAS



1.2.3. PROGNOSIS

Ante el problema que se presenta en esta institución se puede decir, que .si no se establece propuestas a los diferentes grupos de alumnos con distintas discapacidades a mediano plazo para solucionar el problema, seguiremos dentro de un aprendizaje tradicional repetitivo y monótono.

1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Esta problemática involucra a los maestros para utilizar la estrategia correcta mediante los juegos de psicomotricidad adaptados que producirían un medio motivador para el aprendizaje.

De lo anotado se origina una interrogante.

¿Cómo influyen los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” en el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física?

1.2.5. DELIMITACIÓN

El objeto de estudio de esta información se realizará a los docentes y padres de familia del Instituto de Educación Especial “Ambato”

-Temporal. Año lectivo 2008 - 2009

-Espacial: Instituto de Educación Especial Ambato de la ciudad de “Ambato”

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones:

Es de vital importancia para todos quienes trabajamos en la educación de niños con deficiencia intelectual, el conocer y determinar la influencia que tienen los juegos de Psicomotricidad en el desarrollo del aprendizaje de los niños para así presentar propuestas innovadoras como la presente que permitan el uso técnico de juegos adaptados con el fin de mejorar la calidad de enseñanza que se oferta en el Instituto de Educación Especial “Ambato”

La importancia no solo está orientada para los docentes ya que ellos podrán tener a la mano una guía de juegos que les permita aplicar una metodología más activa y acorde a las necesidades, sino también para los padres de familia con el fin de poseer una orientación adecuada de la guía, que pueda ser utilizada en su casa, colaborando así con las actividades de enseñanza que realiza el docente en el aula; lo que

incidirá directamente en el mejoramiento del aprovechamiento de nuestros estudiantes y lo que es más importante se mejorará el nivel de motivación y predisposición por aprender.

Entonces el presente trabajo tiene una gran importancia institucional ya que se logrará que el Instituto de Educación Especial “Ambato” sea el primero en contar con una guía de juegos, la misma que sumada a otras propuestas presentadas por otros compañeros profesores permitirá mejorar cada vez más la calidad de servicios educativos que ofrece la institución.

El presente trabajo investigativo no solo se limita a determinar si los juegos de Psicomotricidad influyen o no en el aprendizaje, va más allá, pues, presenta una propuesta de juegos adaptados con objetivos, metodología, adaptaciones, recomendaciones que permiten usar el juego como una metodología proactiva interesante para el estudiante y lo que es más importante tomando en consideración los diversos niveles de deficiencia intelectual que presentan los estudiantes del Instituto de Educación Especial “Ambato”

Por ello el presente trabajo investigativo se justifica porque su proyección a nivel institucional, es un medio para realizarnos un auto análisis de la metodología lúdica que aplicamos los docentes y si es posible optar por nuevos modelos, metodología y técnicas, para ello será necesario realizar nuevas investigaciones y dar solución a problemas que se dan en el proceso enseñanza aprendizaje con estudiantes especiales.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar si los juegos de psicomotricidad adaptados generan en los niños un mejor aprendizaje en los alumnos con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato”

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Establecer el nivel de aplicación de juegos de Psicomotricidad que utilizan los docentes del Instituto de Educación Especial “Ambato”

Analizar los niveles de desarrollo de aprendizaje cognitivo, afectivo y actitudinal alcanzado por los alumnos del Instituto de Educación Especial “Ambato”

Diseñar un programa de juegos adaptados de psicomotricidad que permitan un buen desarrollo en los aprendizajes de los niños del Instituto de Educación Especial “Ambato”

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Sobre este tema ya ha sido Investigado anteriormente llegando a la conclusión de concientizar a los maestros, padres de familia; en que el Juego es el mejor recurso de aprendizaje para los niños con Deficiencia Intelectual.

Según Casui (1980), considera al juego como resultante fatal de crecimiento el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casui afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y la forma de juego.

Defendido por Gras (1983), Ha definido con el juego como “El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida” el juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motiven, se perfeccionen y se activen las ocupaciones las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

En el que el niño juega, por atavismo, curiosidad, lo que le da la experiencia.

Expuesto por Stanley Hall (1979), según dice que los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus actividades lúdicas evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad.

Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente por Herbert Spencer. “El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías“. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos.

Su principal representante Sherthel (1983), sostuvo que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

En que el niño juega para asociarse con otros

Karl Gross.- Ejercicio preparatorio “El juego es un ejercicio de preparación para la vida seria”

Arnol Russel: “Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por si misma”.

2.2. FUNDAMENTACION FILOSOFICA

“A lo largo de la historia han existido ejemplos en los que un impedimento ya fuera físico o de medio ambiente no fue limitante para ser excelente, así, la ceguera de Braille, la sordera de Beethoven, la poliomielitis de Hellen Séller la inmovilidad de Stephen Hawkins”

En el sistema educativo nacional se tienen como objetivo fortalecer la formación escolar y extraescolar el desarrollo armónico del ser humano, en sus aspectos bio-psico-social. En el primer año de educación básica el eje central de sus actividades es el juego.

A partir del segundo año al décimo el diseño adquiere un giro metodológico que permite continuar con la afirmación en el desarrollo de las potencialidades del individuo. La cultura física tiene un estatus cultural dentro de sociedad Ecuatoriana, como nombre que integra a la Educación Física, deportes y recreación, conlleva a un aprendizaje sistemático orientado a la atención de los dominios cognoscitivo, motriz y afectivo como parte integrante de la educación, debe contribuir a las demás áreas del conocimiento, y se haga realidad el desarrollo de los tres campos de la personalidad del estudiante y el juego forma parte del desarrollo curricular. Es una actividad natural de actividades de primer orden cultivado a través de milenios y esta es la acción de **JUGAR**, que se manifiesta con la primera conducta auténticamente explorativa propia de los estudiantes y que aparece desde su más tierna infancia.

La actual situación de la Educación Especial en el Ecuador, encontramos que la oferta educativa es sumamente diferente desde un punto de vista cualitativo y cuantitativa.

Los servicios existentes, se centran en las zonas urbanas, ubicadas en las ciudades de mayor desarrollo económico, quedando desatendidas las del sector urbano –marginal y rural.

Es necesario, adaptar en lo posible el sistema al estudiante y no el estudiante al sistema dentro de la pedagogía en ámbito escolar; al juego se lo considera como el eje central, como columna vertebral para su desarrollo de su potencial físico, psicológico,

social e intelectual, considerando que los alumnos del Instituto de Educación Especial "Ambato" están con una edad mental desde de los 6 meses hasta los 5 años de edad.

Para realizar la solución de este problema me apoyaré en las diferentes ciencias como la Pedagogía, la Psicología y otras ciencias auxiliares.

El presente trabajo se basará en paradigma crítico y ecológico contextual a más de guiar y orientar hacia una nueva concepción del Aprendizaje se contará con el padre de familia, niño/a, maestro. Para lograr una formación integral de los estudiantes puesto que nos permitirá, evitar situaciones de rechazo y exclusión de la misma manera permitirá el desarrollo motriz que ayuden hacer movimiento más divertido.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La declaración sobre el derecho al juego de la asociación internacional para el derecho del niño al juego manifiesta.

Los niños son la base del mundo futuro han jugado en todos los tiempos y en todas las culturas.

El juego, como las necesidades de nutrición, la salud, la protección, la educación, es vital para el desarrollo del potencial de todos los niños.

El juego es instintivo y espontáneo es natural y exploratorio.

El juego es comunicación y expresión, une el pensamiento y la acción, da la satisfacción y el sentimiento.

El juego ayuda al desarrollo físico, mental, emocional y social de los niños.

El juego es un medio para aprender a vivir y no solamente de pasar el tiempo. "La igualdad ante la ley. Todas las personas serán consideradas iguales y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades, sin discriminación en razón de nacimiento, edad, sexo, etnia, color, origen social idioma, religión, afiliación política, posición económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diferencia de cualquier otra índole" **Art.23, Constitución de la República del Ecuador,1998.**

"La Educación especial destinada a estudiantes excepcionales por razones de orden físico, intelectual, psicológica o social, así, como para excepcionales superiores

Ley de Educación y Reglamento vigentes. 1987

La Constitución de la República del Ecuador y el código de la niñez y la adolescencia en **Art. 26 habla del derecho a una vida digna los niños y niñas adolescentes tienen derecho a una vida digna que les permita disfrutar las condiciones**

socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral, este derecho incluye al acceso al Juego y la Recreación dentro de las condiciones afectivas y materiales dignas y apropiadas.

El Estado Ecuatoriano tiene la obligación de velar por la educación de toda su población en igualdad de condiciones y oportunidades.

Art. 50 “Garantías para niños sobre las discapacidades”; el Estado garantizará la prevención de las discapacidades en la atención y rehabilitación integral de las personas con discapacidad, en especial en casos de indigencia.

El Estado establecerá medidas que garanticen a las personas con discapacidad la utilización de bienes y servicios especialmente en las áreas de salud, educación, capacitación, inserción laboral y recreación , medidas que eliminen las barreras de comunicación, así, como las urbanísticas.

2.4. FUNDAMENTACION TEORICA

Arnulfo Russel (2): “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Guy Jacquin (3): “El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente a vencer.”

John Dewey: “Actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden”.

LaGrange: “Actividad natural espontánea para lo cual todo individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento”.

Severino Rodríguez Herrera: “El juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que contribuye al desarrollo integral del niño”.

Definición del Diccionario de Educación: “Actividad placentera, realizada por sí misma, sin referencias a un propósito ulterior o satisfacciones futuras”.

2.4.1. CONCEPTO DE JUEGO

Son actividades naturales por medio de las cuales los estudiantes desarrollan cualidades motrices de esquema corporal, equilibrio, lateralidad y coordinación en general.

2.4.2. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

“El niño hace lo que hace por la motivación” y nada motiva tanto como el juego. Señala el autor Miguel Ángel García Fogeda.

Los Psicólogos Rusos tras numerosas investigaciones, han demostrado que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él, porque al introducir en su rol, aumenta su actitud de atención y esmero.

“El niño es una fuerza que progresa, un movimiento hacia adelante, mejor dicho un ímpetu” a lo cual se puede añadir, el niño es un sujeto que vive jugando. Toda acción debe fundamentarse esencialmente en el juego. La simple observación de un grupo de niños jugando nos muestra su mundo y que felices son en dicha actividad.

2.4.3. EL JUEGO INFANTIL

“Aprender a jugar es aprender a vivir” Vedú Medina.

El juego se puede agrupar en una serie de características que desarrollan ciertas funciones como el Desarrollo físico, desarrollo mental, desarrollo emocional y desarrollo social.

Desarrollo Físico.

El individuo va evolucionando y madurando en la coordinación de movimientos y grupos musculares. La progresión va desde objetos grandes, numerosos grupos musculares, y gradualmente objetos pequeños, para desarrollar la capacidad prensil básica fina.

Desarrollo Mental

El niño mediante el juego agudiza su inventiva, esta alerta, ante los problemas que se le presentan, intenta resolverlos de inmediato.

Desarrollo Emocional

Como juego infantil es expresión, a través de él Pondrá de manifiesto alegría, tristeza, emociones, agresión, etc.

Desarrollo Social

El niño necesita de otros niños para jugar y aprende a jugar, así aprende a respetar al resto y contar con los demás.

2.4.4. CLASIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

Existen varias clasificaciones, pero nos basaremos en la reforma curricular para la Educación Básica del área de cultura física de acuerdo 1443 de 9 de Abril de 1996.

“Todos estos efectos educativos se fundan en la influencia que el juego ejerce sobre el desarrollo psíquico del niño y sobre la formación de personalidad”

Daniel B. Elkonin, Psicología del juego.

Jugar Con Algo.

Juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento, el niño explora su ambiente o su objeto con su imaginación y será parte integrante de los juegos de la estructura de los juegos siguientes, es la primera forma de juego en el ser humano.

Empieza a los 3 meses, cuando el niño descubre las partes de su cuerpo y realiza acciones de reconocimiento. Sus manos, sus pies, sus gorjeos.

Jugar Como Algo.

Juegos de imitación, de representación, en la que el niño representa un objeto, acción o escena. Su actuación dependerá de las representaciones mentales de que los objetos lo realice. Puede transformar la realidad con su fantasía, adjudicando a las cosas cualidades especiales, podemos distinguir varios niveles.

De Imitación, en el que el niño imitará su juego las actividades del adulto sobre toda las acciones de los que rodean y le quieran.

De Escenificación Primaria, poco a poco el juego paralelo empieza a conectar con el otro .Es una etapa de carácter socio afectivo, las escenas que interpreta se refieren a jerarquías sociales primarias, modelos profesionales cercanos a su experiencia. Son típicos los juegos de papás y mamás, cuyas figuras son para el niño la imagen de la autoridad.

De escenificación Secundaria, en este estadio se consolida la colaboración en el juego simbólico, sus escenas tienen un principio y un fin, con un acercamiento cada vez mayor a la realidad.

El Tercer Tipo de Juego “Jugar Sobre Algo”

Es el juego con idea y regla determinada del campo recreativo. Aparece sobre los 5 – 6 años, pero se consolida a partir de esa edad. El juego de reglas lleva implícitas la socialización, porque necesita de los otros para desarrollar su juego. La regla puede venir impuesta desde afuera o puede surgir espontáneamente en el mismo grupo de niños, para organizar el juego que van a desarrollar.

Juegos Pequeños.- Se los define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectual del practicante sin grandes exigencias física ni grande complicaciones técnicas, ni tácticas.

En estos juegos consideramos dos tipos de juegos: populares tradicionales y nuevos.

Juegos Populares Tradicionales.- Son aquellos que desde tiempo atrás se vienen desarrollando sin perder su originalidad y esencia que los caracteriza. Muchos de estos juegos son exclusivos de determinadas regiones del país y practicados en diferentes épocas del año. Ejemplo: las rayuelas, los huevos del gato, los cocos.

Juegos Nuevos.- Son los que han introducido en la última época y que por su popularidad han alcanzado gran desarrollo en los diferentes números sociales. Ejemplo: El balero, la reina coja, el mar y los peces.

Juegos Grandes.- Se los define como una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesita un cierto nivel de capacidades y habilidades (tácticas y técnicas) que preparan para los juegos deportivos. Como el básquet, fútbol, voleibol, tenis y otros.

Juegos Pre-deportivos.- debemos distinguir dos tipos, los de carácter genérico y los específicos. Es un pre-deporte de carácter genérico aquel que plantea la adquisición y desarrollo de destrezas que son utilizables en varios deportes, se debe seleccionar de acuerdo a las capacidades motrices de los alumnos, debe igualmente responder a las cognitivas y afectivas. Desde el punto de vista cognoscitivo debe ofrecer las posibilidades necesarias para que los alumnos utilicen su imaginación para que la inteligencia se desarrolle. En relación al aspecto afectivo es necesario que estos sean capaces de movilizar el interés de los estudiantes.

Juegos de Mesa.- Estos juegos son muy buenos para las primeras etapas infantiles en vista que se trabajan pautas para que el niño en donde puede organizar su espacio y situarse en el tiempo. Durante toda la educación primaria, también se trabajarán técnicas para facilitar el aprendizaje.

Entre estos juegos de mesa tenemos rompecabezas, dados, cartas.

2.4.5. JUEGO COMO RECURSO METODOLÓGICO

“La educadora/or debe mantener el control sobre todo el grupo de los niños que juegan con el objetivo de crear y mantener la atmósfera justa, la más adecuada a concentración”.

Elinor Goldschmied, Educar al niño en escuela maternal.

Para el educador el juego constituye una herramienta de trabajo, por esta razón hay que obtener el máximo provecho de este recurso lúdico, el éxito total de un juego es conseguir en los niños/as disfruten y aprendan a la vez, el educador debe explicar el juego de una manera clara todo los procesos y pasos a seguir para lograr su objetivo.

Para discapacitados físicos, es aconsejable delimitar el espacio para compensar dificultades de movilidad e introducir algunos lugares en el que el jugador no puede ser atrapado. Para discapacitados Psíquicas, se debe utilizar un lenguaje claro , sencillo y comprensible, respecto al espacio debe ser indefinido o con delimitaciones muy flexibles, ya que las limitaciones de un terreno de juego representa un problema para estos niños/as; los materiales a utilizar deben ser pocos para evitar dispersión .Antes de empezar a jugar, se tiene que dejar un tiempo para que los niños/as manipulen con ellos, los juegos deben ser cortos, con pocas normas pocos elementos de decisión.

2.4.6. EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE

Los niños juegan para divertirse, pero, también es un aspecto importante de su aprendizaje y su desarrollo.

El juego refuerza al niño acrecentar sus conocimientos, experiencias y desarrollar su curiosidad, su confianza. Los niños aprende intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijando nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas. El juego también favorece el desarrollo del lenguaje y de la capacidad creadora, planificación, organización, y toma decisiones. La estimulación y el juego son especialmente importantes si el niño tiene deficiencia intelectual.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje es una herramienta básica, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. El juego actúa en lo cognitivo, motriz, afectivo y social.

Cognitivo.

Conoce, domina y comprende el entorno

Se descubre a sí misma

Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas.

Motriz

Factor de estimulación

Desarrollo de percepción y confianza en el uso del cuerpo.

Afectivo

Contribuye al equilibrio y dominio de si mismo

Entretenimiento y placer

Le permite expresar, liberar tensiones.

Social

Facilita el proceso de socialización

Aprende normas de comportamiento

Medio para explorar su rol en los grupos.

2.4.7. JUEGO FAMILIAR

El juego es algo natural e innato del niño a través del juego se desarrolla sus sentidos, creatividad, comparte y aprende nuevas experiencias.

Como padres de familia no podemos pasar por alto las grandes posibilidades de desarrollo psicomotriz, comunicación e integración familiar que nos brinda el juego, jugar con nuestros hijos es igual o más relajantes, y divertido que verla un partido de fútbol por la televisión, no es una actividad que requiere esfuerzo pero si ganas, voluntad.

Es muy importante que los padres y la familia participen en el reforzamiento del aprendizaje de su hijo para que sea más efectivo, los padres deben tener conciencia de que hijo padece de este problema, es que conozcan las limitaciones que pueda presentar el niño con deficiencia intelectual, no exigir más allá de lo debido, sino lo que está dentro de sus posibilidades se den cuenta y acepten que el aprendizaje en el niño con deficiencia intelectual es lento y gradual

No todos los padres tenemos la misma capacidad para jugar con un niño ni el mismo tiempo, ni la misma creatividad, jugar es un hábito que se aprende con la experiencia.

A través del juego el niño mira en sus progenitores a personas capaces de divertirse con ellos, y esta sin lugar a dudas es motivo de orgullo incomparable con ningún otro, además reforzamos el auto estima ya que se siente protagonista de tu vida.

La actividad lúdica podemos hacer en cualquier momento, circunstancia, espacio. Es necesario terminar con la creencia de que el juego es una “perdida de tiempo,” algo solo para niños, puede parecer una opción seria, pero, la más responsable con nuestros hijos en acercarnos a él y pasar tiempo juntos.

2.4.8. EL JUEGO COMO COMUNICACIÓN

En su primer año de vida, la comunicación del bebé está constituida por su lenguaje corporal, el juego y los balbuceos. Con todo ese vocabulario el niño se comunica con el mundo que lo rodea y a la vez es capaz de descubrir los estímulos de su entorno.

En los primeros meses el niño aprenderá poco a poco a tomar los objetos los observará con atención, a medida que tome control sobre los movimiento del juego irá expresando sus sentimientos y pensamientos. Pronto, el juego se vuelve tan único y personal como lo será su forma de hablar.

Posteriormente el niño va desarrollando su capacidad de observación, de imitar e imaginar el mundo que lo rodea.

Las palabras brotan a borbotones. Las ansias de comunicación se expresan en cada gesto del niño y el ha descubierto su lenguaje y los demás ya entiende lo que dice.

Pasados los dos años, conversa y conversa, con mamá, papá, hermanito, los amigos imaginarios. Y en esta interacción va aflorando la personalidad del niño, a través del lenguaje expresivo y el juego.

Además, el pequeño está atento a como se expresan las demás personas que tiene a su alrededor. Por eso, es ideal grabarle versos infantiles, cuentos o voces familiares que puedan estimularlo a imitarlos. Las cintas musicales pueden también motivarlo a bailar, otra forma de expresión personal.

A los niños también les gusta grabar su propia voz para escuchar una y otra vez como suenan sus palabras y para mejorar su pronunciación.

Mientras más confianza y claridad tenga al expresarse, más preparado estará para relacionarse con otros.

Cuando el pequeño comience a hablar, entre el primer y segundo año, es recomendable que el adulto repita lo que a dicho, para mostrarle que comprende, y añade algunas palabras para ampliar su vocabulario.

Por medio de juego se puede generar un diálogo y el niño escuchará y tratará de imitarle. Y al enriquecer su vocabulario, estará sentando bases para el desarrollo continuo de su lenguaje y comunicación.

2.4.9. EL JUEGO Y LA PSICOMOTRICIDAD

Mediante el juego se puede desarrollar la psicomotricidad, es necesaria estás actividades lúdicas para la adquisición de habilidades básicas como: lectura escritura, cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como, correr, saltar. Lanzar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de actividad lúdica los niños van conociendo tanto su esquema corporal con el mundo que la rodea.

Los juegos de movimientos, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la , coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

Mediante los juegos de psicomotricidad, los niños, a más de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como: derecha, izquierda, delante, detrás arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudara a orientarse en el espacio.

Los juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad.

Montar en triciclos, patinar, saltar la cuerda, realizar carreras, saltos, caminar sobre un banco, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de precisión: meter goles, encestar, bolos, jugar a la carretilla etc.

2.4.10. CONCEPTO DE PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad se podría definir como una educación general del ser a través de su cuerpo en su totalidad, por medio del cual el sujeto entra en relación con el mundo que la rodea; su propósito es de conseguir una disponibilidad corporal, imprescindible para el aprendizaje pre-escolares y escolares.

2.4.11 IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

En los primeros años de vida , la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual , afectivo, social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

a **A nivel motor:** Le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

A nivel cognitivo: Interviene en el desarrollo de la memoria, la atención, concentración y la creatividad del niño.

A nivel social y afectivo: Permite a los niños a conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

2.4.12. PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN ESPECIAL

La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Y además permite al niño desarrollar destrezas motoras gruesas y finas.

Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran en su aplicación, cualquier edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Es indudable que para poder fijar la atención, el ser humano en general debe ser capaz de tener un dominio funcional de su cuerpo y ser capaz de auto controlarse corporal y motrizmente; es decir, debe ser capaz de tener un dominio funcional de su cuerpo y ser capaz de establecer en forma adecuada y oportuna los procesos de inhibición y exclusión tanto a nivel automático (inconsciente) como voluntario (conciente).

2.4.13. ÁREAS DE PSICOMOTRICIDAD

Esquema Corporal.

Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas de aprendizaje.

Lateralidad.

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño está desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su cuerpo.

Equilibrio

Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Es la base primordial de toda coordinación dinámica general. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior

Estructuración Temporo Espacial.

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

Coordinación Viso Motriz

La coordinación viso motriz son ejercicios de lanzar y recibir, patear para los niños son ejercicios interesantísimos de control propio y precisión.

Motricidad.- Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

a) Motricidad gruesa.- Tiene relación a la coordinación de movimientos amplios, como rodar, saltar, correr, bailar etc.

b) Motricidad fina.- Desde que el niño nace demuestra sus habilidades las cuales deben estimular teniendo en cuenta que el niño deficiente de desarrollar sus habilidades manuales, ya que ellas van a ser las que le permita un trabajo manual cuando sea mayor. Se debe tener precaución con los materiales que utilizan como por ejemplo: la arena en los ojos, la plastilina en la boca, la pintura no sea toxica.

2.4.14. DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN ESPECIAL

“La educación Especial destinada a estudiantes excepcionales por razones de orden físico, intelectual, psicológica o social, así como para los excepcionales superiores.

Art.23, Constitución de la República del Ecuador, 1998

Podríamos definir a la educación especial como, la disposición, organización, aplicación de los recursos educativos precisos para que todos los estudiantes sean, cual fueren sus dificultades y necesidades educativas y personales, alcancen un óptimo desarrollo individual y social.

Este concepto básico implica generalizar los objetivos escolares a todo el estudiantado, de modo que con las adaptaciones de cualquier tipo, en función de las personas y sus necesidades educativas especiales, lleguen a conseguir. Cada uno en su nivel, un rendimiento satisfactorio.

2.4.15. DEFICIENCIA INTELECTUAL O RETARDO MENTAL

La American Psychiatric Association Define el retardo mental como “ un funcionamiento intelectual general significativamente inferior al promedio que se acompaña por limitaciones importantes en el funcionamiento adaptativo” (p. 39).

La esencia del retardo mental es la presencia de un coeficiente intelectual bajo y un problema considerable en la adaptación de la vida diaria. Presentando alteraciones a nivel orgánico, psíquico, y socio-cognitivo. Se caracteriza por un funcionamiento inferior a la media, junto con limitaciones asociadas en dos o más habilidades adaptativas: Comunicación, cuidado personal, vida en el hogar, habilidades sociales, utilización de la comunidad, salud, seguridad, habilidades académicas funcionales, ocio y trabajo.

Este problema tiene el niño desde su nacimiento, o lo adquiere en los primeros períodos de vida

Los niños con retardo mental pueden disfrutar de una vida al igual que todo el mundo puede llegar a ser un niño normal excepto en el plano de la inteligencia.

“Todos los niños, sobre todas sus condiciones son Personas Humanas; que merecen respeto y afecto.

La aparición tiene lugar en el período de desarrollo del individuo, distinguiéndose el retardo mental de otros procesos de insuficiencia intelectual provocados por deterioro o vejez.

2.4.16. APRENDIZAJE

CONCEPTO.

Es el nivel de asimilación de conocimientos que le permitan desenvolverse de la manera más óptima en la vida. Es el proceso por el cual, la experiencia o la práctica producen un cambio mediante la atención, memoria y lenguaje

2.4.17. APRENDIZAJE EN EL RETARDO MENTAL

“Los niños física o mentalmente impedido o que sufran de algún impedimento social deben recibir el tratamiento, la educación y el cuidado especial que requiere su caso particular” UNESCO : 1990.

“Cada persona aprende si se le ofrece el entorno adecuado, se le anima y se le brindan oportunidades de aprendizajes (Armáis, 1996).

En los alumnos con deficiente intelectual aprenden muy lento y a veces solo cosas sencillas, todo depende del retardo mental que posea lo que el niño normal aprende en un año el deficiente mental aprende en 2 o más años, se puede observar en los estudiantes lentitud, desinterés, deficiencia en la atención y concentración afectando al rendimiento global.

Estas dificultades se dan en diferentes niveles de aprendizaje en recepción comprensión, retención, creatividad, en relación a su edad mental aprenden en cantidad y calidad inferior a lo que esperaba a su capacidad.

Los estudiantes retrasados utilizan diversas acciones para su aprendizaje como son las siguientes:

Observando, escuchando, oliendo, tocando, moviéndose, manipulando, haciendo cosas, equivocándose, agrupando, curioseando.

2.4.18. ATENCIÓN

La atención es muy importante ya que el adecuado funcionamiento depende de la eficacia de otros procesos para el aprendizaje, es más lento en el procesamiento de la información y menos eficientes en organizar las respuestas. En la mayoría de las personas con retardo mental en el procesamiento de información realizado por la atención automática, está basada en la madurez temprana y es invariable a lo largo del desarrollo y niveles de inteligencia.

Los sentidos auditiva, visual, táctil, kinestésico juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje, permite al estudiante percibir y procesar la información necesaria, por lo tanto el desarrollo de la atención y el sistema sensorial debe ser simultáneo. La atención es sostenida y Selectiva

Atención Sostenida

Nettelbeck y Brewer (1981), afirma que las personas con retardo mental necesitan más tiempo para acumular información suficiente para hacer una discriminación correcta, y aún así responden con menor información de la necesaria, esto se traduce a un bajo funcionamiento de la atención sostenida encargada de realizar el proceso.

Atención Selectiva

La selección de los influjos significativos, relevantes, para acumular información, detectar los estímulos apropiados y trasladar las respuesta apropiadas.

2.4.19. TIPOS DE ATENCIÓN

SEGÚN EL PREDOMINIO DE UNA DE LAS ACTIVIDADES EN EL PROCESO DE LA ATENCIÓN:

Atención sensorial.- Donde predomina la actividad perceptiva de los sentidos del cuerpo humano. Por medio de la vista, del oído, gusto, tacto, etc.

Atención motora: _ Es el que prevalece la actividad muscular.

Atención intelectual: _ Se determina por el predominio de la actividad intelectual o mental en su orientación.

2.4.20. SEGÚN COMO SE ORIGINA LA ATENCIÓN

Atención pasiva.- Hablamos de la atención pasiva cuando un objeto atrae nuestra cognición o conocimiento en forma súbita, sin que intervenga nuestro interés y voluntad.

Atención Espontánea.- Esta atención es cuando disponemos nuestra sabiduría o conocimiento hacia las cosas , que posee un valor e interés para persona humana.

Atención Voluntaria.- Se necesita de un esfuerzo o una motivación de voluntad para orientar nuestra conciencia.

2.4.21. SEGÚN LA ORIENTACIÓN DE NUESTRA CONCIENCIA

Atención dirigida hacia el exterior.- Se denomina cuando la luz de la conciencia se orienta hacia la realidad externa de ser humano.

Atención Dirigida hacia Nuestro “YO”.- Cuando nuestro “YO” se orienta hacia la conciencia interno.

2.4.22. SEGÚN LA NATURALEZA DE LA ATENCIÓN

Atención Concentrada.- Hablamos de esta atención cuando nuestra conciencia dirigimos hacia un objeto determinado en forma permanente.

Atención Distribuida.- Nuestra conciencia o conocimiento se dirige a diferentes objetos al mismo tiempo.

Atención Rítmica.- Dirige la conciencia en forma mas o menos ordenada hacia cierto objeto con determinado equilibrio.

Atención Fluctuante.- Se denomina cuando la conciencia se orienta en varios objetos.

2.4.23. MEMORIA

El desarrollo de la memoria en el deficiente intelectual es tardío, por eso, necesita el estudiante de variadas repeticiones, también presenta inaptitud en la fijación y el recuerdo, cuando se trabaje con ejercicios para la memoria, es muy importante una buena dosis de estímulo y de reforzamiento. Hay dos tipos de memoria de corto plazo y largo plazo, memoria visual, memoria auditiva

Memoria a Corto Plazo.- Es de corta duración dura unos cuantos segundos o pocos minutos.

Memoria a largo Plazo.- Es de larga duración, frecuentemente mejora a corto plazo el maestro debe ser muy paciente y también muy imaginativo y mostrar interés por el tipo de trabajo y elogiar mucho al niño/a, cuando está realizando. En el deficiente intelectual requiere de una motivación para obtener esta clase de memoria.

Memoria Auditiva.- El canal receptor es el órgano del oído aprenden de las cosas que oyen, al estudiante debe pedir que se repita una lista breve de palabras números o instrucciones en el orden correcto, también se puede hacer usando melodías instrumentales o cantando.

Memoria Visual.- El canal receptor es el órgano de la vista, la mayoría de los estudiantes con discapacidad intelectual aprenderán mejor observando.

2.4.24. TIPOS DE MEMORIA

Del conocimiento se inicia los procesos o tipos de la memoria y pueden ser: Fijación, conservación, vocación y reconocimiento.

2.4.25. LENGUAJE.

El lenguaje juega un papel importante en la adquisición y desarrollo de conocimiento y aprendizaje en medio de relación social, constituye un factor importante en el desarrollo emocional del ser humano.

Muchos estudiantes tienen aptitudes inmaduras e inadecuadas del lenguaje; su hablado es tanto repetitivo y estereotipado, su vocabulario es limitado, suelen tener dificultad para comprender lo que se les dice, y su articulación suele ser tan defectuosa que solo algunas personas entienden lo que dicen.

2.4.26. COMPONENTES DEL LENGUAJE

Lenguaje Receptivo

Es la captación a través de los órganos de los sentidos, especialmente por el canal auditivo de los oídos.

Lenguaje Perceptivo

Es aquel por medio del cual el ser humano entiende, clasifica y asocia lo que es percibido. Este proceso se utiliza tanto en las vías sensoriales, (visual , auditivo, y táctil) como motrices y de los centros nervios en el cerebro.

Lenguaje Expresivo

El lenguaje expresivo es la acción motriz de emitir sonidos y mensajes que tengan significados. En el ser humano la forma más utilizada es el habla y el desarrollo del lenguaje tiene la siguiente secuencia: llanto sonrisa, vocalización, gestos, conversación, lectura y escritura.

2.4.27. APRENDIZAJE COOPERATIVO

Se caracteriza como una metodología experiencial dentro de un modelo interaccionista de enseñanza y aprendizaje, permite a los alumnos a trabajar juntos en la consecución de las tareas que el profesor asigna para optimizar o maximizar su propio aprendizaje y de los otros miembros del grupo. El educador consiste en supervisar activamente el proceso de construcción transformación del conocimiento, así, como las interacciones de los miembros de los distintos grupos.

El rol del docente, entonces, es el de un mediador en la generación del conocimiento y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

El aprendizaje en grupos pequeños permite aprovechar la diversidad de los niños y niñas existente en el aula y promover relaciones multiculturales positivas metodología de enseñanza/ aprendizaje **“se caracteriza por ser un enfoque interactivo organización de trabajo en el aula, según el cual los estudiantes aprenden unos de otros como de su profesor y del entorno”.**

2.5. HIPÓTESIS

Los diferentes juegos de psicomotricidad influyen significativamente en el proceso del desarrollo aprendizaje de los alumnos con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato”

Comprobación de Hipótesis

Planteamiento de las hipótesis

Modelo Lógico:

a) Hipótesis Nula: (H₀). “Los juegos de psicomotricidad no influyen en el desarrollo de los aprendizaje de los alumnos con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato”

b) Hipótesis Alternativa: (H_1). “Los juegos de psicomotricidad influyen en el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato”.

Modelo Matemático:

a) $H_0 = H_1$

b) $H_0 \neq H_1$

Nivel de Significación:

Se escoge un nivel de significación del 5% o 0,05, para realizar la comprobación de hipótesis.

Modelo Estadístico:

Como existe en las encuestas diferentes distractores y opiniones sobre los ambientes de aula, se elabora una tabla de contingencia, se escoge el modelo estadístico del Xi-Cuadrado, cuya ecuación es:

Región de Aceptación y Rechazo:

Cuando se obtiene 3 grados de libertad y un nivel de significación de 5%, el valor en la tabla del Xi-Cuadrado es igual a 7,51.

$$g.l. = (F - 1) * (C - 1)$$

$$g.l. = (4 - 1) * (2 - 1)$$

$$g.l. = 3 * 1$$

$$g.l. = 3$$

DECISIÓN

Para un contraste BILATERAL con un nivel de significación de 5%, y 3 grados de libertad el valor del $X^2_{\alpha} = 7,51$; el valor del Chi-Cuadrado calculado es $X^2 = 7,62$; por lo tanto, se acepta la **HIPÓTESIS ALTERNA** y rechaza la **HIPÓTESIS NULA**; “Los juegos de psicomotricidad influyen en el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos con deficiencia intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato”.

2.6. VARIABLES

Variable Independiente:	Juegos Psicomotrices.
Variable Dependiente:	Proceso del Aprendizaje

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1. MODALIDAD DE LA INVESTIGACION

La presente Investigación es de carácter cuantitativo y cualitativo

Es cuantitativo, debido a que se utilizan procesos matemáticos y estadísticos para elaborar los

datos de las encuestas realizadas.

Es cualitativo, porque se va a valorar la incidencia del Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física.

3.2. NIVELES O TIPOS DE INVESTIGACION

3.2.1. Investigación Bibliográfica.

El presente trabajo de Investigación es bibliográfico, documental y es lincográfico, debido a que permite revisar, analizar, sintetizar, ampliar, comparar, profundizar, y diferenciar Los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física.

3.2.2. Investigación de Campo.

El presente trabajo de Investigación se realizo en el Instituto de Educación Especial “Ambato” en el año lectivo 2008 – 2009.

Esta Investigación y la recolección de la información estará relacionada con las personas investigadas y el tema de estudio.

3.3. METODOS

Los métodos básicos y esenciales para la presente Investigación será las siguientes:

Método Científico.- es científico porque se aplica técnicas que permitirán hechos investigativos y que permitirán obtener resultados comprobables.

Método Empírico.- se utilizara quinesésico y sensorial, esto permitirá captar directamente el problema Los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual del Instituto de Educación Especial “Ambato” y su incidencia en el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física.

Método de Observación.- este método que esta implícito en todo el trabajo investigativo porque en calidad de investigador se observa, se dialoga con los participantes y se detecta el problema.

Método Teórico.- es histórico y lógico porque enfoca sistemáticamente causas y efectos; las causas permitirán en base al trabajo de investigación presentar alternativas de solución al problema planteado.

Método Analítico.- visto el problema nos permitirá analizar el contexto del mismo. Los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual que se produce en el Proceso de Aprendizaje en el área de Cultura Física.

Método Exploratorio.- el presente trabajo de Investigación permitirá conocer más sobre la problemática de Los Juegos Psicomotrices en los niños con Deficiencia Intelectual.

Método Inductivo.- Deductivo y Sistemático a más de los métodos anteriormente descritos como Investigador me permitirá participar y trabajar en los lineamientos de la propuesta con cuestiones practica que ayudara a solucionar el problema (sea pues una labor de sensibilización y concientización sobre las vivencias de los actores y sus consecuencias negativas que se presenta en el problema). La planificación de todas las actividades a realizarse en la propuesta y en ultima instancia se dará lineamientos para su evaluación.

3.4. TÉCNICAS

Las técnicas que se utilizaron fueron:

La observación.- para obtener información a través de la observación.

Las encuestas.- Con esta técnica de investigación recaudamos información mediante un banco de preguntas, lo cual fue dirigido a los padres de familia como a los docentes de nivel pre primario y primario.

3.5. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO Y LUGAR.

El objeto de estudio fueron estudiantes entre las edades de 5 años a 12 años del Instituto de Educación Especial “Ambato”.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

La presente investigación se realizó en el Instituto de Educación Especial “Ambato” es una institución fiscal que atiende a niños/as y adolescentes con discapacidad motriz cerebral y deficiencia intelectual en los niveles : inicial de estimulación temprana I y II y educación básica pre primario y primario. Con talleres post-primarios en cuero, carpintería, costura y habilidades domésticas.

Por la cantidad de beneficiarios que atiende el instituto tiene dificultades en el recurso humano ya que no cuenta con el suficiente personal tanto docente como técnico para atender de manera adecuada, el mismo que dificulta la educación y rehabilitación de los alumnos.

Para la presente investigación se tomará en cuenta a los estudiantes desde edades comprendidas de 5 a 12 a años.

3.7. SUJETOS DE ESTUDIO

SUJETOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Maestros	14	7
Padres	110	21

Modelo Matemático para el cálculo de la Muestra

$$n = \frac{N}{E(N-1) + 1}$$

n = Tamaño de la Muestra

N = Población

E = Error de Muestra

3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos de Psicomotricidad

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS BASICOS	INSTRUMENTOS
Son actividades naturales por medio de las cuales los estudiantes desarrollan cualidades motrices, esquema corporal, lateralidad, equilibrio y coordinaciones.	Esquema corporal	Equilibrio	¿Cuáles son los elementos del cuerpo humano?	Técnica: Encuesta Instrumento: Guía de encuesta que se aplicará a padres de familia.
	Cualidades Motrices	Laterabilidad	¿Conoce Usted sobre los Juegos Psicomotrices? SI () NO () ¿Cree Usted que los Juegos Psicomotrices ayudan a los niños? SI () NO ()	
		Coordinación dinámica general	¿Qué tipo de Juegos motivan a los niños para aprender? Juegos de mesa () Juegos aire libre () Juegos cooperativos () Juegos competitivos ()	
	Coordinación	Motricidad fina y gruesa		

VARIABLE DEPENDIENTE: Proceso de aprendizajes

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORIAS	INDICADORES	ÍTEMS BASICOS	INSTRUMENTOS
<p>Nivel de asimilación de conocimientos que le permite desenvolverse de manera óptima en la vida del niño con deficiencia intelectual.</p>	<p>Niveles de Asimilación</p> <p>Adaptación al medio social y familiar</p>	<p>Atención</p> <p>Memoria</p> <p>Lenguaje</p> <p>Adaptación al medio social</p> <p>Adaptación al medio familiar</p>	<p>¿Piensa Usted que los niños se motivan más para aprender por medio de?</p> <p>Videos ()</p> <p>Juegos ()</p> <p>Palabras ()</p> <p>¿Cree Usted que los Juegos Psicomotrices ayudan a mejorar los niveles de aprendizajes del niño?</p> <p>SI () NO ()</p> <p>¿Considera que los Juegos Psicomotrices ayudan a desarrollar el Lenguaje?</p> <p>SI () NO ()</p> <p>¿Considera que los Juegos Psicomotrices ayudan a desarrollar la memoria?</p> <p>SI () NO ()</p>	<p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento: Guía de encuesta que se aplicará a los docentes y padres de familia.</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Guía de Encueta que se aplicará a los docentes y padres de familia</p>

3.5. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

En este trabajo de investigación, para la recolección de información de los datos se realizó a través de entrevistas, encuestas a los padres de familia, maestros de los niños con deficiente intelectual.

Elaboración de Cuestionarios.- Se elaboró el instrumento y el material con los cuales se trabajo.

- Fichas de observación
- Cuestionarios previamente elaborados los mismos que serán aplicados.

Verificación y corrección en el campo.- Después de ser aplicado el instrumento a los sujetos de investigación se analizó, comparó y evaluó los diferentes instrumentos para establecer similitudes, contradicciones y diferencias, estos resultados obtenidos nos sirvieron para sacar conclusiones y recomendaciones, principalmente para verificar la hipótesis de la investigación.

Aplicación del Instrumento a los sujetos de investigación.- Se aplicó a todos y cada uno de los elementos de la muestra de investigación previamente establecida.

3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

La recolección de la información solicitada se procesó organizadamente aplicando las causas y efectos del problema de investigación.

Discriminación de la Información.- Se aprobó cual es la información que servirá para el desarrollo de investigación y los que no sirven serán desechados, esta discriminación sirvió para la comprobación de la hipótesis.

Ordenación y tabulación.- Se reunieron los datos para verificar las frecuencias de cada uno y los resultados obtenidos y serán resumidos en cuadros estadísticos.

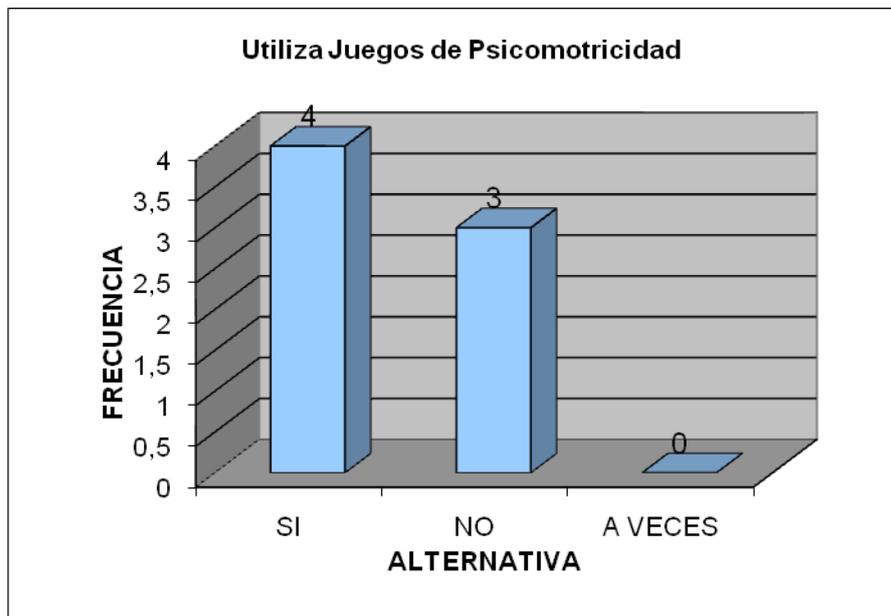
Análisis de la Información.- Es el estudio de lo particular a lo general de los diferentes datos obtenidos en relación a la causa efecto propuesta en la investigación

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

1. ¿Utiliza usted los juego de Psicomotricidad para todos los estudiantes de su clase?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	57,14%
NO	3	42,86%
A VECES	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuesta aplicada a docentes.

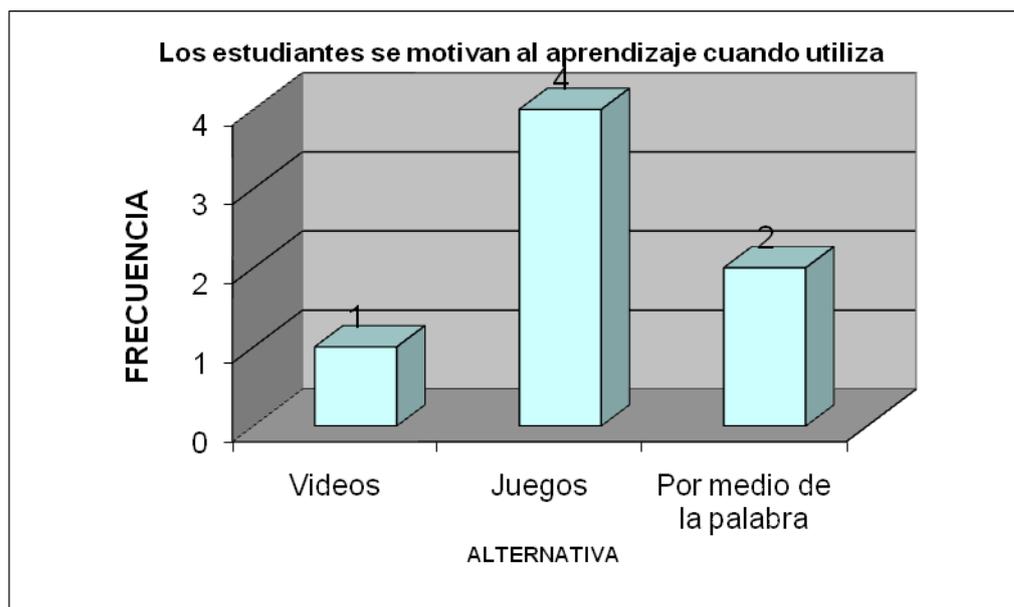
Elaborado: Investigador.

Análisis e Interpretación:

Podemos apreciar que el 57.14% utiliza los juegos de Psicomotricidad por lo que deduce que es importante, 42.86% no lo hace y es a este sector de manera especial que nuestra propuesta debe ser orientada para que el 100% de los docentes utilice los juegos adaptados de psicomotricidad.

2.- ¿Sus estudiantes se motivan en el aprendizaje cuando usted utiliza?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Videos	1	14,29%
Juegos	4	57,14%
Por medio de la palabra	2	28,57%
	7	100,00%



Fuente : Encuesta aplicado de docentes

Elaborado: Investigador.

Análisis e interpretación

La respuesta a esta pregunta es muy importante tomado en consideración que el 57.14 % de los docentes responden; lo que más motiva a los estudiantes para aprender son los juegos; es importante tomar en cuenta esta alternativa de motivar por medio de la palabra pues alcanza un 28.58% que en términos generales es alto y se debe a que existen niños con grandes dificultades de movimiento corporal, por lo que la palabra constituye en un importante medio para motivar al aprendizaje. Por otra parte sería importante que también se tome en consideración el trabajar con videos, especialmente para las áreas de Lenguaje y Comunicación porque se convierte en un importante recurso para el desarrollo del lenguaje.

3. Por su experiencia como docente ¿Qué tipo de juego le motiva más a sus estudiantes para aprender?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de mesa	3	42,86%
Juegos al aire libre	4	57,14%
Juegos cooperativos	0	0,00%
Juegos competitivos	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuesta aplicado a docentes

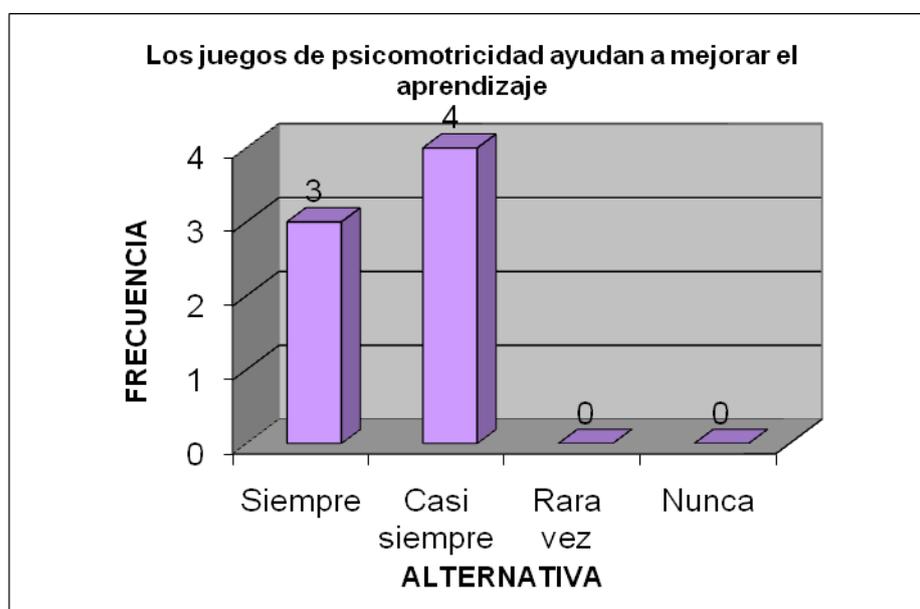
Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación:

El 57.14% de los docentes responden que el tipo de juego que más le motiva a los estudiantes son los juegos al aire libre, esto se debe a que por naturaleza los niños gustan de actividades lúdicas y si son al aire libre fuera del aula mucho mejor.

4. ¿Cree usted que los juegos de Psicomotricidad ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de sus estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	3	42,86%
Casi siempre	4	57,14%
Rara vez	0	0,00%
Nunca	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuesta aplicada a docentes.

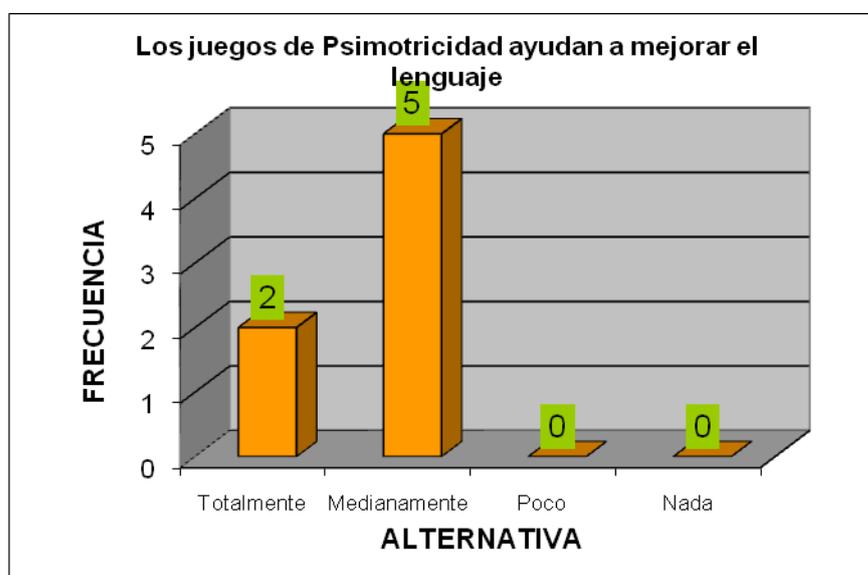
Elaborado: Investigador.

Análisis e interpretación.

Los docentes responden de manera muy favorable a que los juegos de Psicomotricidad ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje en los estudiantes, esto se debe, que se ha comprobado que la metodológica lúdica optimiza en interés intrínseco que los niños prestan al juego; de allí la gran importancia de que los docentes conozcan de la metodología lúdica para optimizar el interés natural de los niños.

5 ¿Piensa usted que los juegos de Psicomotricidad ayudan a desarrollar el Lenguaje de sus estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente	2	28,57%
Medianamente	5	71,43%
Poco	0	0,00%
Nada	0	0,00%
	7	100,00%

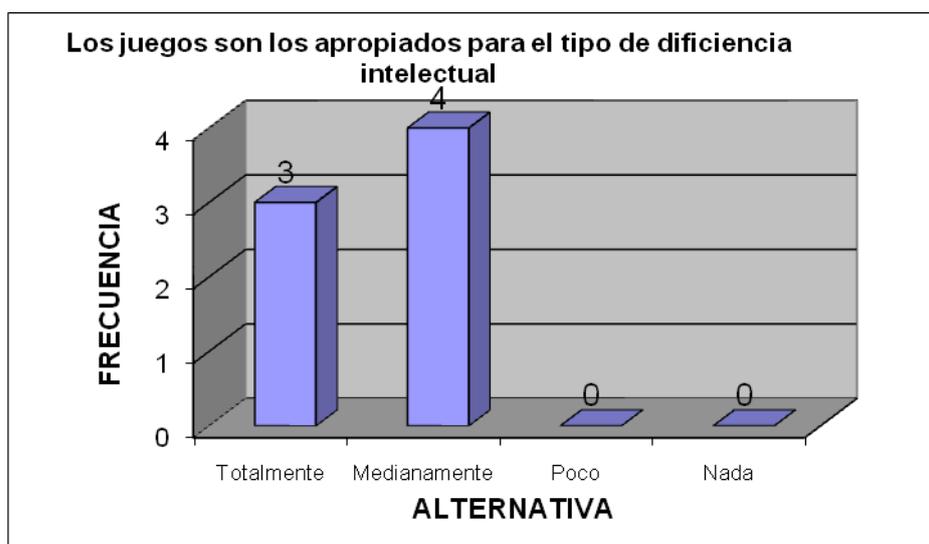


Análisis e interpretación.

Las respuestas dadas por los docentes guardan gran concordancia con la pregunta anterior; entre la alternativa poco o nada se obtiene un 0% lo que demuestra que los docentes están convencidos que los juegos mejoran el lenguaje de sus estudiantes. Es importante analizar que la alternativa medianamente es superior a la totalmente, esto se debe a que como es lógico pensar son juegos de psicomotricidad que van orientados a desarrollar esta área; pero no obstante de manera paralela contribuyen a mejorar el lenguaje de los estudiantes.

6 ¿Cree usted que los juegos de psicomotricidad son apropiados para los alumnos con deficiencia intelectual?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente	3	42,86%
Medianamente	4	57,14%
Poco	0	0,00%
Nada	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a docentes

Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación.

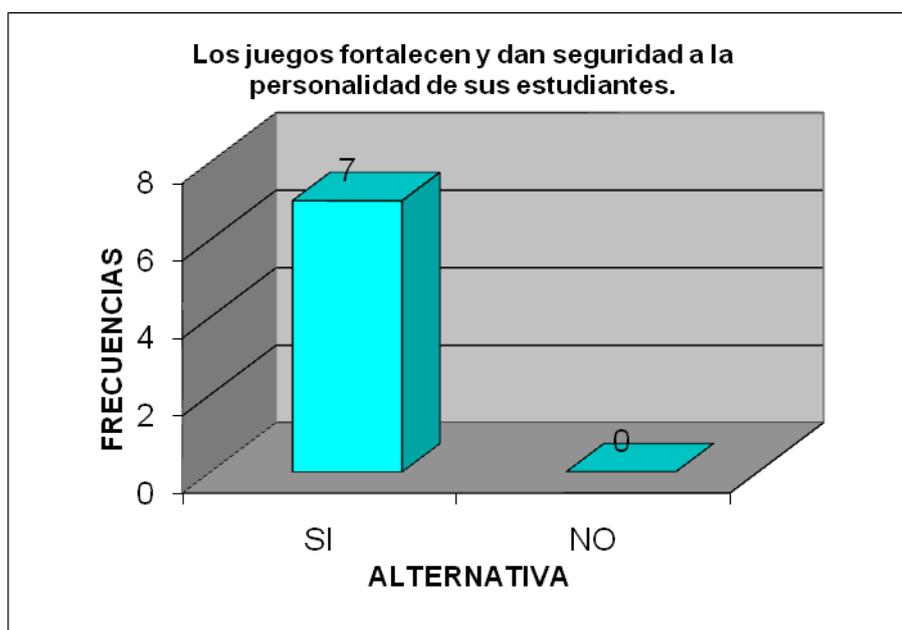
Es importante analizar primero tomando en consideración que entre la alternativa totalmente y la alternativa medianamente se obtiene un 100% de las respuestas lo que demuestra lo favorable de trabajar con los juegos.

En segundo lugar se debe analizar que el 57.14% responde medianamente, esto puede deber, a que en el plantel se trabaja de manera integrada con estudiantes de diversos niveles de deficiencia lo que no resulta muy pedagógico y no permite un trabajo óptimo el 100%.

Una vez que la institución cuente con espacios adecuados y mayor personal los resultados serían mucho más favorables.

7 ¿Piensa usted que los juegos de Psicomotricidad fortalecen y dan seguridad a la personalidad de sus estudiantes?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100,00%
NO	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a docentes

Elaborado : Investigador.

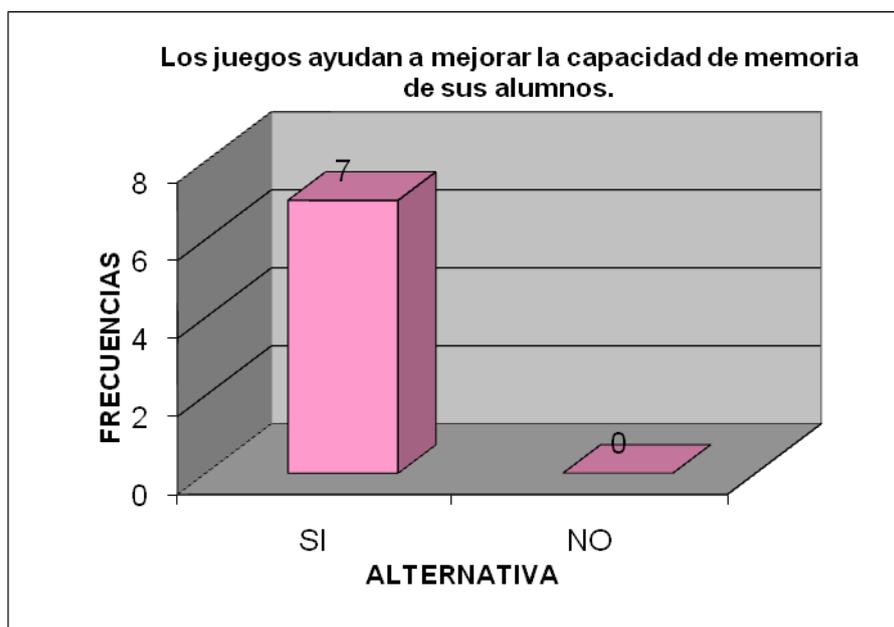
Análisis e interpretación.

A esta pregunta los docentes de manera total responden en un 100% que los juegos de psicomotricidad fortalecen y dan seguridad a la personalidad de los estudiantes.

Respuesta que es muy importante ya que la propuesta será de mucho beneficio para todos los docentes IEEA, que permitirá mejorar aún más el trabajo con los juegos de psicomotricidad .

8.- ¿Los juegos de psicomotricidad han ayudado a sus alumnos a mejorar su capacidad de memoria?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100,00%
NO	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a docentes

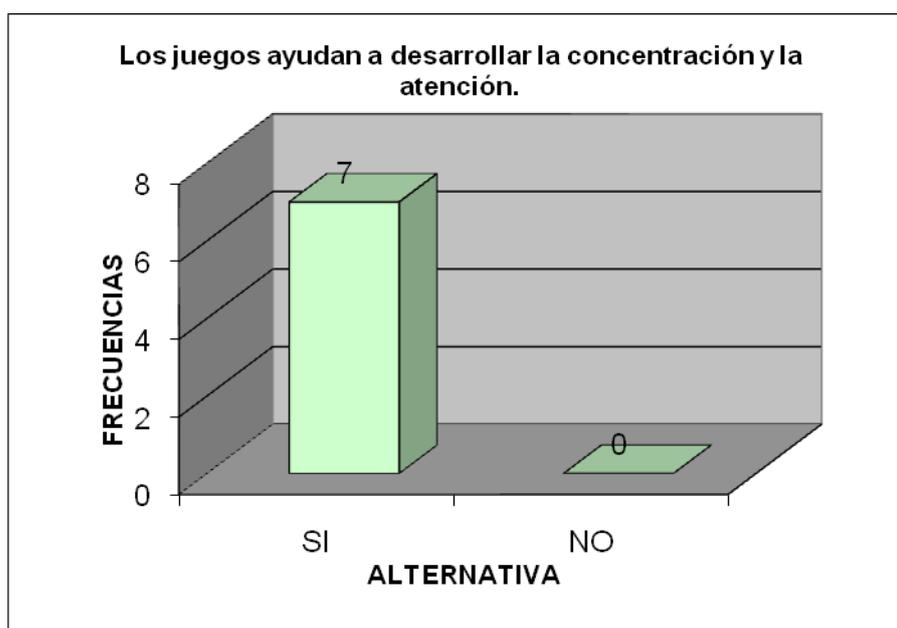
Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación.

Esta respuesta guarda coherencia con las dos anteriores en un altísimo porcentaje de ventajas en la utilización de los juegos de Psicomotricidad, ya que los maestros responden que sí; ellos ayudan a mejorar la memoria de los niños diferenciando lógicamente los diversos niveles de deficiencia intelectual de cada niño que es muy diversa entre unos y otros.

9 ¿Piensa usted que los juegos de psicomotricidad han ayudado a desarrollar la concentración y la atención?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	100,00%
NO	0	0,00%
	7	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a docentes

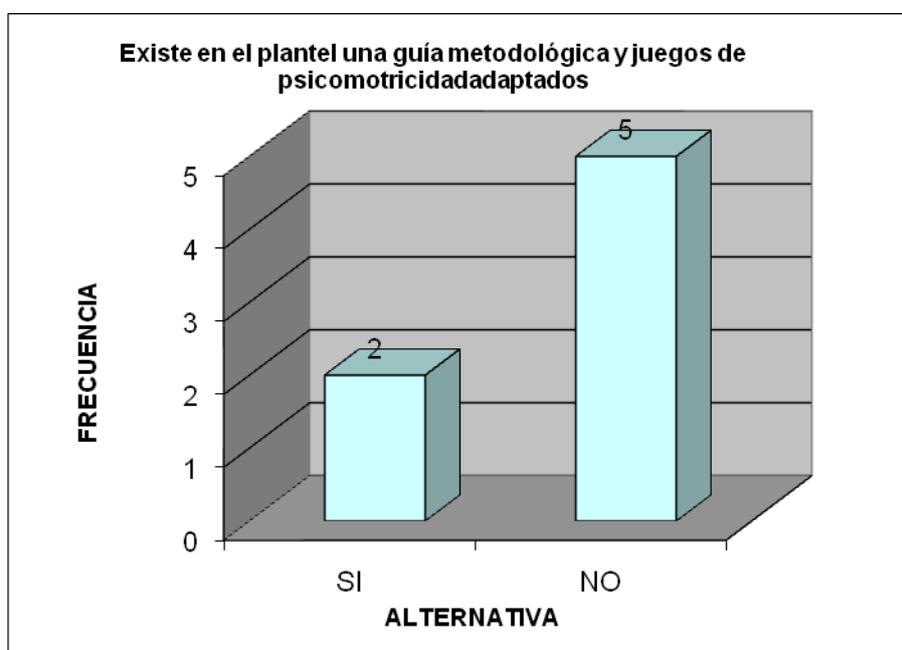
Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación.

Concomitante a las respuestas, a las preguntas anteriores nos permite concluir de manera definitiva las grandes ventajas de trabajar con juegos de psicomotricidad ; elementos que nos permite comprobar la hipótesis .

10.¿Existe en el plantel una guía metodológica de juego de psicomotricidad adaptado que permita una fácil y oportuna aplicación.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	28,57%
NO	5	71,43%
	7	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a docente

Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación.

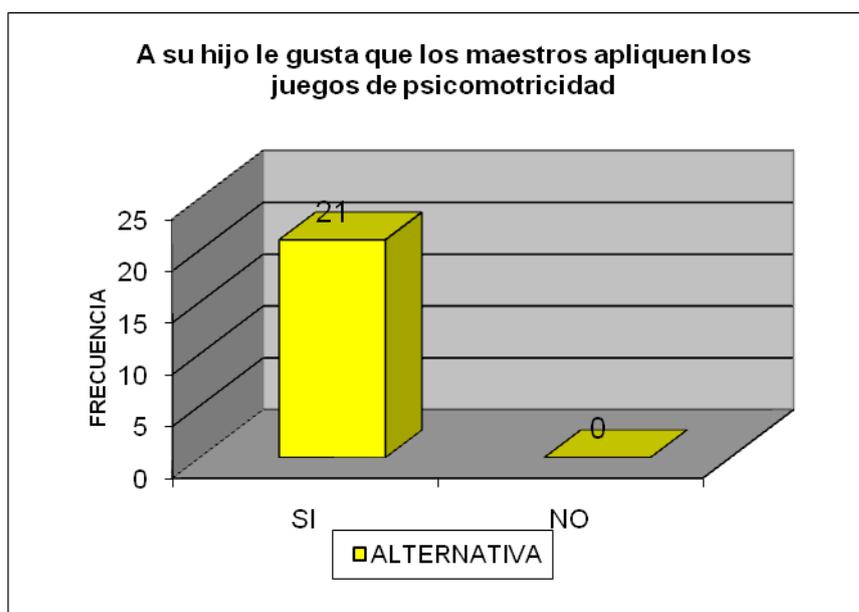
Los resultados de esta pregunta nos permite dar sustento a la propuesta de mi tesis de elaborar una guía de juegos adaptados debido que el 71.43% contesta que no existe en el plantel una guía.

Por ello en la propuesta se deberá hacer constar de manera detallada el objetivo, la metodología, restricciones, recursos, normas, agrupamientos, tiempo, espacio, materiales, metodología y evaluación a quienes se puede trabajar con la propuesta.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

1. ¿A su hijo le gusta que los maestros apliquen juegos como Metodología?

ALTERNATIVA	PORCENTAJE	FRECUENCIA
SI	100,00%	21
NO	0,00%	0
	100%	21



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

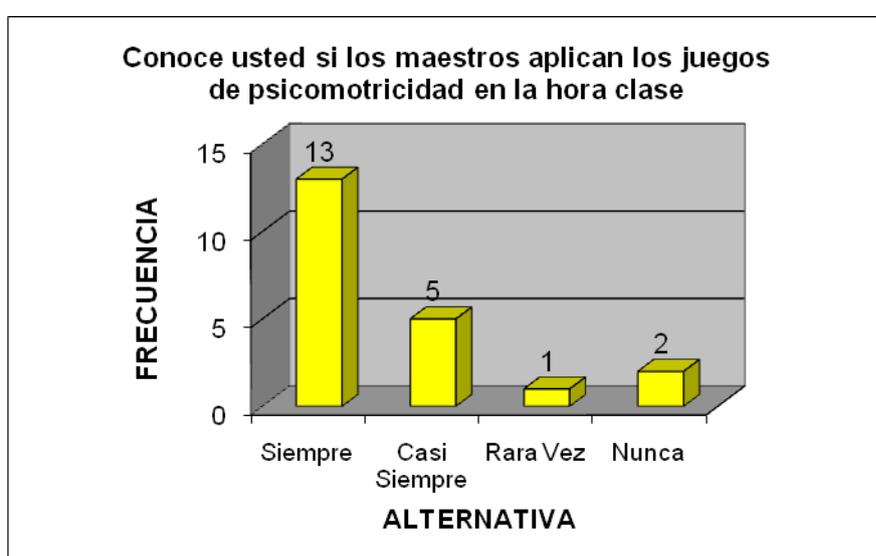
Elaborado : Investigador.

Análisis e Interpretación.

De manera total el 100% de los padres de familia responden que los juegos de Psicomotricidad les gusta a sus hijos, que los docentes deben aplicar en clase como un recurso metodológico; este dato da soporte a nuestra futura propuesta de elaborar la guía de juegos que permite potenciar la psicomotricidad en los niños.

2 ¿Conoce usted si los maestros aplican juegos de psicomotricidad en la hora Clase?

ALTERNATIVA	PORCENTAJE	FRECUENCIA
Siempre	61,90%	13
Casi Siempre	23,82%	5
Rara Vez	4,76%	1
Nunca	9,52%	2
	100,00%	21



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

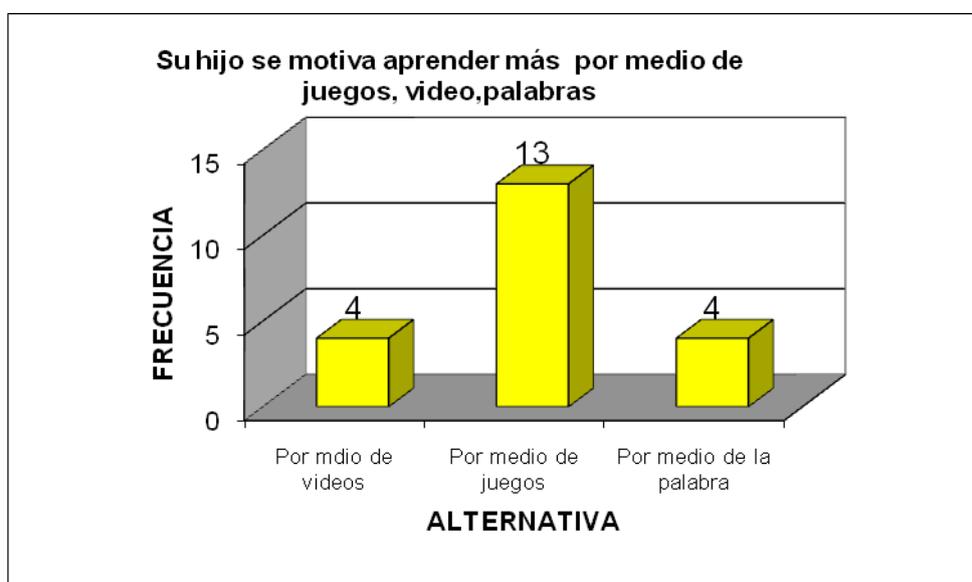
Elaborado : Investigador

Análisis e Interpretación

Entre la alternativa siempre y casi siempre se logra un 85% de respuestas favorables en el sentido de averiguar si los docentes del IEEA aplican los Juegos de Psicomotricidad en la hora clase, respuestas que nos permite interpretar que los juegos están siendo utilizados y que los docentes conocen y aplican.

3. ¿Cómo padre de familia piensa usted que su hijo se motiva más para Aprender por medio de?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Por medio de videos	4	19,05%
Por medio de juegos	13	61,90%
Por medio de la palabra	4	19,05%
	21	100%



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

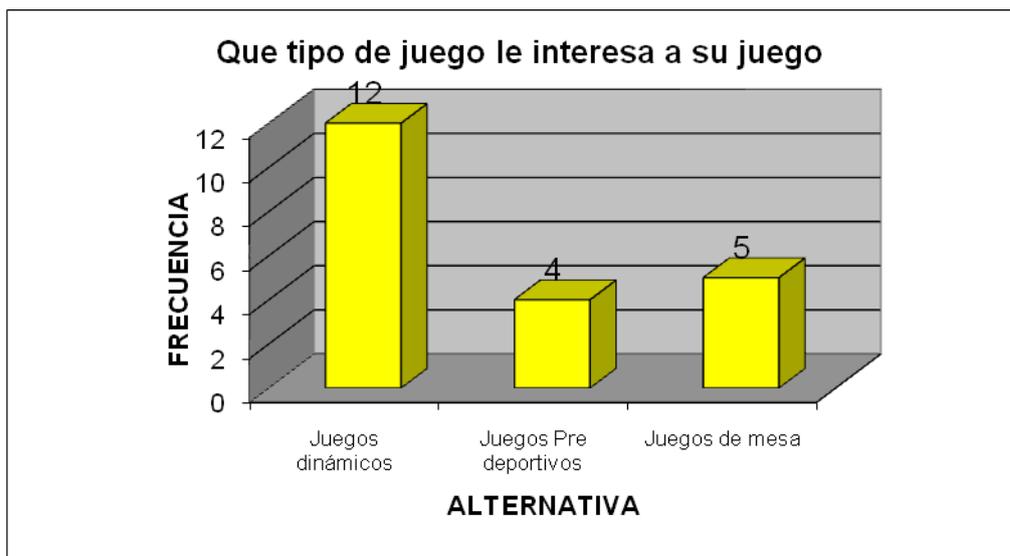
Elaborado : Investigador.

Análisis e Interpretación.

De manera mayoritaria con un 61.90% los padres de familia responden que por medio del juego se motivan sus hijos por aprender, en tanto, que por medio de la palabra y videos comparten el mismo porcentaje. Estos datos nos permite interpretar que en el IEEA se aplican los juegos por parte de los docentes, por ello es importante conocer los juegos que se utiliza y en base a ellos mejorarlos o realizar las adaptaciones para cada nivel de deficiencia intelectual de cada niño.

4. ¿Qué tipo de juegos le interesa a su niño?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos dinámicos	12	57,14%
Juegos Pre deportivos	4	19,06%
Juegos de mesa	5	23,80%
	21	100%



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

Elaborado : Investigador.

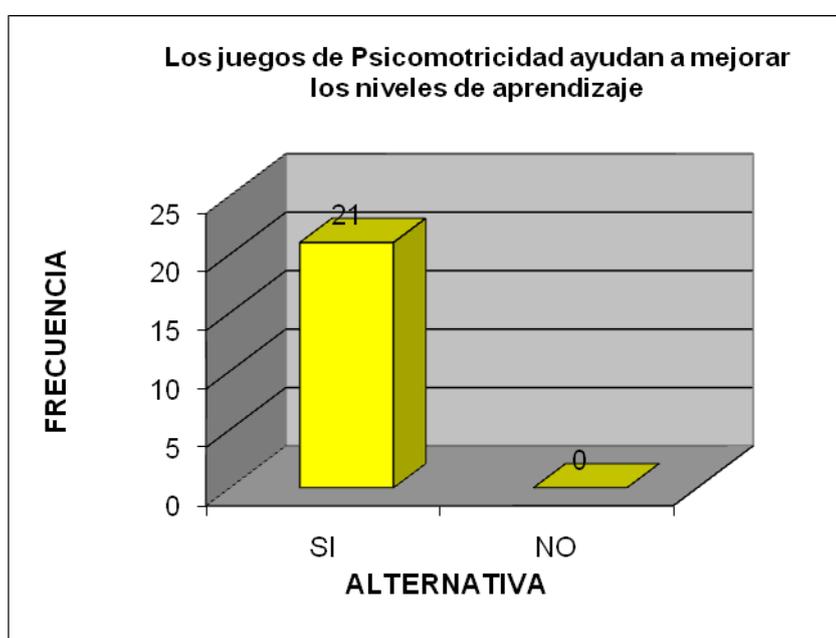
Análisis e interpretación.

De las respuestas dadas por los padres de familia se puede apreciar que sumado la alternativa de los juegos dinámicos y pre deportivos suman un 76.2 % de las respuestas lo que nos permite interpretar que a los niños les gusta los juegos dinámicos de interacción; este porcentaje se justificaría ya que por naturaleza las actividades lúdicas motivan y despiertan en los niños el interés por aprender.

Es importante ver que un 23.81% gusta de los juegos de mesa esto se debe a que existen niños con problemas graves de poder caminar o coordinar movimientos, por lo que se utiliza en algunos casos los juegos de mesa como un recurso metodológico.

5 Cree usted que los juegos de Psicomotricidad ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de su hijo.

ALTERNATIVA	PORCENTAJE	FRECUENCIA
SI	100,00%	21
NO	0,00%	0
	100,00%	21



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

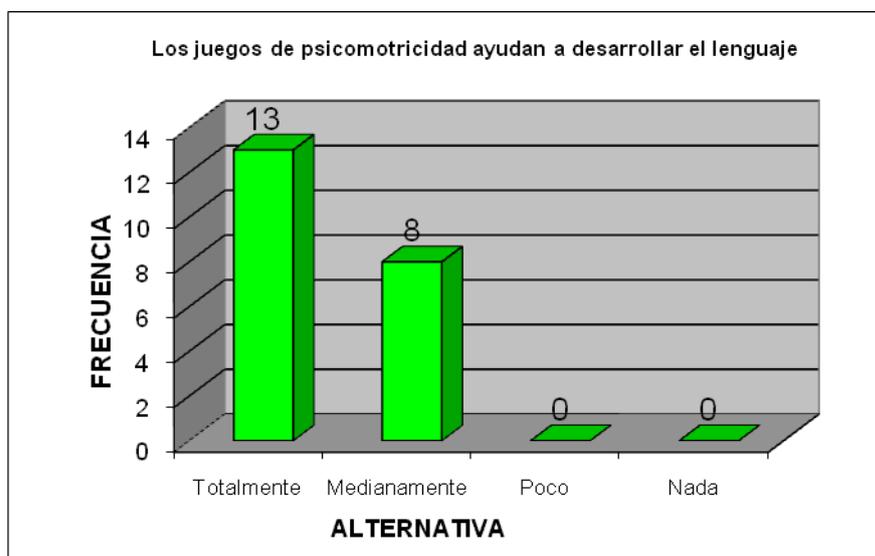
Elaborado : Investigador.

Análisis e Interpretación.

Los padres de familia en un 100% responden que los juegos de psicomotricidad mejoran los niveles de aprendizaje de sus niños ; porcentaje positivo en el sentido de que la propuesta de elaborar la guía permitirá al IEEA contar con un documento de apoyo adaptados de Psicomotricidad orientada a mejorar aún más los niveles de aprendizaje en los niños con deficiencia intelectual.

6 ¿Piensa usted que los juegos de Psicomotricidad ayudan a desarrollar el lenguaje de su niño?

ALTERNATIVA	PORCENTAJE	FRECUENCIA
Totalmente	61,90%	13
Medianamente	38,10%	8
Poco	0,00%	0
Nada	0,00%	0
	100,00%	21



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

Elaborado : Investigador.

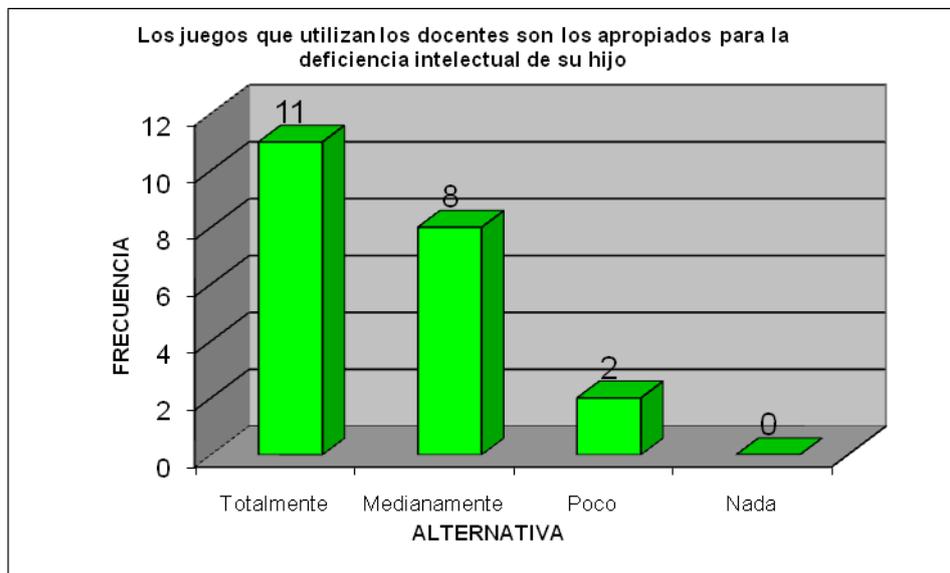
Análisis e interpretación.

En esta pregunta el porcentaje de padres de familia que piensan que los juegos de psicomotricidad mejoran el lenguaje es de 61.90% que es muy razonable en el sentido de que existen juegos que están dirigidos, el 100% a desarrollar la psicomotricidad como por ejemplo saltar en las figuras geométricas en tanto que de manera complementaria se desarrolla el lenguaje; por ello el porcentaje de 38.09% responde que medianamente.

Entonces la gran importancia de desarrollar una guía de juegos adaptados que a la par desarrolle la psicomotricidad como el lenguaje en los niños.

7. ¿Cree usted que los juegos que utilizan los docentes son apropiados para la deficiencia intelectual propia de su hijo?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente	11	52,38%
Medianamente	8	38,10%
Poco	2	9,52%
Nada	0	0,00%
	21	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

Elaborado : Investigador.

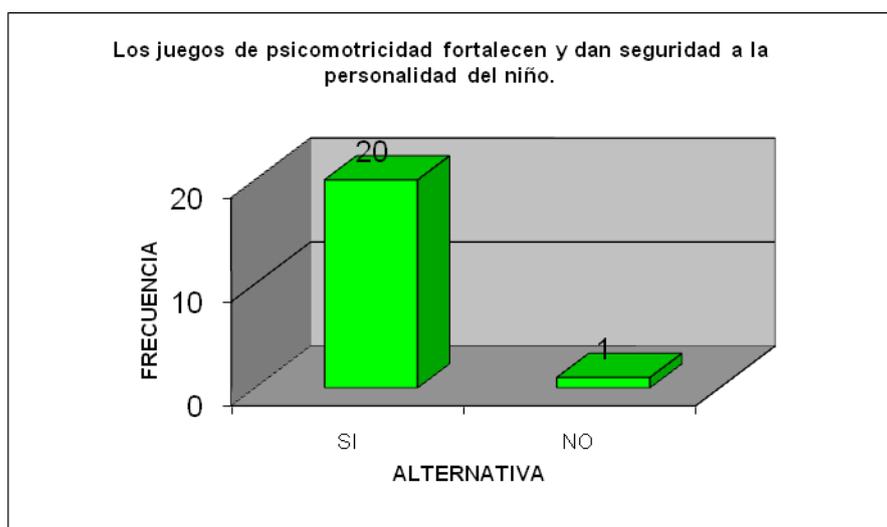
Análisis e interpretación:

Las respuestas obtenidas nos permiten interpretar que en el IEE “A” los docentes si aplican diferentes juegos por ello que entre la alternativa totalmente y medianamente se llega al 90% de aceptación y que tan sólo un 9.52% cree que los juegos no son apropiados.

Para mejorar este porcentaje de demanda insatisfecha por parte de los padres de familia se elaborará la guía de juegos con el objeto de potenciar el desarrollo íntegro de los estudiantes.

8. Piensa usted que los juegos de psicomotricidad fortalecen y dan seguridad a la personalidad del niño.

ALTERNATIVA	PORCENTAJE	FRECUENCIA
SI	95,24%	20
NO	4,76%	1
	100%	21



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

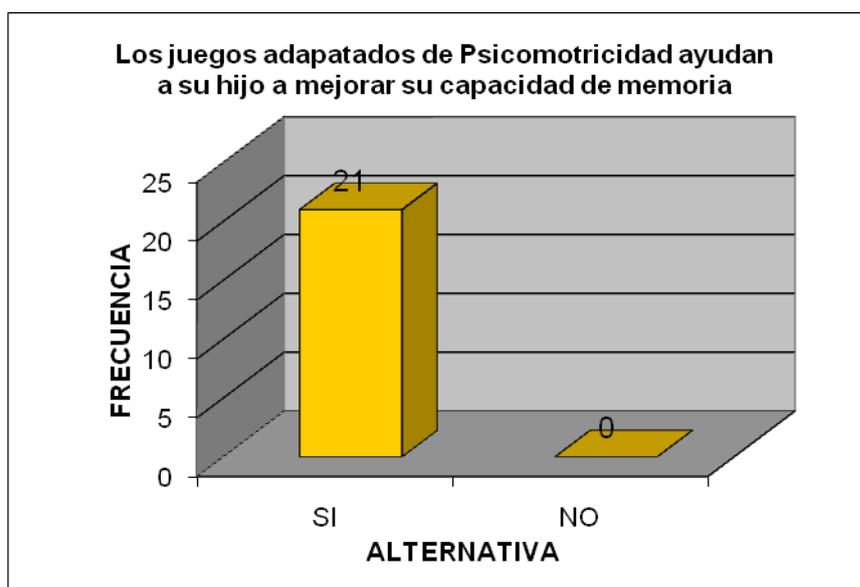
Elaborado : Investigador.

Análisis e interpretación

El 95,24% de los padres de familia piensa que los juegos de Psicomotricidad fortalecen y dan seguridad a sus hijos esta respuesta nos permite interpretar que los niños ven en el juego un poderoso medio de integración en tanto que el restante 4% responde que no, debido a que en ocasiones los niños por su grado de deficiencia motriz los juegos les resultan muy dolorosos y de muy difícil ejecución lo que puede, provocar una predisposición negativa hacia los juegos de psicomotricidad.

9 Piensa usted que los juegos adaptados de Psicomotricidad han ayudado a su hijo a mejorar su capacidad de memoria.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	100,00%
NO	0	0,00%
	2100,00%	100%



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

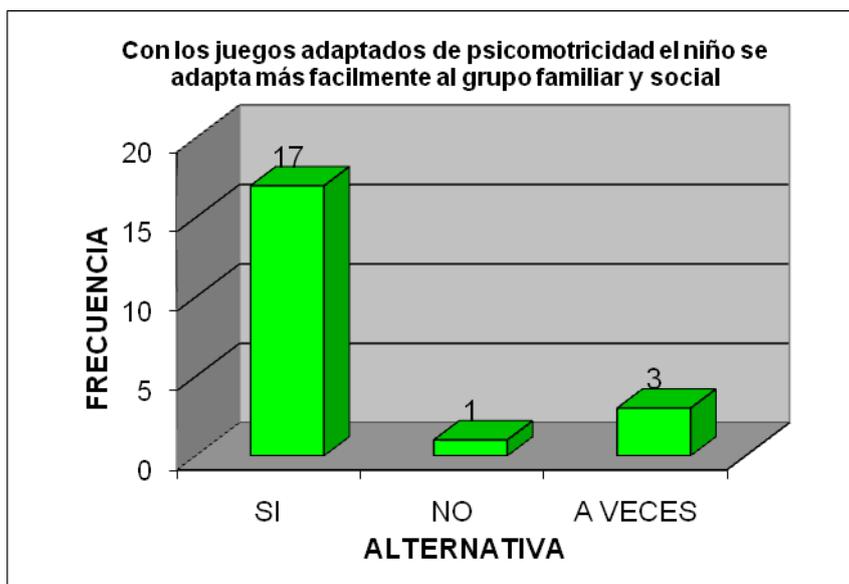
Elaborado : Investigadora

Análisis e Interpretación

En esta respuesta se puede apreciar que los padres de familia de manera total piensan que los juegos adaptados de Psicomotricidad ayudan a mejorar la memoria de sus niños; de ahí, la gran importancia de desarrollar una guía de juegos que mejoren aún más esta capacidad.

10 ¿Cree usted que con la ayuda de juegos adaptados de psicomotricidad el niño se integra más fácilmente al grupo familiar y social?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	80,95%
NO	1	4,46%
A VECES	3	14,29%
	2100,00%	100,00%



Fuente : Encuestas aplicada a padres de familia

Elaborado : Investigador.

Análisis e Interpretación .

Como se puede apreciar un 80.95% por ciento de los padres de familia están seguros de que los juegos adaptados de Psicomotricidad ayudan a integrar al niño a su grupo familiar y social, respuestas que guardan concordancia con las preferencias de los niños por los juegos datos que constan en la pregunta tres, por otra parte se guarda un margen aproximado de similitud en las respuestas de las preguntas 8,9,10; qué en sí nos dan la justificación al trabajo de investigación realizado por la investigadora.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

- De las encuestas aplicadas se detecta que los juegos de Psicomotricidad son utilizados por la mayoría de docentes 57,14% del IEEA como una estrategia metodológica que permite desarrollar en los estudiantes tanto motricidad fina y gruesa.
- La aplicación de juegos de Psicomotricidad ayudan no solo a que el estudiante desarrolle aspectos propiamente relacionados con la Psicomotricidad sino que a la vez desarrolla en el estudiante funciones como la atención , memoria, lenguaje y desarrollo social, el estudiante con su familia y entorno.
- Se puede también detectar que a la mayoría de estudiantes 61.90% de manera definitiva les gusta que los docentes apliquen el juego como una herramienta metodológica, esto se debe, a que por naturaleza el ser humano presta predisposición al juego y mucho más en los estudiantes con dificultades intelectuales.
- La mayoría de los docentes que trabaja en el IEEA 71.43% reconocen que no existe en el plantel una guía metodológica de juegos adaptados de Psicomotricidad , el mismo que permitiría que los maestros cuenten con una

importante herramienta didáctica para ser aplicadas en las horas clase , como también puede ser una fuente de consulta y guía para que los padres de familia puedan trabajar con sus niños en sus propios hogares.

- Se detecta también que unos de los problemas principales para desarrollar mejor los aprendizajes consiste en que : existe en el aula estudiantes con diversos tipos de problemas intelectuales , lo que ocasiona que el trabajo del docente no se centra en un solo tipo de problema, sino más bien en todos ocasionando en determinado momento desniveles en el aprendizaje.

5.2. RECOMENDACIONES:

- Que se elabore en el plantel una guía metodológica de juegos adaptados de Psicomotricidad, los mismos que servirán a los docentes y también a padres de familia.
- Que la guía una vez elaborada sea dada a conocer por medio de talleres a los padres de familia para que ellos en las horas libres de sus hijos puedan reforzar en casa las actividades de psicomotricidad.
- Entonces será importante que en la propuesta se elabore juegos adaptados de psicomotricidad que sean desarrollados al aire libre y no sujetos a permanecer únicamente en el interior del aula de clase ya que produce cansancio en los estudiantes.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TITULO: “DISEÑO DE UNA GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS ADAPTADOS DE PSICOMOTRICIDAD PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS CON DEFICIENCIA INTELECTUAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL AMBATO”.

6.1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución : Instituto de Educación especial Ambato.

Provincia : Tungurahua

Cantón : Ambato

Parroquia : Ingahurco

Dirección : Junín y Verde Loma

Régimen : Sierra

Sostenimiento: Fiscal

Tipo de plantel: Mixto

Clase de plantel Educación especial

6.2. ANTECEDENTE DE LA PROPUESTA

Se ha detectado una vez aplicado las encuestas a docentes y padres de familia que es de mucha importancia para el estudiante que se educa en el Instituto de Educación Especial “Ambato“, que el docente utilice los juegos de

Psicomotricidad como una herramienta básica para mejorar la calidad de aprendizaje.

Con este antecedente es de gran importancia tomando en consideración el tipo de estudiantes con discapacidad intelectual que en el plantel se educa que se desarrolle una guía metodológica de Juegos de Psicomotricidad adaptados.; mismos que responderán a las necesidades educativas y que permitirá mejorar los niveles de aprendizaje.

6.3. JUSTIFICACIÓN.

El diseño de una guía metodológica de Juegos Adaptados de Psicomotricidad se justifica plenamente en virtud de su gran importancia pedagógica para el Instituto de Educación Especial “Ambato”, el poder contar con esta herramienta que permitirá conocer que juegos son recomendables para los diversos tipos de discapacidad intelectual de los estudiantes, toda vez que la inadecuada aplicación de un juego en lugar de provocar resultados positivos para el aprendizaje puede tornarse en un factor desmotivacional para el estudiante por parte permitirá conocer la metodología a aplicarse, los recursos a utilizarse como los objetivos que persigue cada uno de los juegos.

La guía también puede servir para que los padres de familia con las debidas orientaciones pedagógicas de los docentes permita reforzar el trabajo del estudiante en casa ya que en muchas ocasiones han manifestado que los estudiantes en casa desean continuar con las actividades aprendidas en clase , pero, que lastimosamente no se pueden ejecutar en casa por no existir una guía para una correcta aplicación.

Se espera que el rendimiento académico de los estudiantes mejore tomando en consideración que los padres de familia y docentes han manifestado en las encuestas aplicadas ; que los juegos de Psicomotricidad es un importante recurso metodológico que motiva enormemente a los estudiantes de nuestro plantel.

También se justifica plenamente en consideración que es un proyecto de tipo académico , en el cual, el costo es bajo en relación a otros proyectos en los cuales pueden ser muy positivos, pero, que no son aplicables por su elevado costo para el investigador como para la institución educativa , para el presente proyecto se necesita más de la buena voluntad de docentes y padres de familia para leer, comprender y aplicar la propuesta.

El proyecto responde a las reales necesidades académicas del Instituto de Educación Especial “Ambato” tomando en consideración que al ser mi persona docente de planta conozco la realidad educativa y los requerimiento respecto a los juegos de psicomotricidad que requieren, estudiantes, docentes y padres de familia.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. OBJETIVO GENERAL

- ❖ Profundizar el estudio del desarrollo psicomotriz por medio de juegos adaptados para los niños con deficiencia intelectual del Instituto de Educación especial Ambato

6.4.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

- ❖ Integrar el juego como estrategia metodológica para desarrollar esquema corporal, lateralidad, equilibrio, ubicación temporo espacial y coordinación viso motriz.

- ❖ Diseñar una guía de juegos adaptados que contenga la metodología, recursos, actividades, orientaciones, tipo de retardo, tiempo, espacio material y evaluación para un óptimo desarrollo del aprendizaje.

6.5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Según el Autor Arnaiz Sánchez (1996)

“En base al tratamiento psicomotriz, solo lograremos resultados si para trabajar nos planteamos un sistema de actitudes y un sistema de acción.”

La deficiencia intelectual que una persona tiene no limita en ninguna de sus formas la voluntad, la capacidad para emprender los desafíos desde esta jornada de sensibilización social a través de los juegos de psicomotricidad adaptados abriremos un espacio de participación conjunta donde se observen de cerca las capacidades de las personas con deficiencia intelectual, conociendo su cuerpo, resolviendo problemáticas de juego a pesar de tener dificultades de aprendizaje.

En esta investigación lo tomamos el juego de psicomotricidad adaptado para el proceso del aprendizaje, establecemos que el juego es una actividad natural motriz más natural del niño a través de él comparte, aprende, su desarrollo de psicomotricidad. Además por medio de estos esparcimientos los niños van aprendiendo ciertos conceptos como. derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos.

El juego facilita el proceso del desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño, de carácter, de habilidades sociales, facilitando la adaptación, la autonomía, en todos los ámbitos en la conducta del niño.

La actividad lúdica favorece el desarrollo del lenguaje, la capacidad creadora, toma de decisiones, la estimulación y el juego son importantes para los niños deficientes.

Debemos considerar a la psicomotricidad, en el ámbito educativo. Preventivo reeducativo y terapéutico del niño a través de su cuerpo, es el punto de partida de todos los aprendizajes pre-primario y primario además desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico del niño durante la infancia es necesaria para la adquisición de las habilidades básicas: como lectura, escritura y cálculo.

Considerando al aprendizaje como el nivel de asimilación de conocimientos dentro de un proceso dinámico, activo, el juego se presenta como un campo propicio para la participación del niño en la educación.

Los docentes tenemos la gran responsabilidad de ofrecer a la totalidad de nuestros estudiantes el acceso a los contenidos seleccionando a través de actividades de juegos propuestas de aprendizajes activos dinámicos, buscando un equilibrio desde la enseñanza integral y globalizada, por lo tanto, la psicomotricidad encuentra su lugar junto al juego. Que intervendrá sobre la expresividad motriz (movimiento, tono y postura) y el desarrollo intelectual, afectivo y social.

6.6. ADAPTACIONES CURRICULARES

Cedillo Ismael y otros, México 2000

Define a las “adaptaciones curriculares como la respuesta específica y adaptada a las necesidades educativas especiales de un alumno que no son satisfechas por el currículo común. Constituyen lo que podría llamarse propuesta curricular individualizada y su

objetivo debe ser tratar de garantizar que se de una respuesta las necesidades educativas que el estudiante no comparte con su grupo”

Son modificaciones curriculares y / o ajustes que se introducen en cualquiera de los elementos curriculares o de acceso con el fin de satisfacer las necesidades de los estudiantes con discapacidad intelectual.

Los maestros efectuarán las adaptaciones curriculares en relación las necesidades de los educandos.

6.6.1. METODOLOGÍA DEL PROCESO DEL APRENDIZAJE DEL DEFICIENTE INTELECTUAL

El vínculo que se establezca entre el profesor y el estudiante podría pensar como plataforma, fondo, sobre los cuales van a desarrollarse los aprendizajes, realmente el éxito de todo proceso de Aprendizaje depende del modo de intervenir del profesor

La mirada y en especial las palabras que dirija el profesor al cuerpo del estudiante son puntos clave durante este proceso, una comunicación entre ambos. El profesor tendrá que encontrar cual es la capacidad, la posibilidad del estudiante marcar una dirección y un sentido de las acciones que realiza, las actividades

debe ser acorde a sus capacidades y posibilidades de realización , y el estudiante sea un protagonista de este proceso activo ,reconociendo como un sujeto que sabe.

Debemos ser flexibles en las propuestas, estar atentos a los intereses de los niños y adolescentes y ajustar a las actividades de las posibilidades de cada uno . Hay que respetar los tiempos de atención ,conviene dar consignas claras y sencillas todo progreso requiere de cierto esfuerzo por parte del deficiente intelectual ,el esfuerzo tiene que ser acorde con las capacidades de los estudiantes y el logro tiene que ser puesta en

evidencia por parte del profesor alentar sus acciones , mencionar los pequeños adelantos, dan la mayor confianza.

❖ **Estrategias metodológicas**

Parte de las estrategias utilizadas por los profesionales de Educación Especial

“Ambato” pueden servirnos de pauta para nuestra actuación con estos estudiantes podemos señalar los siguientes.

❖ **-Apoyo físico:** consiste en la máxima proporción de ayuda que necesita una persona para completar una tarea. Esto puede implicar tomar al niño/a de la mano y acompañarle físicamente en la realización de la tarea.

❖ **-Apoyo gestual:** Son indicaciones que el maestro utiliza durante el proceso.

❖ **-Apoyo verbal:** Los apoyos verbales consisten en instrucciones sencillas dadas de palabra. Pueden utilizarse en combinación con los gestuales y físicos.

❖ **-Modelado:** Consiste en hacer una demostración previa de la actividad, de modo que el niño pueda imitar al adulto o a un compañero/a

❖ **-Moldeado:** Procedimiento que se aplica para enseñar habilidades nuevas. Es necesario definir la tarea a realizar y subdividirla en pequeños pasos sucesivos.

Los apoyos deben proporcionarse de forma que no llamen la atención, es decir, dentro de la dinámica del juego.

6.7. JUEGOS ADAPTADOS

6.7.1. CONCEPTO

Es la actividad natural del niño/a a través de los juegos podemos proponer a nuestros estudiantes a desarrollar cualidades motrices de esquema corporal equilibrio, coordinación general, espacio temporal y hacer más cooperativos, desarrollar sus destrezas y adquirir conocimientos en forma activa en el aprendizaje.

6.7.1.1. Juegos de esquema corporal.

Muchielli. Define al esquema corporal “este conjunto que forma el esquema corporal se desarrolla muy lentamente en el niño, no terminando normalmente hasta los 11- 12 años

Es importante potenciar por medio del juego para favorecer la evolución de estos elementos llevando progresivamente al niño al control y dominio de su propio cuerpo. Entre los juegos de esquema corporal tenemos “Twister sobre periódico “Glúteo que te veo” ”Transportar objetos” (Pág. 73, 74, 75)

6.7.1.2. Juegos de Equilibrio.

Por medio del juego desarrollaremos tanto el equilibrio dinámico como el equilibrio estático que son importantes en el deficiente intelectual. Un equilibrio correcto es la base primordial de toda dinámica general.

Cuando más defectuoso es el equilibrio más energía consume, el desequilibrio produce fatiga al espíritu y distrae involuntariamente la atención.

Se puede proponer juegos con la ayuda de diversos materiales, como un banco sueco, sillas, tacos, semicilindros, sacos de arena, que obligan al niño a adoptar diferentes

posiciones (estirados, en cuclillas, de pie, de rodillas) este juego hará intervenir el equilibrio dinámico, por las modificaciones posturales que suscita.

Los juegos de equilibrio son: “Arenas movedizas”, “Atravesar el puente”, “Saltar el río”, “Banco de tres”, “Saltar y poner cintas”. (Pág.76, 77, 78, 79,80)

6.7.1.3.Juegos de Lateralidad

El juego de lateralidad tiene gran importancia ya que por medio de ella el niño con deficiencia intelectual va afirmar su lateralidad completa y definida a la derecha o la izquierda.

6.7.1.4.Juegos de Coordinación Viso motriz

El Dr. Gen .Guilmain , precisa sobre la coordinación viso motriz “ las características motrices del gesto correcto”.

La importancia de estos juegos es de coordinar la visión con movimiento del cuerpo y sus partes. Se necesita para los deportes como el fútbol, básquet, tenis, los juegos de mesa. “La casa de ranas y ratones”. (Pág.81)

6.7.2. JUEGOS COOPERATIVOS

Con los juegos cooperativos desarrollamos en los estudiantes con deficiente intelectual capacidad de compañerismo en donde deben cooperar, colaborar, compartir, ceder y respetar los turnos de juegos.

El juego en parejas o en grupos constituye una ayuda fundamental para los estudiantes con deficiente intelectual, requieren más que el resto de la figura de un mediador ya sea por parte del maestro , de sus compañeros o de un adulto de los padres, puede tener un efecto positivo en los resultados académicos, estima propia, en el desarrollo personal y en las relaciones sociales. Tenemos juegos de, cadena volteadora, balón entre bandos.

TALLER No 1

TEMA: ESQUEMA CORPORAL

NOMBRE DEL JUEGO “TWISTER SOBRE PERIÓDICOS”

OBJETIVO GENERAL

Conocer el esquema corporal mediante, el juego adaptado el aprendizaje de las partes del cuerpo.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Identificar las partes del cuerpo a través del juego socializando con sus Compañeros.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE Y MODERADO.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Colocamos periódicos en el suelo simulando ser el juego del enredo. deben apoyar alternativamente las partes del cuerpo que nombremos.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Graduar dificultad, indios y vaqueros ,Indios con NEEs indicar las partes del cuerpo que ,menos dificultad le ofrezca no diferenciar derecha o izquierda.
❖ NORMAS Se puede ocupar cualquier espacio vacío a nuestro alrededor, basta con cambiar la parte nombrada de sitio.
❖ AGRUPAMIENTOS Parejas de indios y vaqueros
❖ TIEMPO: Alternar trabajo individual y grupal
❖ ESPACIO Espacio mayor para cada uno, de forma que sea más fácil encontrar vacíos.
❖ MATERIALES Periódicos ,pito
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Tarjetas con dibujos Apoyo verbal ,gestual.

METODOLOGÍA: guiando, creando, estimulando y demostrando

EVALUACIÓN. Observando, corrigiendo.

TALLER No 2

TEMA: ESQUEMA CORPORAL

NOMBRE DEL JUEGO “GLÚTEO QUE TE VEO”

OBJETIVO GENERAL

Estimular la interacción de los niños a través del juego para conocer el esquema corporal.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Poner a prueba la velocidad de reacción, mediante el juego adaptado de “glúteo que te veo”.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Durante un tiempo determinado los niños deben ir a tocar en sus compañeros/ as la parte del cuerpo que nombra el profesor.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Para que sepan que la parte del cuerpo que hay que tocar, además de nombrarla señalaremos en el cuerpo del niño/a. con NEEs.
❖ NORMAS No se podrá tocar a los demás si no esta agarrado de la mano
❖ AGRUPAMIENTOS Parejas
❖ TIEMPO: Alternar trabajo en parejas
❖ ESPACIO Espacio mayor para cada uno, de forma que sea mas fácil en tocar
❖ MATERIALES Pañuelos, tarjetas
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Utilizar diferentes apoyos: Verbal, gestual

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, estimulando, demostrando.

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección

TALLER No 3

TEMA : ESQUEMA CORPORAL

NOMBRE DEL JUEGO “TRANSPORTAR OBJETOS “

OBJETIVO GENERAL

Conocer el esquema corporal por medio del el juego adaptado para lograr diferenciar las partes del cuerpo.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Mantener el objeto mediante el juego en las diferentes partes del cuerpo.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE. Y MODERADO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los niños se distribuyen en 2 o 3 filas y se marca una distancia que tendrá que recorrer. Una vez que se da la salida tienen que recorrer la distancia indicada en el menor tiempo posible, sin que les caiga el objeto de la parte señalada.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Se le permite que se ayude de las manos según la parte del cuerpo elegida para el transporte del objeto.
❖ NORMAS No podrá continuar en el juego si no esta con el objeto que transporta.
❖ AGRUPAMIENTOS : Individual, parejas
❖ TIEMPO : Flexible
❖ ESPACIO Se reduce la distancia que tiene que recorrer.
❖ MATERIALES Pañuelos, fundas de arena. pesas, funda de frejol.
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Utilizar diferentes apoyos: Verbal, gestual

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, demostrando estimulando.

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 4

TEMA: EQUILIBRIO

NOMBRE DEL JUEGO “ARENAS MOVEDIZAS”

OBJETIVO GENERAL

Coordinar el equilibrio por medio del juego para lograr coordinación en los movimientos.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Lograr el equilibrio mediante el juego de arenas movedizas fomentando compañerismo

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Individual. Hay que atravesar una zona del gimnasio. Nos ayudamos con periódicos, sólo pueden apoyar un pie en cada hoja y para avanzar deben cambiar de sitio con la mano mientras están en equilibrio sobre un solo pie, encima de la otra. Si pisan la arena movediza, han de retroceder al punto de partida.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Existen unos hombres de barro (dar posibilidad a todos de que tienen un periódico extra, con la cual no necesitan estar en equilibrio para cambiar el pie de sitio.
❖ NORMAS Cuando caes en la arena movediza te remangas una pierna a lado de la otra y así sucesivamente.
❖ AGRUPAMIENTOS Equipos. Ha de llegar todo el equipo. Pueden ayudar al compañero que no dejen de pisar el periódico. Hay que intentar que los miembros de nuestro equipo lleguen lo menos remangados posible.
❖ TIEMPO: Flexible
ESPACIO Acotar diferentes espacios de arenas movedizas, con diferente dificultad.
MATERIALES Periódicos, cartones.
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Ejemplificación, apoyo verbal, gestual

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 5

TEMA: EQUILIBRIO

NOMBRE DEL JUEGO “ATRAVESAR EL PUENTE”

OBJETIVO GENERAL

Mantener el equilibrio durante el juego para lograr coordinación general

OBJETIVO ESPECÍFICO

Experimentar el equilibrio dinámico a través, del juego para lograr socializar entre los niños.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en atravesar el puente que será un banco sueco de forma individual y sin caerse del mismo.

Todos los miembros de la clase tienen que conseguir pasarlo y llegar hasta la otra orilla.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Pasar el banco de diferentes formas. Sentado, de rodillas dependiendo del nivel de desarrollo del niño.
❖ NORMAS Hacerlo cooperativo: se suben tres niños del mismo equipo en el banco. Ayudan entre los tres a que pase uno de su equipo.
❖ AGRUPAMIENTOS Se puede hacer de forma individual y por equipos
❖ TIEMPO: Se equilibrarán los tiempos individuales y los colectivos.
❖ ESPACIO La base de sustentación será más amplia, estable y baja
❖ MATERIALES El banco se puede colocar a las espaldas a al Colocar pizas con cuerdas a ambos lados del banco para mayor seguridad.
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Se le puede acompañar físicamente para que no se caiga Se le reforzará verbalmente y se le irá indicando cómo atravesarlo. Se ejemplificará para que tenga el modelo de cómo atravesar

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 6

TEMA: EQUILIBRIO

NOMBRE DEL JUEGO: "SALTAR EL RIO"

OBJETIVO GENERAL

Coordinar movimientos mediante el juego para lograr equilibrio

OBJETIVO ESPECIFICO

Experimentar por medio del juego el salto para lograr equilibrio dinámico

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

De forma individual cada niño tendrá que pasar saltando un río limitado por dos cuerdas cuando o mas las orillas. Todos los niños hayan pasado el río lloverá y al llover el río, crecerá separando .El niño que toque el agua (meta el pie entre las cuerdas) se remanga el pantalón.

PROPUESTA DE ADAPTACION:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Se podrán crear varios ríos con diferentes caudales o un solo río decrece si hay sequía Se utilizaran planos elevados para saltarlo Se podrán servir de elementos facilitadores: ladrillos ,picas .
❖ NORMAS : Se podrá ayudar al compañero a pasar el río Se remangaran en caso de caída los pantalones y mangas pasa otro río en caso de tener los cuatro remangados.
❖ AGRUPAMIENTOS Jugaran por parejas o equipos ayudando pasan todos y pasaran a otro río..
❖ TIEMPO: Si llevan mucho tiempo en un mismo río se les cambiara a otro mismo o menor dificultad. Se les puede sugerir elementos facilitadores o bien mostrar sirven los otros grupos en caso de ser excesivo el tiempo.
❖ ESPACIO: Colocar uno varios ríos por el espacio Delimitar bien los espacios de cada río sobre todo en las salidas.
❖ MATERIALES: Al material cuerda, se puede reemplazar con cinta adhesivas que no se caigan o resbalen .Se podrán a su alcance elementos facilitadores.
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS: Refuerzo verbal, gestual Colocar carteles de cómo utilizar el material Ejemplificaremos los que tienen que hacer o bien lo que puede hacer.

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 7

TEMA: EQUILIBRIO

NOMBRE DEL JUEGO “BANCO A TRES”

OBJETIVO GENERAL.

Lograr el equilibrio dinámico y estático a través del juego.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Experimentar a través del juego fomentando trabajo de equipo

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Uno la paga e intenta coger a los demás, que para salvarse, se suben a los bancos suecos que hay dispuestos por el gimnasio. Cada banco solo puede ser ocupado por tres personas, por lo que si entra una cuarta, desplaza a la primera que subió.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Graduación: Para salvarse pueden subirse donde quieran siempre que no pisén en el suelo. Deben subirse encima de bancos suecos. La pagan varios (con distintivo)
❖ NORMAS No hay límite de ocupación Pillar por niveles
❖ AGRUPAMIENTOS En forma individual y por equipos
❖ TIEMPO: Sin límite Equilibrar los tiempos de trabajo individual en equipos
❖ ESPACIO Delimitado por bancos suecos Algún banco junto a la pared o espalderas
❖ MATERIALES Bancos suecos Otros objetos con mayor superficie y menor altura.
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Ayuda verbal, gestual, acompañamiento físico

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 8

TEMA: EQUILIBRIO

NOMBRE DEL JUEGO SALTAR Y PONER CINTAS

OBJETIVO GENERAL

Lograr a través del juego del salto el aprendizaje de las figuras geométricas.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Identificar por medio del juego de saltos, las figuras de círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.

El niño dibuja la figura que se ordene en el pizarrón, y en seguida corre a la tabla que contiene la misma figura, Salta sobre ella, y en seguida vuelve a identificar en grandes dimensiones, en el campo de juego. Si no se encuentra, entonces puede utilizar la cinta y hacer su propia figura allí mismo o en el piso del gimnasio.

PROPUESTA DE ADAPTACION:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Se puede pedir que salten en dos pies Enseñarles la figura geométrica antes de realizar la tarea Se pueden saltar en parejas.
❖ NORMAS Se le ayudara al compañero a identificar las figuras geométricas
❖ AGRUPAMIENTOS :Por parejas
❖ TIEMPO: Se dará el tiempo necesario para que identifiquen
❖ ESPACIO El tamaño de las figuras geométricas deben ser grandes
❖ MATERIALES Cintas adhesivas Se utilizaran tarjetas de colores con las figuras geométricas
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Utilizar carteles con las figuras geométricas Utilizar apoyos verbal, físico, gestual.

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado, demostrando

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 9

TEMA: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ

NOMBRE DEL JUEGO “LA CAZA DE RANAS O RATONES”

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la coordinación viso motriz por medio del juego cooperativo para lograr integración social

OBJETIVO ESPECÍFICO

Trabajar en parejas mediante el juego “La caza de ranas ratones “para lograr una coordinación ojo mano

DIRIGIDO A RETARDO LEVE MODERADO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Las pelotas de tenis o de pin-pong son ratones o ranas que corren velozmente.

Cada niño debe aprisionarlas en su botella de plástico después de haberlas lanzado al suelo, deben coger la pelota antes de que la pelota haya dado dos botes.

PROPUESTA DE ADAPTACION:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Al coger la pelota individualmente puede acogerla aunque haya caído o de mas botes.
❖ NORMAS Permitir que se ayuden entre ellos con los envases para que la pelota entre en uno de ellos
❖ AGRUPAMIENTOS Hacer progresiones en los tipos de juegos de agrupamiento pasando del juego individual a colectivo bien sea en grupos o parejas.
❖ TIEMPO: Se equilibrarán los tiempos individuales y los colectivos.
❖ ESPACIO Utilizar un espacio delimitado: se puede colocar bancos utilizar las paredes como limite o campo.
❖ MATERIALES Se podrán utilizar diferentes tipos de pelotas y envases
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Pelotas de colores Se acompañara de lenguaje verbal y gestual

METODOLOGÍA. Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

TALLER No 10

TEMA: LATERALIDAD

NOMBRE DEL JUEGO “HOLA”

OBJETIVO GENERAL

Diferenciar su lateralidad mediante el juego para mejorar su cognición

OBJETIVO ESPECÍFICO

Reconocer izquierda y derecha según la aplicación del juego para lograr el aprendizaje.

DIRIGIDO A RETARDO LEVE.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Todos los niños dispersos por el espacio, se desplazan con la música cuando esta se para o lo indica el profesor, los niños que se cruzan saludan con la mano derecha/ izquierda, luego continua la música hasta que vuelvan a saludar.

PROPUESTA DE ADAPTACIÓN:

❖ ADAPTACIÓN DE TAREA Ponerle al niño un gomet de color rojo en la mano derecha o izquierda
❖ NORMAS Se puede permitir ayudar
❖ AGRUPAMIENTOS En forma individual o en parejas
❖ TIEMPO: Flexible
❖ ESPACIO Delimitar el espacio
❖ MATERIALES Gomet rojo
❖ CANALES DE INFORMACIÓN Y OTROS. Refuerzo verbal, gestual, ejemplificación.

METODOLOGÍA: Descubrimiento guiado

EVALUACIÓN: Observación directa, con inmediata corrección.

CRONOGRAMA Y PLANIFICACIÓN

FECHA	ACTIVIDADES	TIEMPO DEL JUEGO	RESPONSABLE	EVALUACIÓN	LOGROS
Martes Jueves	Esquema Corporal “Twister sobre periódico”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • - Pasante de Cultura Física. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediato Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las partes del Cuerpo a través del juego.
Lunes Miércoles	Esquema Corporal “Gluteo que te veo”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediato Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la velocidad de reacción mediante el juego.
Lunes Jueves	Esquema Corporal “Transportar objetos”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediato Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener el objeto mediante el juego en las diferentes partes del cuerpo.
Martes Viernes	Equilibrio “Arenas Movedizas”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediato Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar el equilibrio mediante el juego.
Miércoles Jueves	Equilibrio “Atravesar el puente”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediato Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantener el equilibrio durante el juego para lograr coordinación general.
Martes Jueves	Equilibrio “Saltar el río”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediata Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar movimientos mediante el juego para lograr equilibrio dinámico.
Lunes Miércoles	Equilibrio “Blanco a tres”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediata Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr el equilibrio dinámico y estático a través del juego.
Martes Viernes	Equilibrio “Saltar y Poner Cintas”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediata Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Lograr a través del juego del salto el aprendizaje de las figuras geométricas.
Miércoles y Jueves	Coordinación Visomotriz “La Casa de ranas y ratones”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediata Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la coordinación visomotriz a través del juego para lograr integración social.
Martes y Viernes	Lateralidad “Hola”	20 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Docente de Cultura Física. • Pasante de Cultura Física 	<ul style="list-style-type: none"> • Modo Visual Directo. • Inmediata Corrección 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer izquierda y derecha según la aplicación del juego para lograr el aprendizaje.

Monitoreo y evaluación.

El monitoreo del proyecto se sujetó a las siguientes normas:

La Comisión de pedagógica es la encargada del monitoreo permanente del proyecto para ello se toma en cuenta indicadores como:

- ✓ Puntualidad
- ✓ Asistencia
- ✓ Permanencia a la capacitación que dará la autora a los docentes y padres de familia.
- ✓ Participación.

Otro factor importante de la evaluación de los procesos consiste el criterio de los padres de familia quienes emiten sus juicios de valor sobre la nueva metodología de juegos de Psicomotricidad respondiendo preguntas como: El uso o no de estrategias metodológicas?

El grado de motivación al estudio?

El grado de confianza que genera el docente con la nueva propuesta?

Lineamientos para evaluar la propuesta

La evaluación será potencializadora y sistemática comprenderá los siguientes aspectos:

- ✓ Cumplimiento del cronograma
- ✓ Se evaluará la capacitación dada a docentes y padres de familia
- ✓ La aplicación de los docentes de la nueva metodología.
- ✓ La asesoría que preste la autor a padres de familia y compañeros docentes
- ✓ El nivel de mejoramiento de los aprendizajes logrado por los estudiantes.

REGISTRO ECONÓMICO DE INVERSIÓN PARA EL PROYECTO

RUBROS DE GASTOS	VALORES
Material de Escritorio y Fotografía	\$25
Elaboración de Fichas	\$10
Trabajo de Campo y Entrevista	\$10
Impresión de Proyecto de Investigación	\$40
Gastos Varios	\$20
Pago de Dirección y Asesoría	\$116,25
TOTAL	\$221,25

BIBLIOGRAFÍA:

ESPINOZA OSWALDO R. DR. Mgs – Sc. 2002 Diseño de Instrucción y Desarrollo Pedagógico de Psicología Ambato – Ecuador.

ESPINOZA OSWALDO R. DR. Mgs – Sc. Diseño de Instrucción y Desarrollo de Psicología Educativa Ambato – Ecuador.

GARCÍA DAVID FERNÁNDEZ, 2006, Taller de Educación Física, Estimulación Temprana, Malaga España, Ediciones Daly S. L.

GUAMAN GALO DELGADO, 2001, Fundamentos psicopedagógicos y socio epistemológico de la educación, Quito Ecuador.

GRUPO DOCENTE, Manual de Juegos, Barcelona España, MMIV Editorial Océano.

JIMENEZ CARLOS, DINELLO RAIMUNDO, 2001, “Lúdica y creatividad”, Bogotá D.C. Colombia, Editorial Nomos S.A.

MEDINA ARNALDO, F, DR, M.Sc. 2001, Gerencia de Aspectos Psicopedagógicos. Teorías de Aprendizaje. Ambato Ecuador.

MERINO WILMAN ALBERCA ING, 2002, Evaluación Acreditación Educativa, Ambato Ecuador Grafimundo.

MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA, 1991, Programa de estudios de Cultura Física Nivel Primario, Quito Ecuador

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, 1992, Fundamentos psicopedagógicos, Quito Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, 1997 Memorias XVI Congreso Panamericano de Educación Física. El niño base fundamental del desarrollo del hombre. Tomo II, Quito Ecuador.

MINISTERIO DE EDUCACION Y CULTURA, 2003, Instrumentación Técnico Pedagógico de la Educación Especial en el Ecuador, Quito Ecuador.

MORENO MARÍA LAURA, 1999, Educación Física en el Discapacitado. Un recorrido hacia la posibilidad. Quilmes Bs. As. Argentina, Landeira Ediciones S. A.

MORRIS CHARLES G., MAISTO ALBERT A., 2005, Décima Segunda edición Psicología Pearson Educación, México.

MUÑOZ CARLOS, 1998 Como elaborar una tesis, in Gramex, México.

MUÑOZ LUIS; MUÑOZ ARMANDO, 2003, Cuarta edición “Educación Psicomotriz”, Armenia Colombia, Editorial Kinesis.

PEIRO SARA SOBERON, 1995, Programación de la Psicomotricidad en Educación Especial, Madrid España. Impresoras y revistas S.S. edición “Código de la niñez y la adolescencia” Quito Ecuador, Talleres de CEP.

HHP. / guiado.pntic.nec.es/.mmarroq/Psicomotricidad.Hotmail

<http://www.ofdeportes.com/efd45/torpeza.Ttm>.

www.ofdeportes.com.

www.fortunecoty.es/imaginapoder/cyberia/344/educattion.

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES.

Objetivo: Recolectar información confiable en lo referente a los juegos de Psicomotricidad que utilizan en el Instituto de Educación Especial “Ambato”.

Instrucciones:

Lea detenidamente la pregunta y marque con una “X” la respuesta de su elección.

1. ¿Utiliza usted, los juegos Psicomotrices para todos los estudiantes de su clase?
Si () No () A veces ()
2. ¿Sus estudiantes se motivan en el aprendizaje cuando usted utiliza?
Videos ()
Juegos ()
Por medio de la palabra ()
3. ¿Por su experiencia cómo docente que tipo de juego le motiva más sus estudiantes para aprender?
Juegos de mesa (naipe, rompecabezas) ()
Juegos al aire libre ()
Juegos Cooperativos ()
Juegos Competitivos ()
4. ¿Cree usted, que los juegos psicomotrices ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de sus estudiantes?
SI () NO ()
5. ¿Piensa Usted, que los juegos psicomotrices ayudan a desarrollar el lenguaje de sus estudiantes?
Totalmente () Medianamente () Poco () Nada ()
6. ¿Cree usted, que los juegos psicomotrices son apropiados para los alumnos con deficiencia intelectual?
Totalmente () Medianamente () Poco () Nada ()
7. ¿Piensa Usted, que los juegos psicomotrices fortalecen y dan seguridad a la personalidad de sus estudiantes?
SI () NO ()

8. ¿Los juegos psicomotrices han ayudado a sus alumnos a mejorar su capacidad de memoria?

SI () NO ()

9 ¿Piensa Usted, que los juegos psicomotrices han ayudado a desarrollar la concentración y la atención?

SI () NO ()

10 ¿Existe en el plantel una guía metodológica de juegos psicomotrices adaptados que permitan un fácil y oportuna aplicación?

SI () NO ()

GRACIAS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DEL FAMILIA .

Objetivo: Recolectar información confiable en lo referente a los juegos de psicomotricidad que se utiliza en el Instituto de Educación Especial “AMBATO”

Instrucciones:

Lea detenidamente la pregunta y marque con una “X” su respuesta de su elección.

1. ¿A su hijo le gusta que los maestros apliquen juegos como un recurso metodológico?

Si () No ()

2. ¿Conoce usted, si los maestros aplican juegos en las horas clases?

Siempre () Casi Siempre () Rara vez () Nunca ()

3. ¿Cómo padre de familia piensa usted que su hijo se motiva más para por medio de:

Videos ()

Juegos ()

Palabra ()

4. ¿Qué tipo de juegos le interesa a su niño?

Juegos dinámicos, activos ()

Juegos pre-deportivos ()

Juegos de mesa (rompecabezas, dados) ()

5. ¿Cree usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a mejorar los niveles de aprendizaje de su niño?

SI () NO ()

6. ¿Piensa usted, que los juegos Psicomotrices ayudan a desarrollar el lenguaje de su niño?

Totalmente () Medianamente () Poco () Nada ()

7. ¿Cree usted, qué los juegos que utilizan los docentes son apropiados para la discapacidad Intelectual propia de su hijo?

Totalmente () Medianamente () Poco () Nada ()

8. ¿Piensa usted, qué los juegos Psicomotrices fortalecen y dan seguridad a la personalidad del niño?

SI () NO ()

9 ¿Piensa usted que los juegos Psicomotrices han ayudado a mejorar su capacidad de memoria?

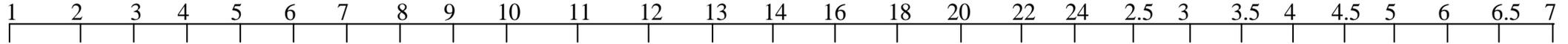
SI () NO ()

10 ¿Cree usted, qué con la ayuda de juegos adaptados de psicomotricidad el niño se integra más fácilmente al grupo familiar y social?.

Si () NO () A veces ()

GRACIAS.

MOTORAS FINAS ADAPTATIVAS



Sigue hasta línea

C. Sonar jr.

Sentimira en espera caricias

Garrapatea espontáneamente

Copia +

Movimientos Címétricos

Mira Racimo

Coge 2 cubos

Torre de 2 cubos

Copia "o"

Copia

Sigue pasada línea media

Prensión objetos

Golpea 2 cubos en la mano

Torre de 4 cubos

Imita puente 3 cubos

Imita modelo

Sigue 180°.

Depr.. uvas frotando

Pinzamiento correcto uvas

Torre de 8 cubos

Junta manos

Prensión pulgar - dedo

Imita vertical aprox. 30°

Dibuja hombre 3 partes

Cubo de una a otra mano

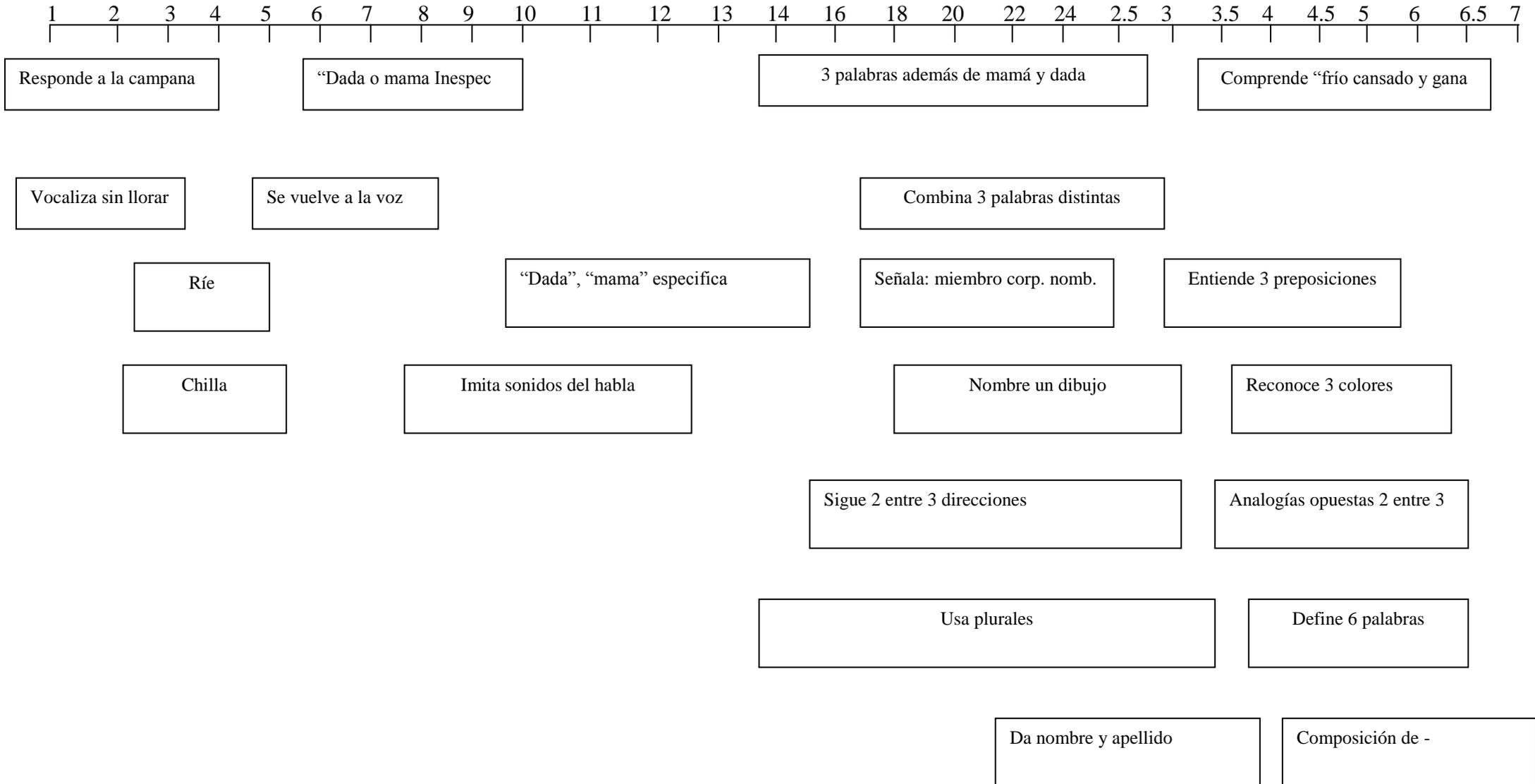
Vuelca vaso: hacer caer uvas

Dibujo hombre 6 partes

Vuelca imitando vaso hacer caer uvas

Señala línea más larga 3 veces entre 3

LENGUAJE



PERSONALES –SOCIALES

