



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Psicóloga Educativa y Orientadora Vocacional**

---

“APLICACIÓN LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO  
PSICOSOCIAL EN LOS ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD VISUAL DE  
LA ESCUELA CARDENAL “JULIUS DOEPHNER” EN LA CIUDAD DE  
AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2011- 2012”.

---

**AUTORA:** Villacís Fonseca Jeannette del Rocío

**TUTOR:** Dr. Mg: Serrano Cuchiye Johan Orfai

**Ambato-Ecuador**

**2012**

*APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE  
GRADUACIÓN O TITULACIÓN*

**CERTIFICA:**

Yo, Dr. Mg. Johan Orfai Serrano Cuchipe, con C.C.180234133-7 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela cardenal “Julius Doepfner” en el año lectivo 2011- 2012”. desarrollado por la egresada: Jeannette del Rocío Villacís Fonseca, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 22 de Noviembre de 2012

**TUTOR**

---

Dr. Mg. Johan Orfai Serrano Cuchipe

## *AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN*

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Fecha: 22 de noviembre de 2012

---

Jeannette del Rocío Villacís Fonseca

C.C. 180392990-8

**AUTORA**

## *CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR*

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema “Aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012”., autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Fecha: 22 de noviembre de 2012

---

Jeannette del Rocío Villacís Fonseca

C.C. 180392990-8

**AUTORA**

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la  
Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “Aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012”., presentada por la Srta. Villacís Fonseca Jeannette del Rocío, egresada de la Carrera de Psicología Educativa, promoción 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes:

**LA COMISIÓN**

---

Dr. Mg. Núñez López Carmen del Rocío

**MIEMBRO**

---

PS.c Edu. Mg. Indacochea Mendoza Luis R

**MIEMBRO**

## *Dedicatoria*

*El presente trabajo se lo dedico a Dios; por darme el valor y la fuerza para realizar esta investigación, a mi madre que siempre ha estado incondicionalmente brindándome su apoyo y comprensión, que día a día me ayuda a superarme y llegar a ser una buena profesional.*

*Jeannette*

## *Agradecimiento*

*A Dios, ya que es un ser divino e incomparable quien me brinda sabiduría e ilumina mi mente y mi corazón, a través de su palabra para realizar mis metas.*

*A mi madre por ser guía y ejemplo durante toda mi vida, quien ha compartido mis tristezas y alegrías, por brindarme estabilidad económica, emocional y sentimental para poder llegar hasta este logro, que sin su apoyo no hubiese podido hacerse realidad.*

*Al Dr. Johan Serrano, tutor del informe final de investigación quien sus conocimientos, entrega al trabajo y apoyo me orientó en el desarrollo y el cumplimiento de este trabajo investigativo.*

*A la escuela Cardenal "Julius Doepfner" de la ciudad de Ambato, especialmente al Dr. Byron Guerrero y a las autoridades respectivas que me han concedido la autorización y la realización de esta investigación, con el objetivo de mejorar la educación.*

*Jeannette del Rocío*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

<b>PORTADA</b> .....	<b>I</b>
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	II
Autoría de la investigación .....	III
Cesión de derechos .....	IV
Al Consejo Directivo de la Facultad de CienciasHumanas y de la Educación:.....	V
Dedicatoria:.....	V
Agradecimiento:.....	V
Índice general de contenidos.....	VIII
Índice de gráficos.....	XIV
Índice de tablas .....	XIV <sub>i</sub>
Resumen.....	XVII
Introducción .....	1

### CAPÍTULO I

#### PROBLEMA

1.1.- EL TEMA.....	5
1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	5
1.2.1.- CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
Árbol de Problemas .....	6
1.2.2.- ANÁLISIS CRÍTICO.....	7
1.2.3.- PROGNOSIS.....	7
1.2.4.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	8
1.2.5.- PREGUNTAS DIRECTRICES.....	8
1.2.6.- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	8
a) Delimitación del Contenido.....	8
b) Delimitación Espacial .....	8
c) Delimitación Temporal.....	9
1.3.- JUSTIFICACIÓN .....	9
1.4.- OBJETIVOS .....	10
1.4.1.- Objetivo General .....	10
1.4.2.- Objetivos Específicos.....	10



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	11
2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	12
2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA .....	13
2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL .....	13
2.4.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES .....	16
2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE .....	17
APLICACIÓN LÚDICA .....	17
Concepto .....	17
Importancia .....	18
Contribuciones del juego .....	19
Desarrollo psicomotor .....	19
Desarrollo intelectual .....	21
JUEGO DIDÁCTICO .....	21
Concepto .....	21
Características .....	22
Objetivos .....	22
Concepto .....	23
El papel de los juegos simbólicos .....	23
Las funciones del juego simbólico son: .....	24
JUEGO DE REGLAS .....	25
Concepto .....	25
El papel del juego de reglas .....	25
Beneficios .....	26
Beneficios del juego de construcción .....	26
MOTIVACIÓN .....	27
Concepto: .....	27
Características: .....	28
Determinantes de la motivación .....	28
Determinantes internos .....	28
Determinantes externos .....	29
Tipos de motivación .....	29
Motivación Extrínseca .....	29
Motivación Intrínseca .....	30

Ámbito de aplicación de la motivación .....	31
Motivación y ámbito educativo .....	31
PSICOMOTRICIDAD.....	32
Concepto:.....	32
Importancia.....	32
Las áreas de la Psicomotricidad son:.....	33
Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo.....	33
Lateralidad:.....	33
Equilibrio: .....	33
Tiempo y Ritmo:.....	34
Motricidad: .....	34
2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.....	34
DESARROLLO PSICOSOCIAL .....	34
Concepto.....	34
Periodos .....	35
<i>Periodo sensorio motor 0-2 años</i> .....	35
<i>Periodo preoperatorio 2 -7 Años</i> .....	36
<i>Pensamiento concreto 7-11 Años</i> .....	36
<i>Pensamiento normal o adolescente más de 11 años</i> .....	36
Desarrollo intelectual.....	37
Desarrollo psicomotor .....	37
Desarrollo afectivo .....	37
PERSONALIDAD .....	37
Concepto.....	37
Factores de la personalidad.....	38
Tipos de Personalidad.....	39
El extravertido .....	39
El introvertido.....	39
ETAPAS EVOLUTIVAS .....	40
Concepto.....	40
Evolución.....	40
La infancia .....	40
Educación infantil.....	41
Educación primaria y secundaria.....	42

DISCAPACIDAD VISUAL .....	43
Concepto.....	43
Tipos .....	43
Ceguera.....	43
<i>Ceguera parcial: E.</i> .....	43
<i>Ceguera total o completa:</i> .....	44
Baja visión.....	44
Tipos de baja visión.....	44
<i>Baja visión severa:</i> .....	44
<i>Baja visión moderada:</i> .....	44
<i>Baja visión leve:</i> .....	44
Trastornos visuales .....	44
Glaucoma.....	44
Miopía.....	45
Nistagmus .....	45
Astigmatismo.....	45
Estrabismo .....	46
2.7 HIPÓTESIS.....	46
Hipótesis General.....	46
Hipótesis Específicas .....	46
2.8 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES .....	46
2.8.1 Variable Independiente: Aplicación Lúdica.....	46
2.8.2 Variable Dependiente: Desarrollo Psicosocial.....	46

**CAPITULO III**  
**METODOLOGÍA**

3.1 ENFOQUE.....	47
3.2.- MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.2.1 Investigación de campo .....	47
3.2.2 Investigación documental –bibliográfica.....	47
3.3.- NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	48
3.2.1 Nivel exploratorio.....	48
3.2.2 Nivel descriptivo.....	48
3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA .....	49
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	49

3.4.1.-Operacionalización de la Variable Independiente: Aplicación Lúdica .....	50
3.4.2.-Operacionalización de la Variable Dependiente: Desarrollo Psicosocial. ....	51
3.5.-PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	52
3.5.1 Encuesta.....	52
3.6.-PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	52

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1. PROCEDIMIENTO.....	53
4.2. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS .....	54
4.2.1. Encuesta aplicada a docentes.....	54
4.2.1.1- Resumen de resultados de las encuestas realizadas a los Docentes .....	64
4.2.2. Encuesta aplicada a estudiantes .....	65
4.2.2.1.- Resumen de resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes .....	75
4.2.3. Encuesta aplicada a padres de familia .....	76
4.3.- VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	86

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1.-CONCLUSIONES.....	87
5.2 RECOMENDACIONES.....	88

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1 DATOS INFORMATIVOS.....	89
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	89
6.3 JUSTIFICACIÓN .....	90
6.4 OBJETIVOS .....	91
6.4.1.-Objetivo general .....	91
6.4.2.-Objetivos específicos.....	91
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD .....	92
6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.....	93
6.6.1 PSICOLÓGICA.....	93
6.6.2 PEDAGÓGICA .....	93

6.6.3 TEÓRICA.....	95
Adaptación.....	95
Juego.....	95
Caja de construcción.....	95
Importancia del rol del maestro en la educación inclusiva en los estudiantes con discapacidad visual.....	96
Importancia de la guía de adaptación en la discapacidad visual.....	96
GUÍA DE ADAPTACIÓN AL JUEGO DIDÁCTICO CAJA DE CONSTRUCCIÓN	99
INTRODUCCIÓN.....	99
DESARROLLO DEL JUEGO DIDÁCTICO CAJA DE CONSTRUCCIÓN .....	101
ACTIVIDAD N° 1 .....	102
ACTIVIDAD N° 2.....	103
ACTIVIDAD N° 3.....	104
ACTIVIDAD N° 4.....	105
ACTIVIDAD N° 5.....	106
ACTIVIDAD N° 6.....	107
ACTIVIDAD N° 7.....	108
ACTIVIDAD N° 8.....	109
ACTIVIDAD N° 9.....	110
ACTIVIDAD N° 10.....	111
ACTIVIDAD N° 11.....	112
ACTIVIDAD N° 12.....	113
6.7 METODOLOGÍA. Modelo Operativo. Fase I (Dirigido para Docentes – Padres de Familia).....	114
Modelo Operativo. Fase 2 (Dirigido a educandos con discapacidad visual).....	115
Modelo Operativo. Fase 2 (Dirigido a educandos con discapacidad visual).....	117
6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....	118
6.10 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	119
6.11 PRESUPUESTO .....	120
BIBLIOGRAFÍA .....	121
ANEXOS .....	123
ANEXO 1: Modelo de encuesta a los Docentes.....	123
ANEXO 2: Modelo de encuesta a estudiantes.....	125
ANEXO 3: Modelo de encuesta a padres de familia.....	127
ANEXO 4: Carta de un No-vidente.....	1278

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°: 1 Árbol de Problemas .....	6
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales .....	16
Gráfico N° 3 Constelación de ideas V.I. ....	16
Gráfico N° 4 Constelación de ideas V.D.....	17
Gráfico N° 5 Pregunta 1 a Docentes .....	54
Gráfico N° 6 Pregunta 2 a Docentes .....	55
Gráfico N° 7 Pregunta 3 a Docentes .....	56
Gráfico N° 8 Pregunta 4 a Docentes .....	57
Gráfico N° 9 Pregunta 5 a Docentes .....	58
Gráfico N°: 10 Pregunta 6 a Docentes .....	59
Gráfico N° 11 Pregunta 7 a Docentes .....	60
Gráfico N° 12 Pregunta 8 a Docentes .....	61
Gráfico N° 13 Pregunta 9 a Docentes .....	62
Gráfico N° 14 Pregunta 10 a Docentes .....	63
Gráfico N° 15 Pregunta 1 a estudiantes .....	65
Gráfico N° 16 Pregunta 2 a estudiantes .....	66
Gráfico N° 17 Pregunta 3 a estudiantes .....	67
Gráfico N° 18 Pregunta 4 a estudiantes .....	68
Gráfico N° 19 Pregunta 5 a estudiantes .....	69
Gráfico N° 20 Pregunta 6 a estudiantes .....	70
Gráfico N°: 21 Pregunta 7 a estudiantes .....	71
Gráfico N° 22 Pregunta 8 a estudiantes .....	72
Gráfico N° 23 Pregunta 9 a estudiantes .....	73
Gráfico N° 24 Pregunta 10 a estudiantes .....	74
Gráfico N° 25 Pregunta 1 a Padres de familia .....	76
Gráfico N° 26 Pregunta 2 a Padres de familia .....	77
Gráfico N° 27 Pregunta 3 a Padres de familia .....	78
Gráfico N° 28 Pregunta 4 a Padres de familia .....	79
Gráfico N° 29 Pregunta 5 a Padres de familia .....	80
Gráfico N° 30 Pregunta 6 a Padres de familia .....	81
Gráfico N° 31 Pregunta 7 a Padres de familia .....	82
Gráfico N° 32 Pregunta 8 a Padres de familia .....	83
Gráfico N° 33 Pregunta 9 a Padres de familia .....	84

Gráfico N° 34 Pregunta 10 a Padres de familia .....	85
---	----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Operacionalización de la VI: Aplicación Lúdica.....	50
Tabla N°: 2 Operacionalización de la V.D: Desarrollo Psicosocial.....	51
Tabla N° 3 Pregunta 1 a Docentes .....	54
Tabla N° 4 Pregunta 2 a Docentes .....	55
Tabla N° 5 Pregunta 3 a Docentes .....	56
Tabla N° 6 Pregunta 4 a Docentes .....	57
Tabla N° 7 Pregunta 5 a Docentes .....	58
Tabla N°: 8 Pregunta 6 a Docentes .....	59
Tabla N°9 Pregunta 7 a Docentes .....	60
Tabla N° 10 Pregunta 8 a Docentes .....	61
Tabla N° 11 Pregunta 9 a Docentes .....	62
Tabla N° 12 Pregunta 10 a Docentes .....	63
Tabla N° 13 Resumen de resultados de las encuesta aplicadas a Docentes .....	64
Tabla N° 14 Pregunta 1 a estudiantes.....	65
Tabla N°: 15 Pregunta 2 a estudiantes .....	66
Tabla N° 16 Pregunta 3 a estudiantes.....	67
Tabla N° 17 Pregunta 4 a estudiantes.....	68
Tabla N° 18 Pregunta 5 a estudiantes.....	69
Tabla N° 19 Pregunta 6 a estudiantes.....	70
Tabla N° 20 Pregunta 7 a estudiantes.....	71
Tabla N° 21 Pregunta 8 a estudiantes.....	72
Tabla N° 22 Pregunta 9 a estudiantes.....	73
Tabla N° 23 Pregunta 10 a estudiantes.....	74
Tabla N° 24 Resumen de resultadosde las encuestas aplicadas a estudiantes.....	75
Tabla N° 25 Pregunta 1 a Padres de familia.....	76
Tabla N° 26 Pregunta 2 a Padres de familia.....	77
Tabla N°27 Pregunta 3 a Padres de familia.....	78
Tabla N° 28 Pregunta 4 a Padres de familia.....	79
Tabla N° 29 Pregunta 5 a Padres de familia.....	80
Tabla N° 30 Pregunta 6 a Padres de familia.....	81
Tabla N° 31 Pregunta 7 a Padres de familia.....	82
Tabla N° 32 Pregunta 8 a Padres de familia.....	83
Tabla N° 33 Pregunta 9 a Padres de familia.....	84



Tabla N° 34 Pregunta 10 a Padres de familia.....	85
Tabla N°: 35 Resemen de resultados de las encuestas a padres de familia.....	86
Tabla N°: 36 Modelo operativo Fase 1 .....	114
Tabla N°: 37 Modelo operativo Fase 2 .....	115
Tabla N°: 38 Modelo operativo Fase 2 .....	116
Tabla N°: 39 Modelo operativo Fase 2 .....	117
Tabla N°: 40 Modelo operativo Fase 2 .....	119
Tabla N°: 41 Presupuesto.....	120

*UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO*  
*FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN*  
*CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA*

## **RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** *“Aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012”.*

**AUTORA:** *Villacís Fonseca Jeannette del Rocío*

**TUTOR:** *Dr. Mg. Serrano Cuchiye Johan Orfai*

**Resumen:** *El siguiente trabajo tiene como objetivo principal conocer la incidencia de la aplicación lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual, utilizando como instrumento la encuesta, la población de estudio lo conformaron 25 estudiantes con discapacidad visual, 25 padres de familia y 5 docentes de la escuela Cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato y a las conclusiones a las que se llegaron fueron las siguientes; La mayoría de maestros/as desconocen, acerca de la aplicación de juegos para niños/as con discapacidad visual, además que los docentes y padres de familia no cuentan con un conocimiento actualizado acerca del desarrollo evolutivo del niño/a con discapacidad visual, finalmente que la aplicación de técnicas lúdicas permiten mejorar el proceso de inter-aprendizaje y el desarrollo psicosocial de los alumnos con discapacidad visual..*

*Por esta razón se propone como alternativa de solución, una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción, que consiste en actividades y una adecuada manipulación, discriminación de las figuras geométricas de las diferentes texturas, formas, tamaños, cantidad, peso y color, para que de esta manera el educando con discapacidad visual se interese por el juego.*

**Palabras claves:** *Aplicación lúdica, desarrollo psicosocial, caja de construcción, discapacidad visual, figuras geométricas, adaptación, enseñanza-aprendizaje, habilidades y destrezas.*

## INTRODUCCIÓN

La aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011- 2012, es de gran importancia, puesto que investigaciones acerca de la aplicación de los juegos en el aprendizaje existen y están validadas por muchos autores, pero existe un vacío en cuanto al verdadero rol que cumple la aplicación de juegos a niños con discapacidad visual por lo tanto, este proyecto investigativo tiene como objetivo principal conocer la incidencia de la aplicación lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual.

Concluyendo efectivamente que la mayoría de maestros/as desconocen, acerca de la aplicación de juegos para niños/as con discapacidad visual, además que los docentes y padres de familia no cuentan con un conocimiento actualizado acerca del desarrollo evolutivo del niño/a con discapacidad visual, finalmente que la aplicación de técnicas lúdicas permiten mejorar el proceso de inter-aprendizaje y el desarrollo psicosocial de los alumnos con discapacidad visual..

Como investigadora me sentí motivada en solucionar este problema investigativo, pues siempre hay la necesidad de cambio, generando nuevas actitudes y responsabilidades, consideré que se puede establecer una propuesta de solución al problema, para que no siga afectando al desarrollo psicosocial de los estudiantes.

Por esta razón propongo como alternativa de solución, adaptar al juego didáctico caja de construcción, que consiste en actividades que permiten la adecuada manipulación, discriminación de las figuras geométricas de las diferentes texturas, formas, tamaños, cantidad, peso y color, para que de esta manera el educando con discapacidad visual se interese por el juego.

Esto llevó a que el presente trabajo de investigación, en su totalidad fuera estructurado únicamente por mi persona y lo que se demuestra ahora, es producto

de mi capacidad y sacrificio, con el anhelo de mejorar la educación de una apreciada Institución como es la escuela cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato.

Este trabajo de investigación es producto de mi sacrificio y de mi entrega total, sobre todo la preocupación por mejorar el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual, en la escuela cardenal “Julius Doephner”, que se ve simplificada en forma escrita en este informe, que a continuación lo resumo de la siguiente manera:

En el **I Capítulo** se refiere al planteamiento del problema, la contextualización a nivel macro, meso, y micro encontrado en la escuela cardenal “Julius Doephner”, también se realizó el árbol de problemas estableciendo las causas y efectos en el mismo y un análisis crítico.

Adquiriendo conocimiento sobre el problema se planteó la prognosis, se realizó formulación del problema, las preguntas directrices, se delimitó el problema determinando el área, campo y aspecto en el cual se está produciendo el mismo y se detalló los motivos como la importancia, el interés, novedoso, útil, la factibilidad, los beneficiarios y la originalidad, por lo que el problema merece ser estudiado, por último se planteó los objetivos general y específicos.

En el **II Capítulo** se refiere al marco teórico para lo cual se realizó los antecedentes investigativos conociendo que en la Universidad Técnica de Ambato, en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, específicamente en la Carrera de Psicología Educativa, no se encontró temas de tesis relacionados a las variables, a continuación se efectuó la fundamentación filosófica en donde se describe lo que concierne al tema, de acuerdo al criterio de muchos pensadores filosóficos que ha tenido acerca del tema, puesto que se desea que se dé un cambio, para mejorar el desarrollo psicosocial y a la vez el proceso enseñanza aprendizaje.

El presente trabajo de investigación está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que se realizó la fundamentación legal en donde constan algunos artículos de la ley relacionados con el tema de investigación, posteriormente se realizó las categorías fundamentales de cada variable, con los siguientes temas: Aplicación lúdica, Juego didáctico, Tipos de juegos, Motivación, Psicomotricidad. Desarrollo Psicosocial, Personalidad, Etapas Evolutivas, Discapacidad Visual y sus diferentes Trastornos, los cuales se detallan en la fundamentación teórica, para finalizar este capítulo se enuncio las hipótesis y sus variables.

El **III Capítulo** hace referencia a la metodología utilizada en el trabajo investigativo, el enfoque que guió la investigación siendo cualitativo- cuantitativo, así como también una modalidad de campo y documental-bibliográfica, a continuación se realizó los niveles o tipos de investigación, los cuales sirvieron para planificar la recolección de la información, para ser aplicada en el lugar de los hechos y poder obtener información primaria de los mismos. A continuación se eligió la población, se realizó la operacionalización de las variables para conocer las características de cada una, para luego realizar el plan de recolección de información en donde se especifica la técnica de recolección de información como la encuesta y por último se realizó el plan de procesamiento de la información.

En el **IV Capítulo** se relata el análisis, de las encuestas a estudiantes docentes y padres de familia, posteriormente se realizó la interpretación de datos en el cual se verificó que el objetivo general y los objetivos específicos se cumplieron, también se realizó la demostración de hipótesis mediante los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas docentes, estudiantes, padres de familia.

El **V Capítulo** hace referencia a las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron de las encuestas efectuadas a los docentes, estudiantes, y padres de familia.

En el **VI Capítulo** se refiere a la propuesta en la cual reflejan los datos informativos de la Institución donde se pondrá en práctica la propuesta, seguidamente se realizó los antecedentes conociendo que ninguna autoridad ni docente se ha preocupado por realizar adaptaciones a los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicosocial de los estudiantes, se realizó la justificación en donde constan aspectos relevantes y de suma importancia para que sea puesta en práctica, también se planearon los objetivos y el análisis de factibilidad, se efectuó una fundamentación psicológica, pedagógica y teórica para sustentar el trabajo, consecutivamente se realizó el cuadro operativo en donde se describe las fases, objetivos, actividades, recursos, responsables y tiempo en el que la propuesta se debe efectuar y finalmente se desarrolló la administración y presupuesto de la propuesta. Para concluir este trabajo investigativo se incluye la bibliografía y los anexos pertinentes.

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA**

#### **1.1.- EL TEMA**

“Aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato en el año lectivo 2011- 2012”

#### **1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1.- CONTEXTUALIZACIÓN**

En el **Ecuador** la problemática por la que se da una limitada aplicación de juegos en personas con personas con discapacidad visual abarca en factores tales, como escasos recursos didácticos adaptados para el aprendizaje de estudiantes no-videntes, una práctica inadecuada de estrategias de estudio, la falta de incentivos desmotivan al niño/a y bajan sus estándares de rendimiento, éstas son variables que tienen un impacto negativo en la aplicación lúdica.

En lo referente a la **ciudad de Ambato** en los centros de educación especial existe una limitación en el desarrollo de la actividad lúdica por la siguientes causas, el escaso conocimiento a las adaptaciones curriculares para enseñar a los niños con discapacidad visual, falta de espacios recreativos y en ocasiones no se dispone de programas concernientes a la actividad lúdica, la limitada autonomía necesaria en el establecimiento educativo, niños desmotivados, y los métodos inadecuados de enseñanza.

La escuela Especial para No-videntes “Julius Doephner“, tiene un déficit en lo referente a las actividades lúdicas, espacios recreativos, escaso desarrollo psicosocial, desmotivación, desinterés, falta de oportunidades e incluso en ocasiones se desconoce la estrategia que permita una activa participación del educando, estilos de aprendizaje tradicionales, métodos didácticos desactualizados, Igualmente el desconocimiento de los cambios evolutivos que se presentan en los educandos no-videntes por parte de algunos docentes, lo que no permite a los educandos impedidos visuales generar actividades didácticas que desarrollen sus habilidades y destrezas y una verdadera interrelación entre sus compañeros, por todo lo expuesto anteriormente es necesario generar un proyecto que complemente la actividad académica conjuntamente con las actividades didácticas

### Árbol de Problemas

#### Efectos

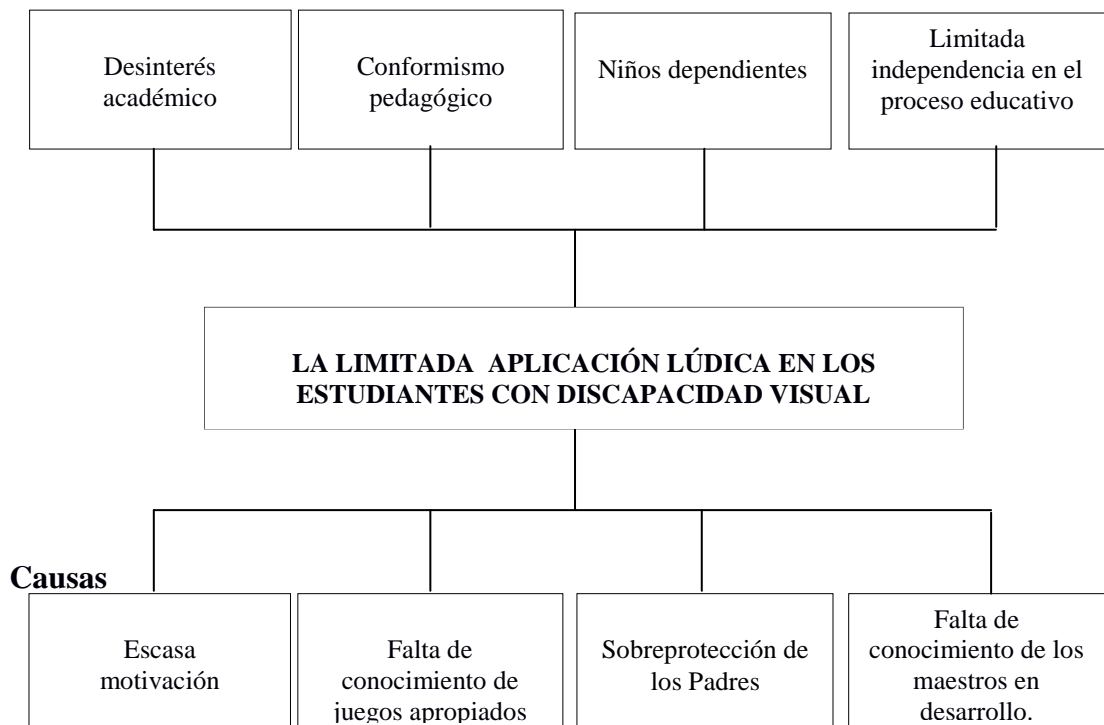


Gráfico N°: 1 Árbol de Problemas

Investigadora: Jeannette del Rocío Villacís



### **1.2.2.- ANÁLISIS CRÍTICO**

La presente investigación considera que el problema tiene varias causas:

La escasa motivación es una de las causas para que los alumnos se encuentren poco incentivados para aprender juegos didácticos que les permita integrarse de manera dinámica en el ámbito social.

La falta de conocimiento de juegos apropiados para niños con discapacidad visual no les permite desenvolverse en las diferentes actividades concernientes a la actividad lúdica.

La sobre-protección de los padres no permite al niño con discapacidad visual trabajar de manera independiente en los diferentes entornos. Puesto que la discapacidad no es razón para pensar que hay que actuar de forma diferente, porque independientemente de su deficiencia, el niño/a puede llevar una vida tan saludable, conseguir su independencia y autonomía.

Y finalmente en ocasiones determinados maestros desconocen las técnicas de desarrollo de los niños con discapacidad visual lo cual no facilita el desenvolvimiento apropiado en las diferentes etapas evolutivas.

### **1.2.3.- PROGNOSIS**

La escuela Cardenal “Julius Doepfner”, si continua trabajando de manera tradicional en lo concerniente a la problemática de la limitada aplicación lúdica tendremos estudiantes con un escaso desarrollo psicosocial, desinterés académico, conformismo pedagógico, niños/as dependientes y una limitada autonomía personal en el centro educativo, ya que la didáctica requiere de este complemento lúdico.

Como se puede analizar, son diversas las consecuencias, por lo que es menester ayudar a los alumnos con discapacidad visual a conocer juegos específicos,

aprendan a utilizar adecuadamente y se desarrollen de manera independiente en su centro educativo.

#### **1.2.4.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué forma la aplicación lúdica incide en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011-2012?

#### **1.2.5.- PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ¿Cómo aplican los juegos lúdicos los estudiantes con discapacidad visual?
- ¿Qué conocer de la personalidad de los educandos con discapacidad visual?
- ¿Cómo es el desarrollo psicosocial de los alumnos con discapacidad visual?
- ¿Qué alternativas de solución ayudarán en la aplicación lúdica, para mejorar el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual?

#### **1.2.6.- DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

##### **a) Delimitación del Contenido**

Campo: Educativo

Área: Lúdico y psicológico

Aspecto: Desarrollo psicosocial

##### **b) Delimitación Espacial**

La presente investigación se realizó con los/as estudiantes con discapacidad visual

de la escuela Cardenal “Julius Doepfner” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

### **c) Delimitación Temporal**

Este trabajo de investigación se realizó, en el periodo comprendido entre Septiembre del 2011 a Julio del 2012.

## **1.3.- JUSTIFICACIÓN**

**Interés por investigar.-** Esta investigación se realizó, ya que consideramos que es importante para la enseñanza y a la vez como auxiliar oportuno de la educación actual del país.

**Importancia teórica práctica.-** Investigaciones acerca de la implicación de los juegos en el aprendizaje existen y están validadas por muchos autores, pero existe un vacío en cuanto al verdadero rol que cumple el juego en los niños con discapacidad visual por lo tanto, este proyecto investigativo tiene como finalidad de ampliar los conocimientos en ese ámbito, ya sea con el fin de apoyar alguna teoría directamente desde una fuente empírica o generalizar resultados que levanten nuevas ideas o recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta o eventual teoría, con el fin de ser un aporte a la educación.

Es **Novedosa** porque **los** estudiantes con discapacidad visual aprenderán a utilizar adecuadamente los juegos y así mejoraran el desarrollarlo psicosocial.

Es de gran **Utilidad** ya que el lector tiene en sus manos un trabajo serio que aporta luz al conocimiento de una de las actividades más importantes del ser humano como es el juego, conocimiento relevante y útil para un propósito imprescindible **como es** la inclusión adecuada del niño ciego y deficiente visual en el ámbito educativo y social.

Además, por todos los motivos expuestos anteriormente se cree que es necesario motivar y enseñar al niño ciego y deficiente visual a jugar, proporcionarle todos los instrumentos y condiciones necesarias para que el juego sea una parte tan importante de su infancia como lo es para un niño vidente; de esta forma podrá adquirir un desarrollo madurativo normal y se tratará involucrar juegos adecuados, para que los estudiantes con discapacidad visual no tengan problema alguno y a la vez identifiquen actividades lúdicas que permitan correcto desarrollo psicosocial.

Esta investigación fue **factible** de realizar ya que se contó con el apoyo del director del plantel y de los docentes, quienes nos prestan su ayuda para la ejecución de esta investigación, obteniendo así excelentes resultados en el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

Los **beneficiarios** serán toda la comunidad educativa (estudiantes, maestros, padres de familia.) para de esa manera contribuir en el desarrollo psicosocial de los mismos.

## **1.4.- OBJETIVOS**

### **1.4.1.- Objetivo General**

- Determinar cómo incide la aplicación lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012.

### **1.4.2.- Objetivos Específicos**

- Conocer la adecuada utilización de los juegos para estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner”.
- Analizar el desarrollo psicosocial de los estudiantes.
- Diseñar una propuesta de solución que permita mejorar el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisados los trabajos de investigación en la Universidad Técnica de Ambato, en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en la Carrera de Parvularia, se encontraron los siguientes trabajos: con el Tema: **“La aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje lógico matemático de los niños/as del jardín de infantes “Pequeños Amigos” de la Ciudad de Pillaro, de la provincia de Tungurahua, durante el Quimestre, Noviembre 2009-Marzo 2010”**, de la Autora: Rogel Días Mónica del Cisne, dirigida por el Tutor: Dr. M. Sc. José Merino, en el año 2010, y con las siguientes conclusiones:

- La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias.
- La mitad de los niño/as no han desarrollado en su totalidad destrezas lógico matemáticas.
- Los maestros no cuentan con los conocimientos actualizados acerca de los juegos educativos para desarrollar las destrezas lógico matemáticas.

En el siguiente Tema: **“La actividad lúdica y su incidencia en la expresión corporal de los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela Manuel de Echeandia, del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, en el periodo Noviembre 2009 - Marzo 2010”**, de la Autora: Montero Fonseca Natalia del Rocío, dirigida por el Tutor: Dr. M. Sc. José Merino, en el año 2010, y con las siguientes conclusiones:

- La mayoría de los maestros/as utilizan de forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños/as.

- La mayoría de los niños/as no han desarrollado de forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensorio motriz y la expresión gestual.
- Los maestros no cuentan con una guía, sobre actividades lúdicas apropiadas para desarrollar la expresión corporal de los niños/as.

## **2.2.- FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La presente investigación se ubica dentro del paradigma crítico propositivo porque este paradigma concibe a la realidad como cambiante, en este caso reconocemos que la aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial de los niños con discapacidad visual es cambiante y por tanto la misma perspectiva tenemos para estudiantes, es decir que son transformadores, por lo que queremos lograr cambios para responder a la exigencia científica.

### **2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA**

Esta investigación se sustenta ontológicamente sobre la base de que la realidad, la sociedad, sus actores y sus procesos que están en constante transformación y la ciencia es solo un instrumento para interpretarlos, lo que se pretende con esta investigación es simplemente buscar alternativas mucho más cercanas pero no definitivas para la superación de los niveles de la aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial de los niños con discapacidad visual en la escuela Cardenal “Julius Doepfner” en el año lectivo 2011- 2012.

### **2.2.2 FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA**

Además, epistemológicamente siendo parte separada de la institución pero no separada de la sociedad Tungurahuese la relación e interacción directa entre el investigador y el objeto de investigación así como con las variables que componen la problemática, convirtiéndose ambos en transformadores de la sociedad.

### **2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA**

En cuanto a lo axiológico la investigación seguro tendrá repercusión de los valores del investigador, ya que no es un ser amoral, es parte integrante de una sociedad y del grupo de la escuela Cardenal “Julius Doephner”, influido por un paradigma que vivencia en contexto e incluso se ha captado de teorías educativas y psicológicas, pero que trata de cierta manera de responder a un mejoramiento del desarrollo psicosocial desde sus propios valores humanos personales que pueden limitarlo.

### **2.3.- FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

En el.- Código de la Niñez y Adolescencia

En el título.- II

En la sección.- Principios Fundamentales

*Art. 55.-* Derecho de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades o necesidades especiales.- Además de los derechos y garantías generales que la ley contempla a favor de los niños, niñas y adolescentes, aquellos que tengan alguna discapacidad o necesidad especial gozarán de los derechos que sean necesarios para el desarrollo integral de su personalidad hasta el máximo de sus potencialidades y para el disfrute de una vida plena, digna y dotada de la mayor autonomía posible, de modo que puedan participar activamente en la sociedad, de acuerdo a su condición.

En la.- Ley y Reglamento sobre Discapacidades

En el título.- IV

En el capítulo III

En la sección.- Personas con discapacidad

*Art. 47.-* Se garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada.

Se reconoce a las personas con discapacidad, los derechos a:

- Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones.
- Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacidad e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de este grupo. Y la educación especializada para las personas con discapacidad y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

En la Constitución de la República del Ecuador (Año 2008)

En la sección.- Sexta “Personas con Discapacidad”.

*Art. 47.-* “El Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, de manera conjunta con la sociedad y la familia, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social”

*Art. 48.-* El estado adoptará a favor de las personas con discapacidad medidas que aseguren:

- 1.- La inclusión social, mediante planes y programas estatales y privados coordinados, que fomenten su participación política, social, cultural, educativa económica.
- 2.- La obtención de créditos y rebajas o exoneraciones tributarias que les permita iniciar y mantener actividades productivas, y la obtención de becas de estudio en todos los niveles de educación.

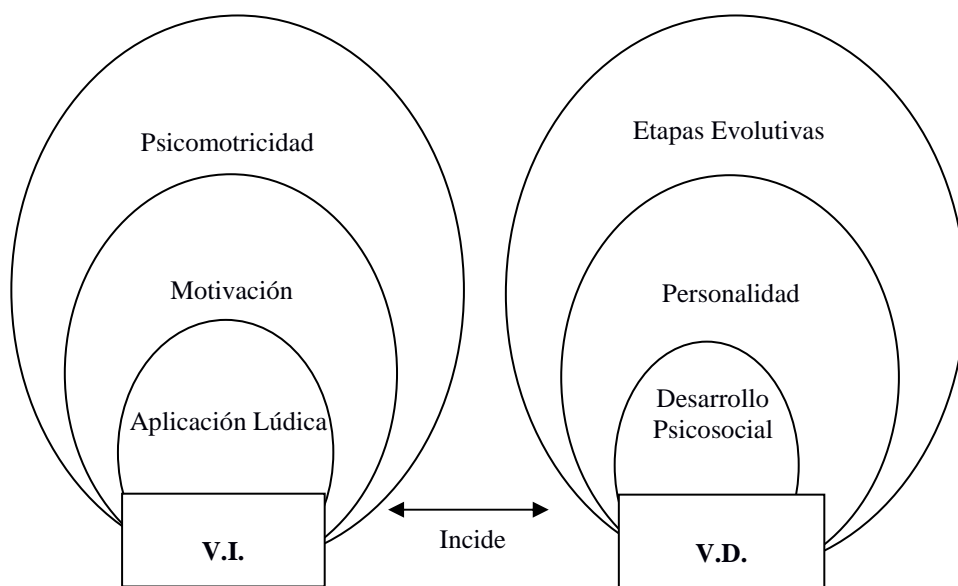


- 3.- El desarrollo de programas y políticas dirigidas a fomentar su esparcimiento y descanso.
- 4.- La participación política, que asegurará su representación, de acuerdo con la ley.
- 5.- El establecimiento de programas especializados para la atención integral de las personas con discapacidad severa y profunda, con el fin de alcanzar el máximo desarrollo de su personalidad, el fomento de su autonomía y la disminución de la dependencia.
- 6.- El incentivo y apoyo para proyectos productivos a favor de los familiares de las personas con discapacidad severa.
- 7.- La garantía del pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad. La ley sancionará el abandono de estas personas, y los actos que incurran en cualquier forma de abuso, trato inhumano o degradante y discriminación por razón de la discapacidad.

*La ley y reglamento de Educación* actual establece una atención prioritaria y preferente para los estudiantes con necesidades educativas especiales asociados o no a la discapacidad.

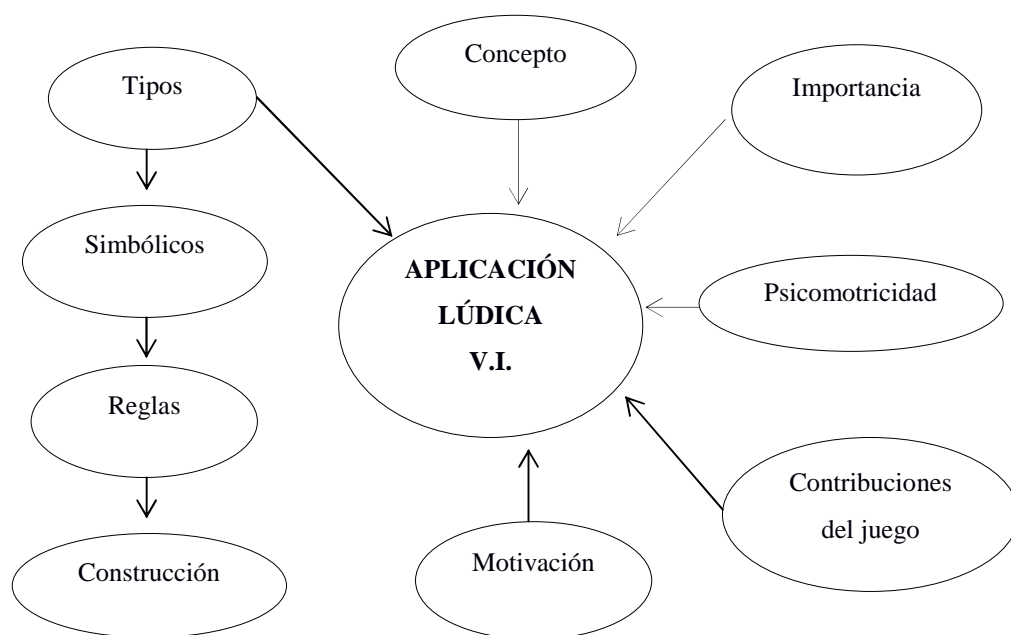
*Art. 21 e)* La Educación especial, que atiende a personas con necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, en instituciones de educación especial o integrada a la educación formal, dependiendo de su grado de discapacidad y de sus potencialidades.

## 2.4.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



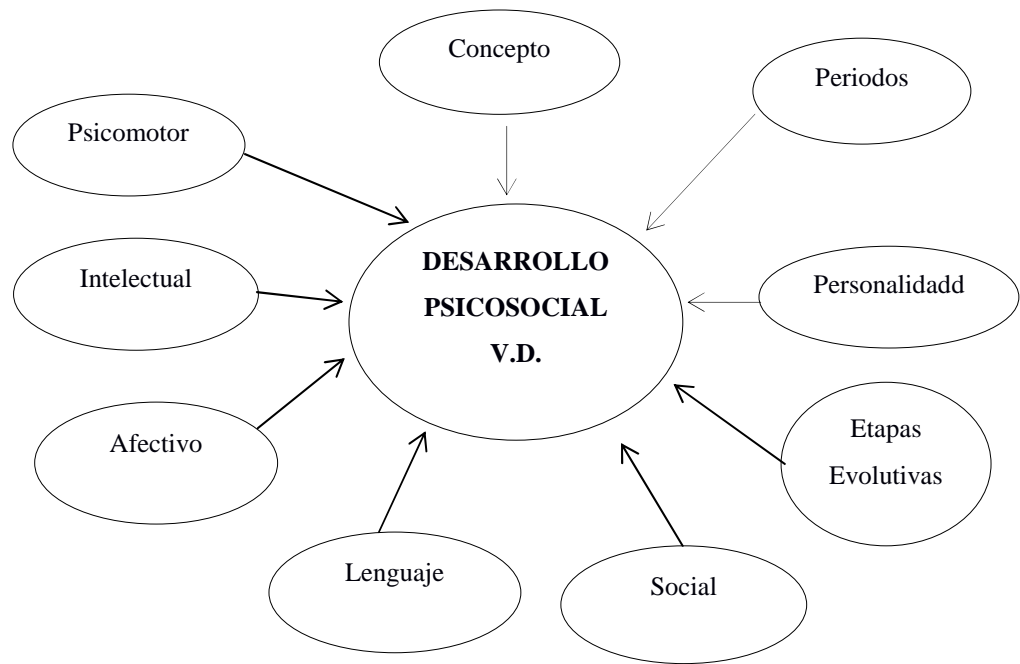
**Gráfico N° 2** Categorías Fundamentales

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 3** Constelación de ideas V.I.

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 4** Constelación de ideas V.D.

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

## **2.5 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **APLICACIÓN LÚDICA**

#### **Concepto**

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

### **Importancia**

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la aplicación lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan: Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño/a, pero adicionalmente es importante para la vida social. Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta el juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación consientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo Holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si por el contrario la cultura surge de la actividad de juego: «la cultura brota del juego - como juego- y allí se desarrolla»; además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social.

Los autores reseñados nos muestran la importancia que la lúdica y el juego tienen para el ser humano en todas las etapas de vida, pero en especial dentro de la infancia.

Igualmente cómo es en sí mismo un potenciador de desarrollo, aprendizaje y transformador de experiencias y creencias. (Importancia y beneficios de la lúdica, <http://www.recuerdame.net/infancia/beneficios.php>)

### **Contribuciones del juego**

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

### **Desarrollo psicomotor**

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

El bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por

Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) el niño/a construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados. (Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. [www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm)).

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa. ([www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm)).

### **Desarrollo afectivo-social**

Desde el punto vista efectivo social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que lo rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo, en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdicas grupales que realizan los niños/as a lo largo de la

infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social, estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los de reglas y los cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil ([www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm))

### **Desarrollo intelectual**

Jugando, el niño/a aprende, porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En plano intelectual, el desarrollo del juego, incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. ([www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm))

## **JUEGO DIDÁCTICO**

### **Concepto**

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

*Del área físico-biológica:* capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

*Del área socio-emocional:* espontaneidad, socialización, placer, satisfacción,

expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

*Del área cognitiva-verbal:* imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

### **Características**

- Intención didáctica.
- Objetivo didáctico.
- Reglas,
- Limitaciones y condiciones.
- Un número de jugadores.
- Diversión.
- Tensión.
- Trabajo en equipo.
- Competición.
- Favorezca el proceso socializador.
- Ayude a la educación en niños

### **Objetivos**

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar:

- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Plantear un problema que deberá resolverse, en un nivel de comprensión, con cierto grado de dificultad.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.



- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional.
- Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador/a dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

#### Tipos

A continuación se presenta una tabla con los distintos tipos de juego según Jean Piaget (tomada de Delval, "El desarrollo humano").

### **JUEGO SIMBÓLICO**

#### **Concepto**

Es la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Juego simbólico espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social:

#### **El papel de los juegos simbólicos**

Estimula la comunicación y cooperación con los iguales: El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de

percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a. El niño/a en la representación de otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él/ella, asume el papel del otro, tomando su perspectiva y favoreciendo la desaparición del egocentrismo.

Con el juego se potencia progresivamente la relación con los/as otros/as, lo que permite la asimilación del lenguaje y de diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos.

El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo: Al representar las profesiones se descubre la vida social del adulto, las relaciones entre ellos, derechos y deberes de cada rol.

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño/a aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles y distintas cualidades del mismo rol, ampliando la variedad de funciones sociales y de actitudes y explorando distintas modalidades relacionales.

El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal: En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes. El niño/a observa cómo reacciona él/ella ante distintas situaciones, cuál es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos. (<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>)

### **Las funciones del juego simbólico son:**

- Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño/a de la vida diaria.

- El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.
- Útil en el aprendizaje de la asunción de roles, y
- Un modo de superación del egocentrismo cognitivo.

## **JUEGO DE REGLAS**

### **Concepto**

Los juegos de reglas asocian actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego.

De los seis años a la adolescencia. De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo".

### **El papel del juego de reglas**

Los juegos cooperativos, son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

En esta categoría de juegos se puede incluir los juegos de representación, colectivos, motores y de reglas, que implican como elementos estructurales, la participación, aceptación, ayuda y cooperación.

(<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantilen-el-desarrollo.htm>)

## **Beneficios**

- Salida del período Egocéntrico.
- Desarrollo de los primeros elementos de razonamiento lógico.
- Desarrolla el sentido de la responsabilidad.
- Crea una situación de observación de las relaciones interpersonales
- Descubrimiento paulatino de las normas sociales.
- Potenciar la creatividad. (Enma Pérez Madorran, Concreción presentada en el Congreso de Córdoba, Los juegos de reglas como base metodológica en educación infantil)

## **JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**

El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa.

Primero, los niños apilan un objeto encima de otro perfeccionando únicamente la acción. Posteriormente, la construcción se hace, a veces, para hacer una forma simbólica (un avión, un garaje para los coches, etc.) Superados los 6 años, el niño suele construir para ejercitar otras capacidades cognitivas.

Al principio las construcciones se realizan individualmente. Cuando son más mayores los niños pueden participar del mismo proyecto común. Las construcciones se hacen tanto en el plano horizontal (trenes, encaje, puzzles).

Como en el plano vertical (torres, puentes). (<http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>)

### **Beneficios del juego de construcción**

- Potencia la creatividad

- Facilita el juego compartido.
- Desarrolla la coordinación motora
- Aumenta el control corporal durante las acciones
- Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular.
- Aumenta la capacidad de atención concentración
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-a otro, encima debajo.
- Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

## MOTIVACIÓN

### Concepto:

Según, Ricardo F. Solana la Motivación “Es una combinación de procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos que decide en una situación dada, con que vigor se actúa y en qué dirección se encaja la energía.”

La motivación es un proceso dinámico e interno que hace referencia al deseo de querer cubrir una necesidad, y que en definitiva viene a indicarnos que la motivación nos mueve a realizar unas conductas y a no hacer otras, dependiendo de nuestros motivos expresados como deseos, pulsiones o necesidades que se producen en cada momento.

### Importancia

“La Motivación es de vital importancia para las personas debido a que dan todo de sí en favor de un objetivo personal u organizacional. La motivación se da mediante la relación de Recompensas Vs Rendimiento; ya que este tipo de incentivos les da merito o reconocimiento a sus labores asignadas. La motivación exige necesariamente que haya alguna necesidad de cualquier grado; ésta puede ser absoluta, relativa, de placer o de lujo. Siempre que se esté motivado a algo, se considera que ese algo es necesario o conveniente. La motivación es el lazo que

une o lleva esa acción a satisfacer esa necesidad o conveniencia, o bien a dejar de hacerlo” (Ibíd.)

La motivación es trascendental, ya que si, un ser humano se encuentra motivado realiza las cosas excelentemente hasta llega a ser lo que nunca ha realizado por superarse o conseguir alguna meta u objetivo. Y aporta ideas creativas e innovadoras a la que quizás podrán generarle éxito en todo ámbito de su vida.

### **Características:**

La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo, hoy en día es un elemento importante en la vida personal, laboral, educativa, social, por lo que se requiere conocerla, y más que ello, dominarla, sólo así los individuos estará en condiciones de formar una cultura exitosa, sólida y confiable”. (Armstrong, Michael. Motivación aula 1993. Inglaterra. Editorial Legis)

En efecto, la motivación está relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos por ejemplo, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente.

### **Determinantes de la motivación**

Hay dos tipos de determinantes o mecanismos que actúan de diversas maneras y que pueden en un momento llegar a explicarlos.

#### **Determinantes internos**

*La herencia:* El principal determinante interno de la motivación. El enfoque instintivo, que propone que la energía se acumula en el organismo y da origen a un estado motivado. El enfoque fisiológico, que establece que los circuitos

cerebrales vigila el estado del cuerpo y activan las conductas cuando detectan algún cambio.

*El crecimiento potencial:* El ser humano está motivado para alcanzar su pleno potencia tanto en los aspectos físicos como en los aspectos psicológicos y emocionales.

*Los procesos cognitivos:* Hacen referencia a los determinantes que proceden de la formación que recibimos y de la forma en que la procesamos. Los procesos cognitivos contribuyen a la motivación. El pensamiento (procesamiento de la información) repercute de una manera importante en la conducta.

### **Determinantes externos**

*El aprendizaje:* Es el principal determinante externo de la motivación.

*El hedonismo:* Señala la tendencia que tienen los organismos a aproximarse a todo aquello que produce placer y alejarse de aquello que produce dolor.

*La interacción social:* Las situaciones sociales influyen poderosamente en la conducta, porque la presencia de personas modifica la motivación.

Todos los determinantes pueden actuar solos o conjuntamente de tal modo que la conducta motivada resultante que se ejecuta, pueda ser fruto de la influencia de uno o varios determinantes a la vez.

### **Tipos de motivación**

#### **Motivación Extrínseca**

Se encuentra determinada por factores ambientales y sus consecuencias sobre la conducta. El incentivo “atrae al organismo”, en el sentido que hace referencia a los aspectos de la estimulación externa que inciden sobre la conducta motivada. El

valor del incentivo del estímulo depende de la historia del sujeto y sus características personales.

### **Motivación Intrínseca**

Es la motivación para implicarse en una actividad por su propio valor, encontrándose y obteniéndose la misma recompensa en la realización de la tarea.

Una conducta se encuentra intrínsecamente motivada cuando se produce en ausencia de un estímulo externo, por lo que la recompensa, en este caso, se hallaría en la propia ejecución de la conducta.

La dificultad más significativa en los niños/as con discapacidad visual en el aprendizaje está en la imitación y la falta de motivación que posee al no tener curiosidad por lo que le rodea. Esto también influye en el desarrollo cognitivo. La interacción con el medio la realizaremos a través del oído y el tacto. Acercaremos los objetos al niño/a y el niño/a a los objetos. Para que observe las características de los objetos le podemos ayudar mediante la palabra.

La falta de estímulo visual, limita la motivación para el desarrollo de las destrezas motrices, demorándose la adquisición de la de ambulación. Los desplazamientos autónomos tienden a realizarse desde la posición sentada.

Es muy importante desarrollar la capacidad de escucha y la táctil. La música puede compensar y ayudar para el desarrollo del niño ciego.

Las imágenes que se hace de sí mismo y de su entorno son semejantes a la de los videntes. El concepto de permanencia del objeto es muy diferente en los invidentes, como no ve los objetos no tienen permanencia a no ser que los oiga.

El lenguaje no presenta unas diferencias significativas, una característica es la ausencia de gestos, casos de verbalismos, problemas en la asociación entre significante y significado, trastornos en la articulación.



## **Ámbito de aplicación de la motivación**

### **Motivación y ámbito educativo**

El ámbito educativo representa uno de los campos donde los desarrollos teóricos y aplicados de la investigación básica motivacional han dado más frutos.

La motivación es un proceso psicológico que desempeña un papel muy importante en el aprendizaje escolar, pues contribuye a que el alumno realice y participe en las actividades y tareas educativas de modo activo y continuado; también, a que adquiera conocimientos y desarrolle destrezas y capacidades útiles para su interacción presente y futura con el mundo.

*Relaciones motivación-ámbito escolar.* En las relaciones motivación-ámbito escolar juegan un papel decisivo el profesor, los alumnos, el aula y las tareas, el profesor constituye, tras los padres, el modelo más cercano a los escolares, con lo que su actuación e interacción con los alumnos determinará en gran medida la autoestima y la motivación escolar.

Los alumnos son los sujetos de la acción educativa y hay que destacar que sobre su sistema de motivación actúan distintas influencias. Las variables y aspectos que pueden caracterizar a un alumno es del punto de vista de la Psicología de la Motivación son muchas, no obstante destacan el interés y la curiosidad, los cuales presentan una estrecha relación con la motivación intrínseca e impulsan las conductas de exploración y manipulación además de la adquisición de conocimientos.

El aula hace referencia al contexto donde tiene lugar la actividad educativa y se caracteriza por presentar una estructura física, dada por el propio espacio físico, y una estructura social, dada por las relaciones e interacciones entre el profesor y los alumnos.

La tarea es el elemento sobre el que se incide en la actividad educativa y hace referencia al trabajo a realizar por el alumno. El responsable de estructurar las tareas es el profesor, el cual al hacerlo ha de buscar suscitar un nivel óptimo de motivación.

## **PSICOMOTRICIDAD**

### **Concepto:**

El término psicomotricidad, integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial.

La psicomotricidad en los niños/as se utiliza de manera cotidiana, pues lo aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás. En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño/a no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

### **Importancia**

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

- A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

**Las áreas de la Psicomotricidad son:**

**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/as 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 y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

**Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño/as estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

**Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

**Estructuración 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 también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

**Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

**Motricidad:** Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos:

**Motricidad gruesa:** Está referida a la coordinación de movimientos amplios, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, entre otros.

**Motricidad fina:** Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, entre otros.

## **2.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **DESARROLLO PSICOSOCIAL**

#### **Concepto**

Es un proceso de cambio ordenado y por etapas, en que se logran, en interacción con el medio, niveles cada vez más complejos de movimientos y acciones, de pensamiento, de lenguaje, de emociones y sentimientos, y de relaciones con los demás.

En un hogar donde se respira un ambiente de cariño, de respeto, de confianza y de estabilidad, los niños o niñas se forman y se desarrollan psíquicamente más sanos y seguros, y se relacionarán con el exterior de esta misma forma, con una actitud más positiva y constructiva hacia la vida.

## **Periodos**

### *Periodo sensorio motor 0-2 años*

Normalidad del desarrollo afectivo

- Sonríen en presencia de la madre (hacia los 3 meses)
- Miedo ante los extraños (hacia los 8-9 meses).

Ligero retraso en el desarrollo motor

- La falta de retroalimentación visual afecta al equilibrio y coordinación
- Tiene menos posibilidades de imitación
- Puede presentar falta de motivación hacia lo que le rodea, por falta de incentivo externo.

Ligero retraso en el desarrollo cognitivo

Debido a que la coordinación audio-manual es más tardía y más difícil de elaborar que el viso-manual:

- En las dos primeras etapas del periodo sensorio-motor (0-4 meses) el desarrollo de un bebé ciego es similar al de un vidente.
- En la tercera etapa del periodo sensorio-motor (4-9 meses) es cuando comienzan las diferencias importantes entre un bebé ciego y un vidente, debido a que no se adquiere la permanencia de los objetos
- Una vez que el niño ciego consiga moverse de forma autónoma y dirigirse hacia los objetos sonoros, lo que supone el comienzo de una permanencia

de los objetos, accederá sin problemas a las etapas cuarta y quinta (9 meses-2 años).

#### *Periodo preoperatorio 2 -7 Años*

- Imitación pobre y el desarrollo del juego simbólico retrasado.
- Dificultad de desarrollo en el lenguaje referido a espacios y personas
- Entre 2-3 años, el lenguaje del niño invidente puede considerarse normal desapareciendo el retraso en el caso de que exista
- Desarrollo para formarse imagen de sí mismo, normalidad (hacia 3-4 años).

#### *Pensamiento concreto 7-11 Años*

- No adquieren las operaciones concretas de forma homogénea y simultánea
- Ligero desfase evolutivo entre tareas que tienen un mayor soporte figurativo-perceptivo que en aquellas más influidas por aspectos lingüísticos(desaparece entre 11-12 años)
- Papel fundamental del lenguaje en el desarrollo cognitivo.

#### *Pensamiento normal o adolescente más de 11 años*

No se han encontrado diferencias relevantes entre niños ciegos y niños videntes de igual edad y semejante nivel evolutivo y social.

La carencia de una fuente de información tan importante como la visual puede ser sustituida por procedimientos lingüísticos que organicen la información.

Efectos sobre el comportamiento, sobre su forma de adaptarse al ambiente y sobre su manera de desarrollarse:

- Restricción del desarrollo
- Comprensión más tardía y diferente del mundo
- Disminución de las experiencias y relaciones con el entorno.

### **Desarrollo intelectual**

- Efecto mínimo en el desarrollo de la inteligencia, aunque puede haber mayor dificultad y el rendimiento académico es más bajo al principio.
- La dificultad más importante en el aprendizaje está en la imitación y la falta de motivación que posee al no tener curiosidad por lo que le rodea.
- Necesidad de desarrollar las capacidades de escucha y táctil.

### **Desarrollo del lenguaje**

- No presenta unas diferencias significativas, salvo ausencia de gestos, casos de verbalismos, problemas en la asociación entre significante y significado, trastornos en la articulación.

### **Desarrollo psicomotor**

- Hay un retraso en el desarrollo evidente, hacia los dos años es cuando comienza a andar (normal 1-1 ½).
- Dificultades del desarrollo del esquema corporal:
- Posturas inadecuadas, movimientos estereotipados.

### **Desarrollo afectivo**

- Dificultades para establecer una imagen de sí mismo/a.
- Dificultades en las habilidades sociales.
- Fallos en la comprensión de situaciones.
- No pueden interpretar la expresión de determinadas emociones por gestos.

## **PERSONALIDAD**

### **Concepto**

La personalidad es un conjunto de características o patrones que definen a una

persona, es decir, los pensamientos, sentimientos, actitudes y hábitos y la conducta de cada individuo, que de manera muy particular, hacen que las personas sean diferentes a las demás.

La personalidad es una estructura de carácter psicológico que hace referencia al conjunto de rasgos distintivos de un individuo. El experto de origen estadounidense Gordon Allport, ha definido a la noción de personalidad como aquella alineación dinámica de los sistemas psicofísicos que permite establecer un modo específico de actuar y de pensar. Esta organización, sostiene Allport, varía de un individuo a otro ya que depende de la clase de adaptación al entorno que establezca cada persona.

El aspecto dinámico de la personalidad permite apreciar que todos los seres humanos experimentan intercambios de modo constante con el medio que los rodea, un proceso que sólo se interrumpe con la muerte. En cuanto a las formas de pensar y de actuar, muestran que la personalidad está compuesta por una vertiente interna (pensamiento) y otra vertiente de carácter externo (simbolizado en la conducta).

### **Factores de la personalidad**

*Factores hereditarios:* Este factor condiciona el desarrollo de la personalidad. Lo biológico está constituido por la estructura orgánica que hereda el individuo y que se va a expresar a través de su temperamento. Por ello cada uno se va a tener una manera muy peculiar de reaccionar ante diferentes situaciones.

*Factores sociales:* Las relaciones y condiciones sociales influyen en el desarrollo de la personalidad desde el momento en que se nace. Los agentes de socialización, como son la familia, escuela, comunidad, medios de comunicación, etc, contribuyen al desarrollo progresivo de la personalidad. Según investigaciones, se ha demostrado que las actividades, valoraciones, autoestima, aspiraciones, capacidades, etc, dependen principalmente de la interacción social.



*Factores personales:* Son el resultado de la influencia del medio social sobre el sujeto y de la actividad del sujeto sobre el medio social. Están relacionados con los ideales, intereses, aspiraciones y la autovaloración, los cuales son factores internos que modifican el curso del desarrollo de la personalidad.

## **Tipos de Personalidad**

### **El extravertido**

Se llama así porque vierte su energía vital hacia fuera, hacia el mundo exterior. El extravertido es el hombre de acción, se lleva bien con la gente, tiene confianza en sí mismo, capea admirablemente las situaciones difíciles que se le presentan en sociedad, Es un hombre práctico, que gusta de las realidades concretas. Esquiva la meditación, son optimistas, inquietos, confiados, sociables, variables, inconstantes, divertidos, gastadores, conversadores, imprudentes, realizadores, cambiantes en cuanto opinión, expresivos.

### **El introvertido**

Se llama así porque se centra hacia el interior de sí mismo. El introvertido, por el contrario, tiende a replegarse en sí mismo. Es un hombre de abstracciones, reflexivo, meditativo. Huye de la compañía de los demás y busca ansiosamente la soledad. Es muy sensible, detesta la publicidad y el exhibicionismo. Su gran reserva le hace muy difícil de comprender, y por eso goza fama de hermético. Son pesimistas, desconfiados, rutinarios, aburridos, ahorrativos, callados, inteligentes, imaginativos, creadores, dan importancia a rumores, no expresan sus emociones, y controlados en su ira.

Entre los grados extremos de la extroversión y la introversión cabe un tipo intermedio: El ambivertido. Jung comprendió perfectamente que no hay extroversión ni introversión puras; pues se ha expresado a este respecto con toda

claridad: "Todo individuo posee ambos mecanismos, el de la extraversión y el de la introversión, y sólo el predominio relativo de uno de ellos constituye el tipo".

## **ETAPAS EVOLUTIVAS**

### **Concepto**

El desarrollo evolutivo de una persona es el ciclo vital. El desarrollo evolutivo como personas es entenderlo como una línea recta ascendente. La vida es una curva que asciende para luego descender: "nacimiento y muerte", o lo que es lo mismo "origen y final". La Psicología evolutiva ha intentado establecer unas pautas fijas y generalizables en esa construcción por ello delimitó etapas, como unas edades de comienzo y finalización.

### **Evolución**

#### **La infancia**

Las características y grado de las limitaciones y restricciones en la infancia, van a depender de muy diversos factores especialmente, del momento de inicio de la deficiencia visual, el grado de visión actual, y de los recursos personales, familiares y sociales disponibles.

La variabilidad en estos factores, conlleva una gran heterogeneidad dentro de la población de niños y jóvenes con deficiencia visual, de manera que no puede hablarse de unas repercusiones en las limitaciones y restricciones comunes a todos ellos. No obstante, con un ánimo descriptivo se comentarán algunos aspectos sobre el particular, teniendo en cuenta la edad, y prestando mayor atención a la etapa educativa.

## **Educación infantil**

En estas edades se advierten grandes diferencias en el desarrollo evolutivo entre los niños/as, según el grado de visión y el momento de inicio de la pérdida. Considerando ese amplio abanico, en sentido general, podemos citar algunas limitaciones más evidentes en los casos de menor visión, en los que con frecuencia observamos.

En motricidad gruesa, son niños que habitualmente no gatean, presentan cierta hipotonía y se retrasa el inicio de los primeros pasos, todo ello consecuencia de la falta de información del espacio que le rodea y, por consiguiente, la falta de curiosidad por el mismo y la autoprotección. También es frecuente una postura incorrecta sobretodo de la cabeza, inclinada ligeramente hacia adelante. Y por último, la aparición de estereotipias, que pueden estar originadas tanto por la falta de estimulación, como por situaciones generadoras de ansiedad.

En motricidad fina, a veces se presenta rechazo a tocar ciertas texturas como por ejemplo peluches, texturas viscosas, etc. Y un retraso en la coordinación, ya que desde las primeras adquisiciones se basan en la coordinación audio-motriz, no óculo-motriz.

En los aspectos cognitivos, se retrasa la adquisición de la permanencia del objeto; hay cierta dificultad para generalizar y para las conductas representativas (por ejemplo gestos corporales), y otras como el juego simbólico y el dibujo.

En lenguaje puede haber cierto retraso en contenidos (léxico y semántico), siendo lo más característico la presencia de verbalismos (hablar de cosas de las que no se ha tenido experiencia directa). Suele haber una deficiente expresividad, tanto en los gestos, como en el tono de voz.

En sociabilidad y autonomía, suelen ser niños/as con poca iniciativa, que se

justifica por las dificultades en la imitación, de manera que hay que motivarles y enseñarles.

### **Educación primaria y secundaria**

Hay que seguir insistiendo en lo erróneo de generalizar, para permitirnos enumerar algunas limitaciones impuestas por la deficiencia visual. Hecha esa aclaración, podemos decir que con frecuencia se observa:

En su motricidad, cierta inestabilidad postural, inhibición del movimiento espontáneo, lentitud y frecuentes dificultades en la lateralidad. La movilidad general, suele estar más restringida e implicar una disminución de la actividad física, en comparación de los niños de su misma edad.

Académicamente, con frecuencia hay un significativo retraso escolar, mayor lentitud en la realización de tareas, pobreza de vocabulario y dificultades en lectura y escritura. La cantidad y complejidad de los aprendizajes cuando no se dispone de un sentido como la vista, justifica una frecuente falta de motivación hacia los aprendizajes.

En su conducta social y afectiva, son frecuentes los déficit en habilidades sociales y el retraimiento en las relacionales con los compañeros, dependencia mayor de la esperada por su edad cronológica y pasividad. Es frecuente una baja autoestima, justificada por las escasas ocasiones de éxito académico con relación al resto de sus compañeros que ven.

En las familias y ocasionalmente en los centros, comportamientos de hiperprotección, fruto de la desinformación o de creencias erróneas sobre la deficiencia visual o las personas con deficiencia visual.

En relación al aprendizaje, si particularizamos en el caso de alumnos con ceguera, las características diferenciales más significativas, suelen ser:

Dificultades de aprendizaje por imitación: imposibilidad de aprendizaje por imitación visual.

Canales de información auditivos y táctiles, por lo que la percepción de la realidad es analítica: dificultad para recibir información completa del medio.

La lentitud en el proceso de adquisición de los aprendizajes se debe, tanto al tipo de materiales que tiene que utilizar, como a la forma de análisis para llegar al conocimiento de las cosas. No se trata de un proceso deficiente sino diferente de asimilación de la información.

## **DISCAPACIDAD VISUAL**

### **Concepto**

La discapacidad visual para la Lic. MACIEL Paula, en su obra *Discapacidad visual y esquema corporal*, menciona que “La discapacidad visual es la carencia, disminución o defectos de la visión.”

### **Tipos**

#### **Ceguera**

La ceguera es una discapacidad física que consiste en la pérdida total o parcial del sentido de la vista. Existen varios tipos de ceguera parcial dependiendo del grado y tipo de pérdida de visión.

#### **Tipos de Ceguera**

**Ceguera parcial:** Es cuando la persona ve con baja visión o no tiene la suficiente capacidad de tener una buena visión y se ven obligados a usar anteojos para tener

la visión excelente. El resto visual sólo permite captar luz, bultos y matices de colores.

***Ceguera total o completa:*** Es cuando la persona no ve ni siente absolutamente nada, ni siquiera luz ni su reflejo (resplandor). Apenas perciben luz o nada en absoluto.

## **Baja visión**

Desde el punto de vista funcional, pueden considerarse como personas con baja visión aquellas que poseen un resto visual suficiente para ver la luz, orientarse por ella y emplearla con propósitos funcionales.

### **Tipos de baja visión**

***Baja visión severa:*** Las personas perciben la luz, se desempeñan con el Braille para la lectura y escritura.

***Baja visión moderada:*** Las personas que son capaces de distinguir objetos grandes y medianos en movimiento, sin discriminación de detalle y/o color. Pueden desempeñarse en la lectura y escritura con tinta y/o con braille.

***Baja visión leve:*** Las personas tienen la capacidad de percibir objetos pequeños, dibujos y símbolos. Se desempeñan con la escritura y lectura a tinta con las debidas adaptaciones.

## **Trastornos visuales**

### **Glaucoma**

Aumento de la presión intramuscular, puede ser congénito, secundario o primario.

*Síntomas:* Visión periférica disminuida, visión nocturna muy pobre, dificultad para la lectura y para ver objetos de gran tamaño.

*Campo visual:* La presencia de escotomas en la zona inferior del campo visual puede dificultar el desplazamiento. El glaucoma congénito primario es muy difícil de controlar y se observan reducciones marcadas del campo visual periférico que obliga al paciente el uso del bastón.

*Iluminación:* En general se necesita una potente iluminación.

## **Miopía**

La miopía muy intensa puede llevar a la atrofia de coroides y hemorragias y degeneración retiniana. Puede también presentarse sin alteraciones.

*Síntomas:* Visión a distancia anormal, buena visión para la lectura, visión nocturna alterada y opacidades de vítreo muy molestas.

*Campo visual:* Puede haber disminución del campo periférico debido al uso de gafas.

*Iluminación:* Se recomienda luz potente.

## **Nistagmus**

Movimientos oculares, involuntarios. Pueden ser pendulares o irregulares (lentos en una dirección y rápidos en otras). Si se presenta al nacer indica ceguera o agudeza visual muy reducida probablemente inferior a 20/200. El nistagmus no es una enfermedad sino signo de un proceso más amplio.

## **Astigmatismo**

Ocurre cuando hay una deformación en varias partes de la córnea, la membrana transparente que cubre al ojo, ocasionando que no se forme un foco sobre la retina, sino una imagen confusa generalmente incompleta o distorsionada. Los lentes que

corrigen este problema son los cilíndricos, que encauzan los rayos de luz hacia un punto óptico único. También se corrige con cirugía refractiva. Este problema ocasiona dolores en los ojos y cabeza y mucha fatiga visual.

### **Estrabismo**

Mejor conocido como “ojos bizcos”. Este padecimiento se caracteriza por la pérdida del paralelismo de los ojos, es decir que mientras uno de los ojos mira un objeto, el otro se desvía en otra dirección ocasionando en muchos casos un defecto estético llamativo. Esto se debe principalmente a la alteración de los músculos del ojo unida a una mala visión, es decir, un ojo se tuerce porque ve mal y ve mal porque se tuerce. El problema se corrige mediante el uso de lentes con cristales especiales, la oclusión del ojo desviado con parches, ejercicios musculares y en algunas cosas por medio de cirugía.

## **2.7 HIPÓTESIS**

### **Hipótesis General**

La aplicación lúdica incide en el desarrollo psicosocial en los estudiantes con discapacidad visual.

### **Hipótesis Específicas**

H0= La aplicación lúdica no incide en el desarrollo psicosocial

H1= La aplicación lúdica si incide en el desarrollo psicosocial

## **2.8 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES**

**2.8.1 Variable Independiente:** Aplicación Lúdica

**2.8.2 Variable Dependiente:** Desarrollo Psicosocial



## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE**

El enfoque de la investigación es cualitativo cuantitativo, porque considera que la realidad de la escuela Cardenal Julius Doephner” es única e irrepetible y se busca la comprensión de la aplicación lúdica y su incidencia en el desarrollo psicosocial con un enfoque contextualizado porque tanto el problema requiere de investigación desde una perspectiva interna, debido a que sus objetivos plantean descubrir y desarrollar la hipótesis además porque plantea una hipótesis general pero afirmativa, haciendo énfasis en el proceso para su comprobación.

#### **3.2.- MODALIDAD BÁSICA DE INVESTIGACIÓN**

##### **3.2.1 Investigación de campo**

Puesto que se estuvo en contacto directo con la realidad a investigar y a la vez obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto.

##### **3.2.2 Investigación documental –bibliográfica**

Porque el propósito es ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basados en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias).

### **3.3.- NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.2.1 Nivel exploratorio**

Acudí a la escuela cardenal “Julius Doepfner” para determinar la manera de cómo estaban utilizando los docentes los juegos didácticos, hacia las estudiantes y de cómo influía en su desarrollo psicosocial.

Se comprobó la existencia de las dos variables en mi problema de investigación que en este caso son: la aplicación lúdica y el desarrollo psicosocial en las clases que se realizó en el establecimiento.

Pude redactar las dos hipótesis de trabajo, donde la una es nula y la otra alterna, mediante la investigación realizada acepté la hipótesis alterna la cual me sirvió para el cumplimiento y avance del problema y rechacé la hipótesis nula.

#### **3.2.2 Nivel descriptivo**

Se describieron las características del desarrollo de los estudiantes, mediante las encuestas, para obtener información necesaria de las dos variables.

Aplicadas las encuestas se obtuvo información estadística de cada una de las variables, en base a dichos resultados se emitió un criterio para la solución al problema.

Se distribuyeron los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes, estudiantes y padres de familia en donde se determinaron los porcentajes de cada una de las dimensiones de cada variable.

La investigación llegó al nivel descriptivo, pues al hacer el análisis y la contextualización se realizó una investigación exploratoria, pero en tanto que se analice críticamente las causas y factores que producen determinados efectos o

consecuencias entre los involucrados y su contexto y otros procesos que se perciban cualitativamente se pasara al nivel descriptivo.

### **3.4.- POBLACIÓN Y MUESTRA**

Utilicé toda la población inmersa por lo que facilitó el trabajo investigativo.

La población estuvo dividida en los siguientes extractos:

a) Estudiantes	25
b) Docentes	5
c) Padres de Familia	<u>25</u>
	55

Por ser una población pequeña se trabajó con su totalidad

### **3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

### 3.4.1.-Operacionalización de la Variable Independiente: Aplicación Lúdica

CONCEPTUALIZAR	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, pues fomenta el desarrollo psicosocial y la conformación de la personalidad.</p> <p>Encerrando una amplia gama de actividades dónde interactúan el gozo, la creatividad y el conocimiento.</p>	<p>Dimensión</p> <p>Personalidad</p> <p>Actividades</p>	<p>Psicológica</p> <p>Socio-afectiva</p> <p>Ética</p> <p>Estética</p> <p>Comunicativa</p> <p>Cognoscitiva</p> <p>Motriz</p> <p>Actitudes</p> <p>Temperamento</p> <p>Carácter</p> <p>Voluntad</p> <p>Motivación</p> <p>Simbólicas</p> <p>Reglas</p> <p>Roles</p> <p>Construcción</p> <p>Didácticas</p>	<p>¿Usted considera que la aplicación de juegos es importante? SI ( ) NO ( ).</p> <p>¿Piensa usted que los juegos le ayudan en su proceso de enseñanza aprendizaje? SI ( ) NO ( ).</p> <p>¿Cree usted aplicando juegos se puede mejorar su desarrollo psicosocial? SI ( ) NO ( ).</p> <p>¿Le agrada que sus docentes le apliquen juegos en clase? SI ( ) NO ( ).</p> <p>¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar su desarrollo psicosocial? SI ( ) NO ( ).</p>	<p>-Encuesta</p> <p>-Cuestionario</p>

**Tabla N°:1** Operacionalización de la variable independiente: Aplicación Lúdica

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



### **3.5.-PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Se aplicó un instrumento de recolección de datos que me permitió obtener la suficiente información, entre los cuales mencionaremos a los siguientes:

#### **3.5.1 Encuesta**

Se utilizó el cuestionario estructurado y focalizado a los estudiantes y padres de familia y docentes para conocer en forma directa la información precisa sobre la relación que existe entre la aplicación lúdica y el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

### **3.6.-PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

Se procedió a la aplicación de las encuestas a estudiantes, padres de familia y a los docentes, dónde se obtuvieron resultados que fueron tabulados y los mismos porcentajes que sirvieron para el análisis. Estas interpretaciones de resultados me permitieron demostrar los objetivos y enunciar las conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron en el proceso investigativo.

Por último con todos estos resultados se procedió a aceptar matemáticamente la hipótesis alterna y en base a ello se estableció la propuesta de solución al problema planteado.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. PROCEDIMIENTO**

A continuación se realizó el resumen porcentual general de la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, con su respectivo grafico e interpretación de resultados por parte de la investigadora.

Del análisis e interpretación de datos, se obtuvo la información necesaria, las conclusiones y recomendaciones más pertinentes a mi problema de investigación, las cuales sirvieron para establecer la propuesta de solución al problema, para disminuir su impacto.

## 4.2. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

### 4.2.1. Encuesta aplicada a docentes

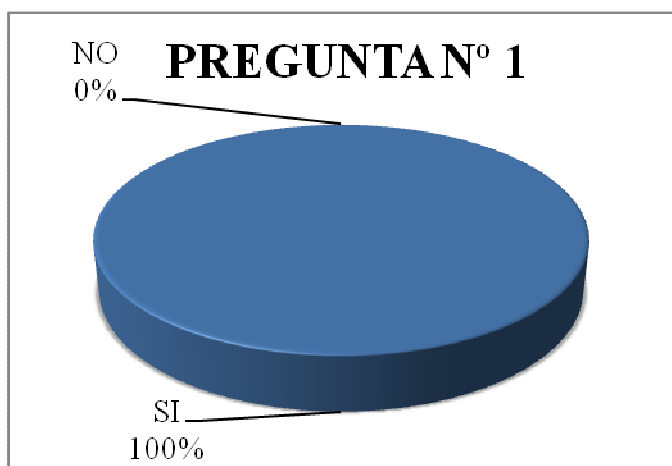
**Pregunta 1. ¿Cree usted que la aplicación lúdica es importante?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

**Tabla N° 3** Pregunta 1 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 5** Pregunta 1 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### Análisis e Interpretación de los resultados

Como podemos observar de los 5 docentes encuestados, el 100% es el porcentaje total, responden que la aplicación lúdica es importante, por lo tanto se analiza que si es importante la aplicación lúdica para los educandos con discapacidad visual.



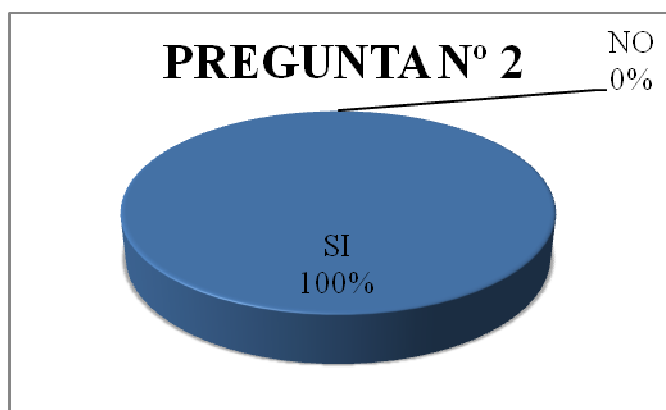
**.Pregunta 2. ¿Usted piensa que aplicando juegos a los estudiantes mejorarán en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

**Tabla N° 4** Pregunta 2 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 6** Pregunta 2 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 5 docentes encuestados el 100% que es el total, responde que aplicando juegos a los estudiantes mejorarán en su proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto se interpreta que aplicando juegos a los estudiantes mejorarán en su proceso de enseñanza aprendizaje.

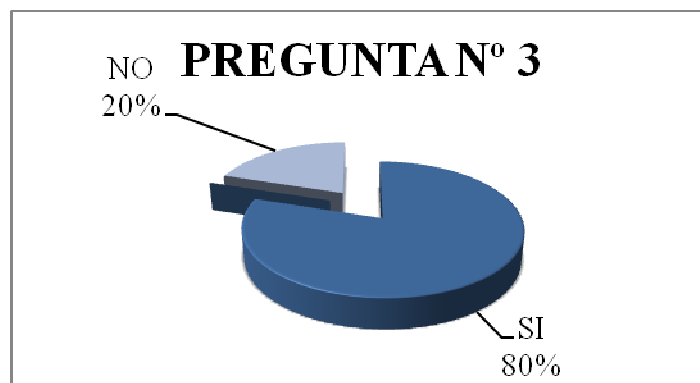
**Pregunta 3. ¿Considera usted que aplicando juegos a los estudiantes se puede mejorar el desarrollo psicosocial?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	4	80%
NO	1	20%
TOTAL	5	100%

**Tabla N° 5** Pregunta 3 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 7** Pregunta 3 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 5 docentes encuestados, el 80% que es la mayoría manifiestan que aplicando juegos a los estudiantes se puede mejorar el desarrollo psicosocial, mientras que un 20% responden que no, entonces se interpreta que aplicando juegos a los estudiantes con discapacidad visual si se puede mejorar el desarrollo psicosocial.

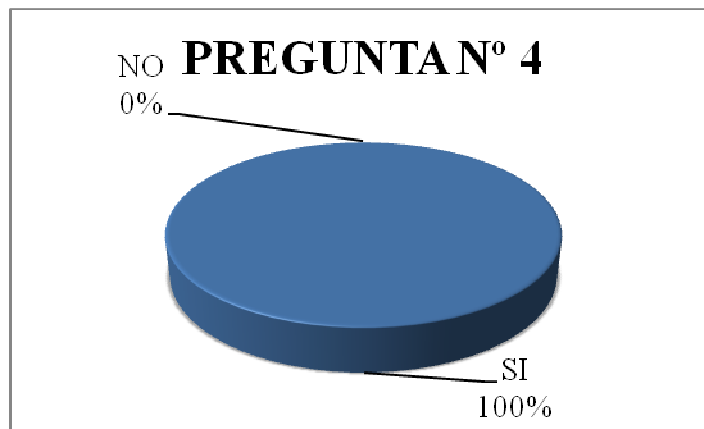
**Pregunta 4. ¿Les agrada jugar a los educandos con discapacidad visual?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	5	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Tabla N° 6** Pregunta 4 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 8** Pregunta 4 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 5 docentes encuestados, el 100% responden que si es agrada jugar a los educandos con discapacidad visual, por lo tanto de considera que a los educandos con discapacidad si les agrada jugar.

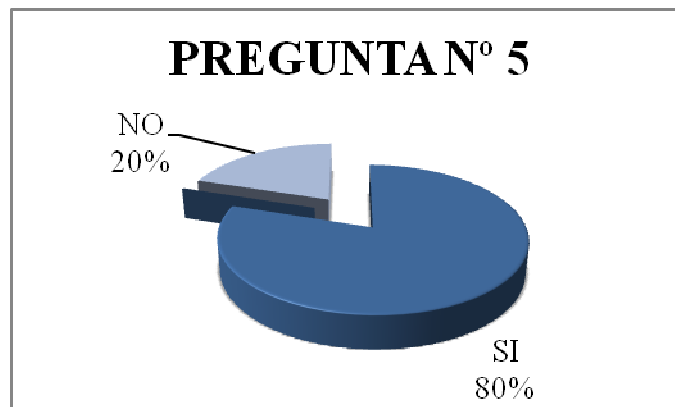
**Pregunta 5. ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar el desarrollo psicosocial del estudiante?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	4	80%
<b>NO</b>	1	20%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Tabla N° 7** Pregunta 5 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborada por:** Jeannette Villacís



**Gráfico N° 9** Pregunta 5 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 5 docentes encuestados el 80% responde que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar el desarrollo psicosocial del estudiante, que es la gran mayoría, mientras que el 20% responde que no, por lo que se considera que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción si mejora el desarrollo psicosocial del estudiante no-vidente.

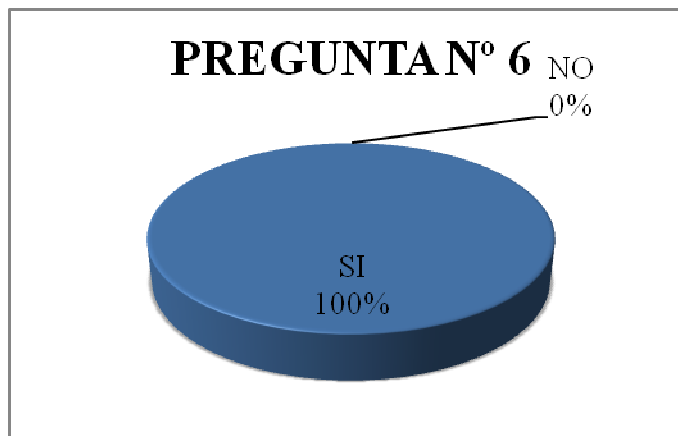
**Pregunta 6. ¿Cree usted que es importante conocer el desarrollo psicosocial de sus estudiantes?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	5	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Tabla N°: 8** Pregunta 6 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N°: 10** Pregunta 6 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los docentes encuestados el 100% expresan que es importante conocer el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual, por lo tanto se analiza que es importante conocer el desarrollo psicosocial de sus estudiantes.

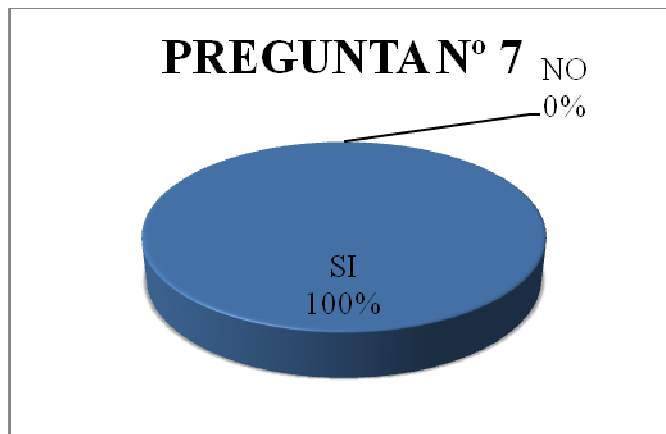
**Pregunta 7. ¿Cree usted que el estudiante al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

**Tabla N°9** Pregunta 7 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 11** Pregunta 7 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los docentes encuestados el 100% responde que, el estudiante al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes, por lo que se explica que el estudiante al participar en actividades sociales, si mejora sus actitudes.

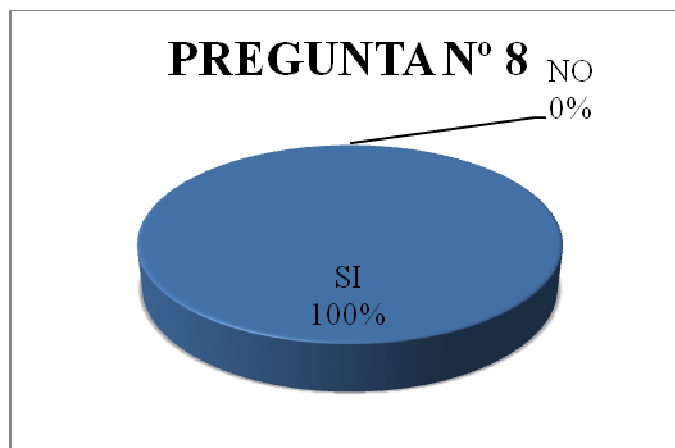
**Pregunta 8. ¿Los estudiantes participan con los compañeros y docentes en programas sociales?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	5	100%
NO	0	0%
TOTAL	5	100%

**Tabla N° 10** Pregunta 8 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Investigadora:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 12** Pregunta 8 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de los resultados**

De los docentes encuestados el 100% que es el total responde que los estudiantes participan con los compañeros y docentes en programas sociales. Por lo tanto se interpreta que los estudiantes si participan con los compañeros y docentes en programas sociales.

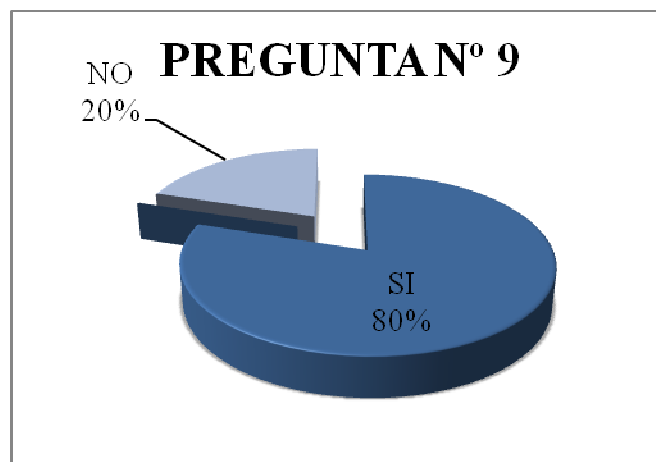
**Pregunta 9. ¿Considera usted que se puede mejorar la personalidad del educando participando en juegos?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	4	80%
<b>NO</b>	1	20%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Tabla N° 11** Pregunta 9 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 13** Pregunta 9 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los docentes encuestados el 80% que es la mayoría, expresa que se puede mejorar la personalidad del educando participando en juegos, mientras que un 20% manifiesta que no, interpretando que si se puede mejorar la personalidad del educando participando en juegos.



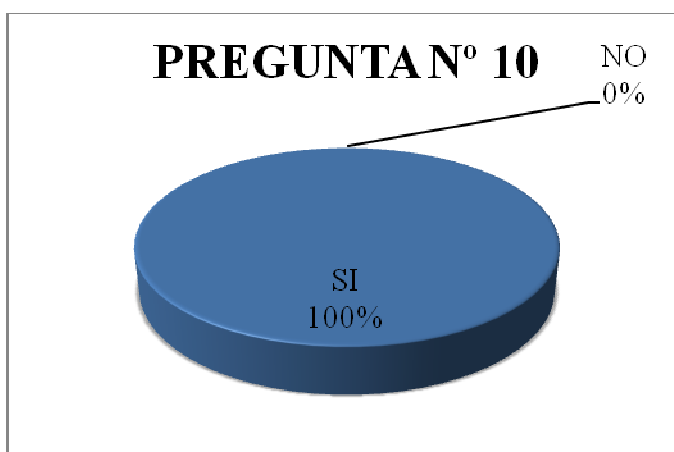
**10. ¿Usted motiva a sus estudiantes a que se integren en actividades sociales?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	5	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	5	100%

**Tabla N° 12** Pregunta 10 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 14** Pregunta 10 a Docentes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de los resultados**

Como podemos observar de los 5 docentes encuestados el 100% responde, que es el total del porcentaje, manifiesta que si motiva a los estudiantes a que se integren en actividades sociales, analizando que los docentes si motivan a los estudiantes a que se integren en actividades sociales.

#### 4.2.1.1- Resumen de resultados de las encuestas realizadas a los Docentes

<b>CUESTIONARIOS</b>				
<b>DIRIGIDO A DOCENTES</b>				
<b>N°</b>	<b>PREGUNTA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>TOTAL</b>
1	PREGUNTA N° 1	5	0	5
2	PREGUNTA N° 2	5	0	5
3	PREGUNTA N° 3	4	1	5
4	PREGUNTA N° 4	5	0	5
5	PREGUNTA N° 5	4	1	5
6	PREGUNTA N° 6	5	0	5
7	PREGUNTA N° 7	5	0	5
8	PREGUNTA N° 8	5	0	5
9	PREGUNTA N° 9	4	1	5
10	PREGUNTA N° 10	5	0	5

**Tabla N° 13** Resumen de resultados de las encuesta aplicadas a Docentes

**Fuente:** Resumen de Encuestas

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

#### 4.2.2. Encuesta aplicada a estudiantes

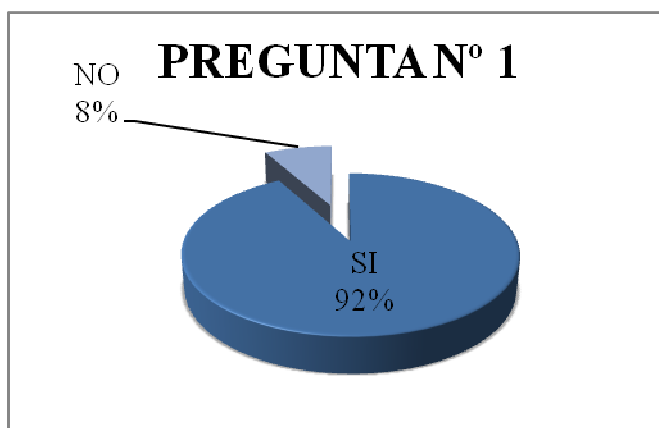
**Pregunta 1. ¿Usted considera que la aplicación de juegos es importante?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	23	92%
NO	2	8%
TOTAL	25	100%

**Tabla N° 14** Pregunta 1 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 15** Pregunta 1 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

#### **Análisis e Interpretación de resultados**

Como podemos observar de los 25 educandos encuestados, el 92% es el porcentaje más alto expresan que la aplicación de juegos es importante, mientras que un 8% de estudiantes responden que no, entonces se entiende que la aplicación de juegos si es importante para los estudiantes.

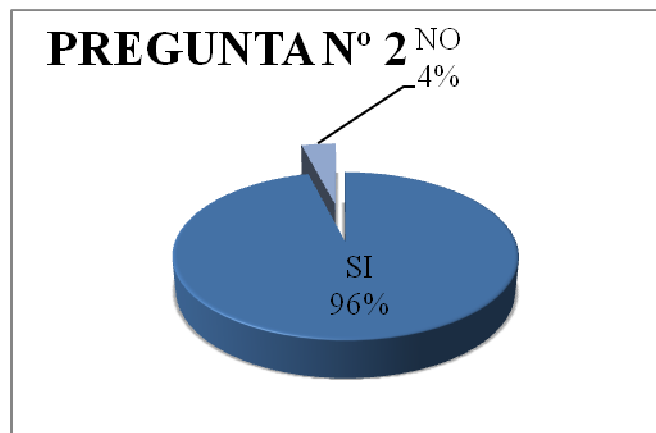
**Pregunta 2. ¿Piensa usted que los juegos le ayudan en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	24	96%
<b>NO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N°: 15** Pregunta 2 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 16** Pregunta 2 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 estudiantes encuestados el 96%, que es la mayoría responden que los juegos le ayudan en su proceso de enseñanza aprendizaje, mientras que un 4% expresan que no, interpretando que juegos si le ayudan al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje.

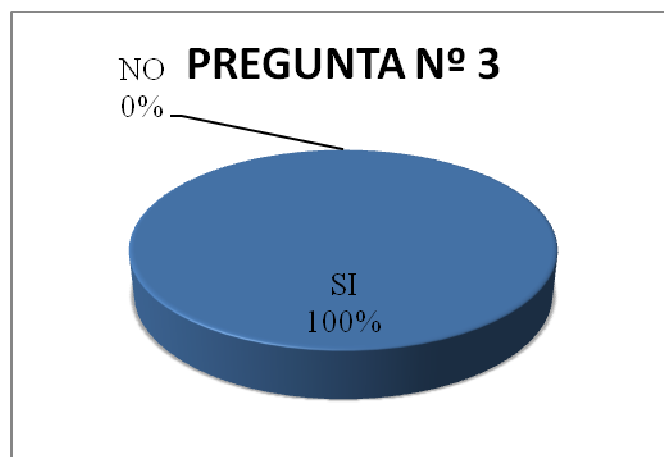
**Pregunta 3. ¿Cree usted aplicando juegos se puede mejorar su desarrollo psicosocial?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	25	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 16** Pregunta 3 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 17** Pregunta 3 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los estudiantes 25 encuestados el 100% responde que, aplicando juegos a los educandos se puede mejorar su desarrollo psicosocial, por lo tanto se analiza que aplicando juegos si se puede mejorar el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual.

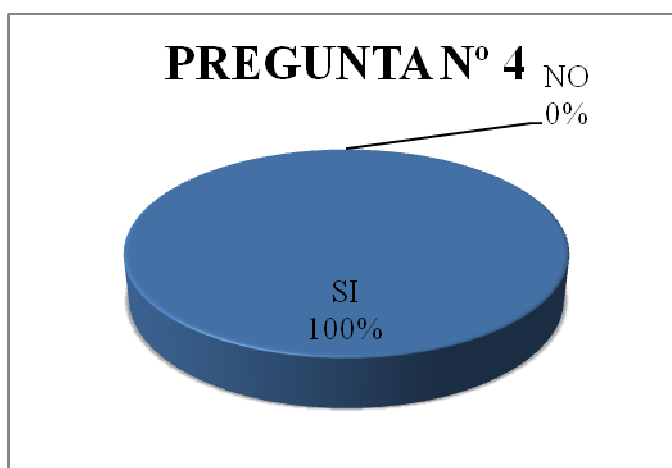
**Pregunta 4. ¿Le agrada que sus docentes le apliquen juegos en clase?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	25	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 17** Pregunta 4 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 18** Pregunta 4 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 educandos encuestados el 100% responden que les agrada que sus docentes le apliquen juegos en clase. Por lo tanto se interpreta que a los estudiantes si les gusta que los docentes les apliquen juegos en clase.

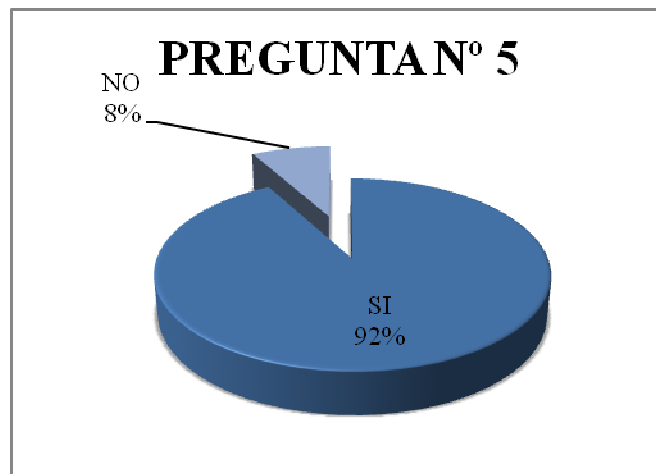
**Pregunta 5. ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar su desarrollo psicosocial?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	23	92%
NO	2	8%
A VECES	25	60%

**Tabla N° 18** Pregunta 5 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 19** Pregunta 5 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 educandos encuestados el 92% que es la mayoría, responden que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar su desarrollo psicosocial, y un 8% que es mínimo responde que no, interpretando que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción si puede mejorar su desarrollo psicosocial del estudiante con discapacidad visual.

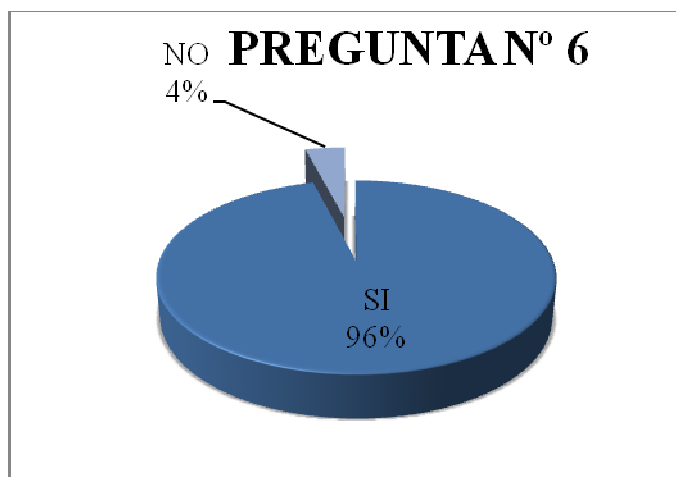
**Pregunta 6. ¿Cree usted que es importante conocer su desarrollo psicosocial?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	24	96%
<b>NO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 19** Pregunta 6 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 20** Pregunta 6 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 educandos encuestados el 96% responden que si es importante conocer su desarrollo psicosocial, mientras que el 4% responde que no, analizando que si es importante conocer su desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual.



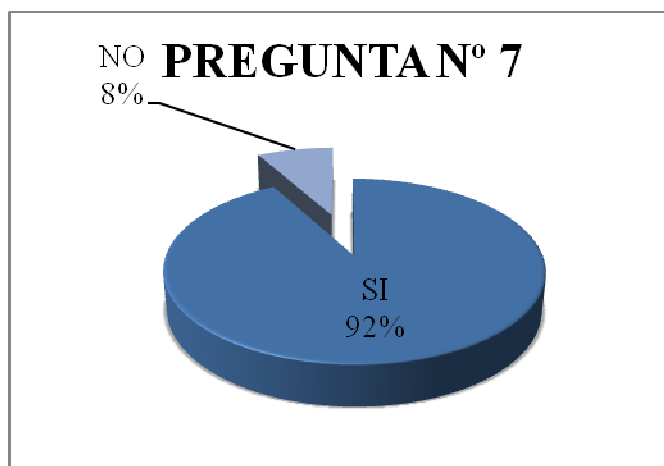
**Pregunta 7. ¿Cree usted que al participar en actividades sociales, mejorara sus actitudes?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	23	92%
<b>NO</b>	2	8%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 20** Pregunta 7 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette de Rocío Villacís



**Gráfico N°: 21** Pregunta 7 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 estudiantes encuestados el 92% responden que al participar en actividades sociales si mejorara sus actitudes y un mínimo porcentaje del 8% responden que no. Por lo tanto se analiza que al participar los estudiantes en actividades sociales si mejoraran sus actitudes.

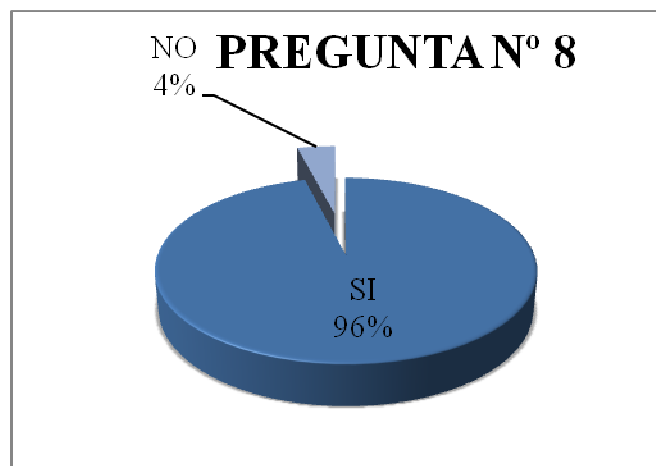
**Pregunta 8. ¿Usted participa con sus compañeros y docentes en programas sociales?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	24	96%
<b>NO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 21** Pregunta 8 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette de Rocío Villacís



**Gráfico N° 22** Pregunta 8 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 educandos encuestados el 96% responden que si participan con sus compañeros y docentes en programas sociales, mientras que un 4% expresan que no, interpretando que los estudiantes si participa con sus compañeros y docentes en programas sociales.

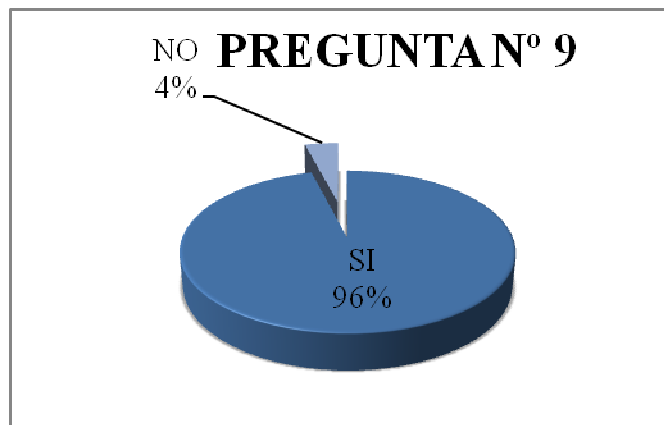
**Pregunta 9. ¿Considera usted que puede mejorar su personalidad participando en juegos?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>POSITIVO</b>	24	96%
<b>NEGATIVO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 22** Pregunta 9 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 23** Pregunta 9 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 estudiantes encuestados el 96% responden que pueden mejorar su personalidad participando en juegos y un 4%, que es mínimo, responden que no, analizando que si se puede mejorar la personalidad del estudiante participando en juegos.

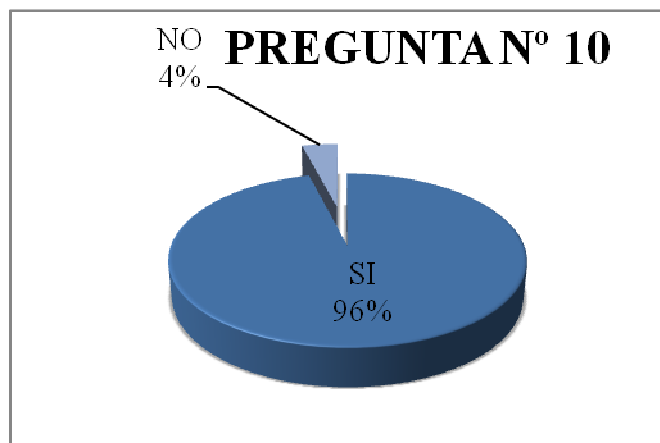
**Pregunta 10. ¿Usted se siente motivado por integrarse en actividades sociales?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	24	96%
<b>NO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 23** Pregunta 10 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 24** Pregunta 10 a estudiantes

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de resultados**

De los 25 educandos encuestados el 96% expresan que si se sienten motivados por integrarse en actividades sociales y un 4% responde que no, interpretando que la mayoría de estudiantes sí se sienten motivado por integrarse en actividades sociales.

#### 4.2.2.1.- Resumen de resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes

<b>CUESTIONARIOS</b>				
<b>DIRIGIDO A A ESTUDIANTES</b>				
<b>Nº</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>RESPUESTAS</b>		
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>TOTAL</b>
1	Pregunta Nº 1	23	2	25
2	Pregunta Nº 2	24	1	25
3	Pregunta Nº 3	25	0	25
4	Pregunta Nº 4	25	0	25
5	Pregunta Nº 5	23	2	25
6	Presenta Nº 6	24	1	25
7	Pregunta Nº 7	23	2	25
8	Pregunta Nº 8	24	1	25
9	Pregunta Nº 9	24	1	25
10	Presenta Nº 10	24	1	25

**Tabla Nº 24** Resumen de resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes

**Fuente:** Resumen de Encuestas

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

#### 4.2.3. Encuesta aplicada a padres de familia

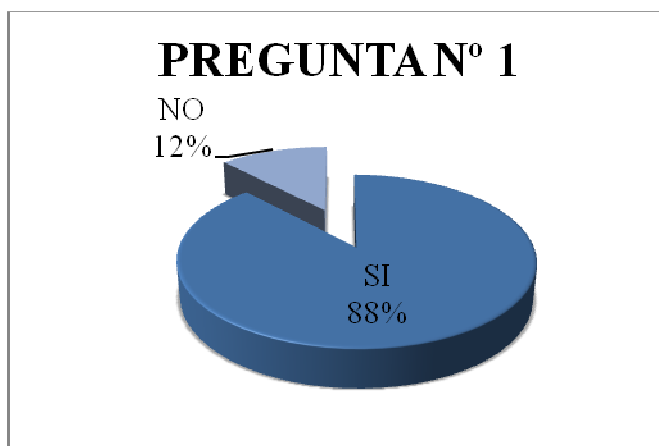
**Pregunta 1. ¿Usted piensa que la aplicación de juegos es importante?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	22	88%
NO	3	12%
TOTAL	25	100%

**Tabla N° 25** Pregunta 1 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 25** Pregunta 1 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

#### **Análisis e Interpretación de los resultados**

Como podemos observar de los 25 de padres de familia encuestados, el 88% responde que la aplicación de juegos si es importante, mientras que el 12% responde que no es importante, analizando que la aplicación de juegos si es importante.

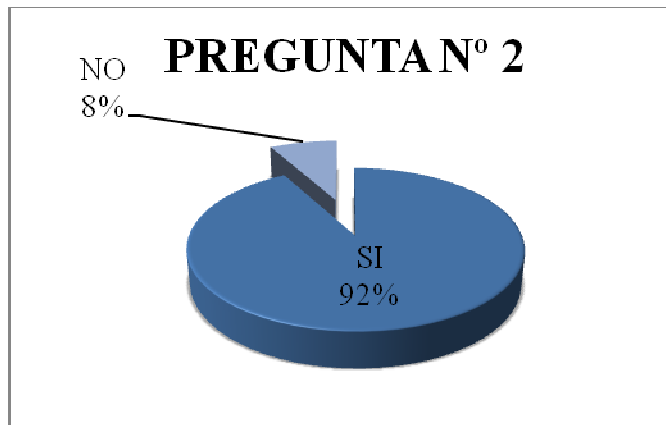
**Pregunta 2. ¿Considera usted que aplicando juegos a su hijo/a mejorara en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	23	92%
NO	2	8%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 26** Pregunta 2 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 26** Pregunta 2 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los padres de familia encuestados el 92%, que es la mayoría, responde que aplicando juegos a los hijos si mejoraran en su proceso de enseñanza aprendizaje y el 8% responde que no, analizando que aplicando juegos a los estudiantes si mejoraran en el proceso de enseñanza aprendizaje.

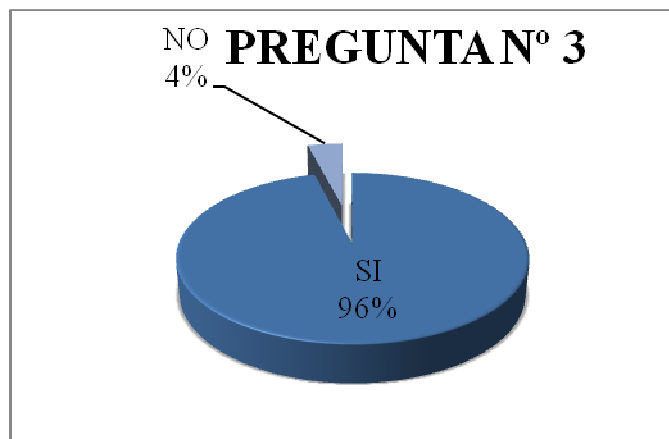
**Pregunta 3. ¿Considera usted que aplicando juegos se puede mejorar el desarrollo psicosocial de su hijo/a?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	24	96%
NO	1	4%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N°27** Pregunta 3 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 27** Pregunta 3 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 96%, responde que aplicando juegos si se puede mejorar el desarrollo psicosocial del estudiante con discapacidad visual, mientras que el 4%, que es mínimo, responde que no, interpretando que aplicando juegos si se puede mejorar el desarrollo psicosocial de su hijo/a



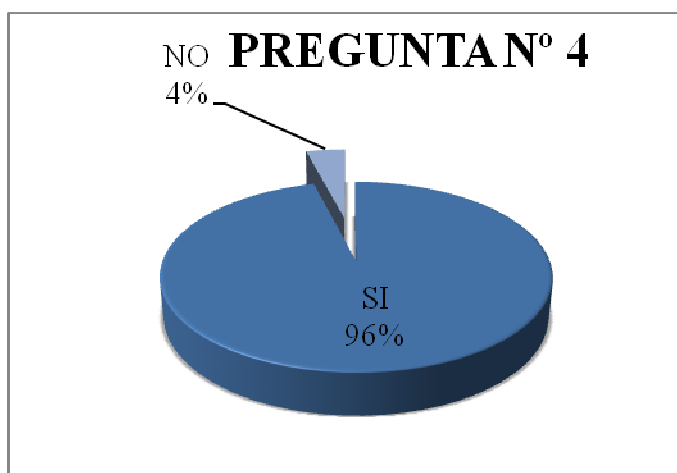
**Pregunta 4. ¿Le agrada jugar a su hijo/a?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	24	96%
<b>NO</b>	1	4%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 28** Pregunta 4 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 28** Pregunta 4 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 96%, responde que si les agrada jugar a los estudiantes con discapacidad visual, y el 4% de padres de familia, que es mínimo responde que no, interpretando que a los educandos con discapacidad si les agrada jugar.

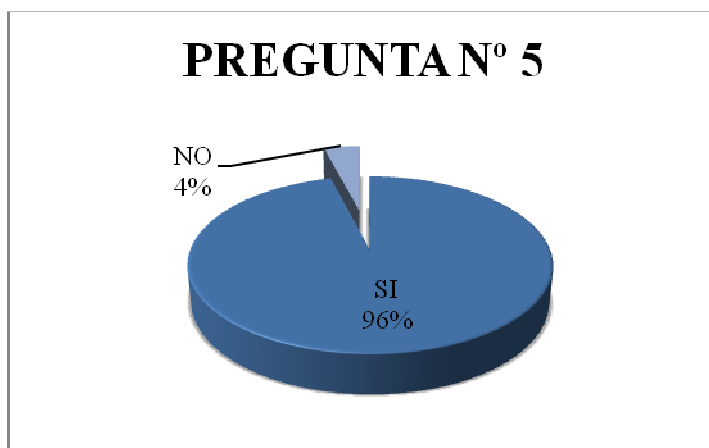
**Pregunta 5. ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar el desarrollo psicosocial de su hijo?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	24	96%
NO	1	4%
TOTAL	25	100%

**Tabla N° 29** Pregunta 5 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 29** Pregunta 5 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 96%, responde que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción si puede mejorar el desarrollo psicosocial del estudiante, mientras que el 4% de padres de familia responde que no, analizando que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción si puede mejorar el desarrollo psicosocial del educando.

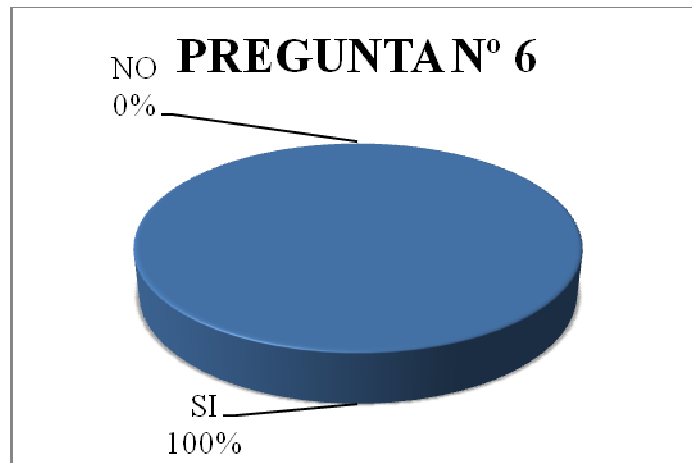
**Pregunta 6. ¿Cree usted que es importante conocer el desarrollo psicosocial de su hijo/a?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	25	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 30** Pregunta 6 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 30** Pregunta 6 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 100%, responden que es importante conocer el desarrollo psicosocial del hijo/a, por lo tanto se interpreta que es importante conocer el desarrollo psicosocial del estudiante con discapacidad visual.

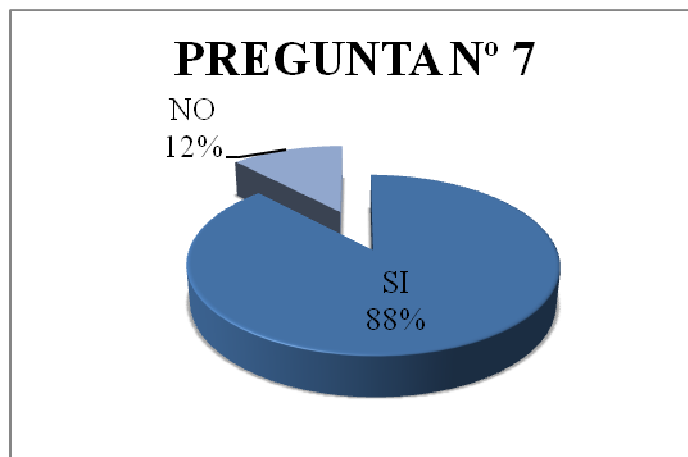
**Pregunta 7. ¿Cree usted que su hijo/a al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	22	88%
NO	3	12%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 31** Pregunta 7 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 31** Pregunta 7 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 88%, responden que los hijos/as al participar en actividades sociales si mejora sus actitudes y un 12% de padres de familia responden que no, analizado que el educando con discapacidad al participar en actividades sociales si mejora sus actitudes.

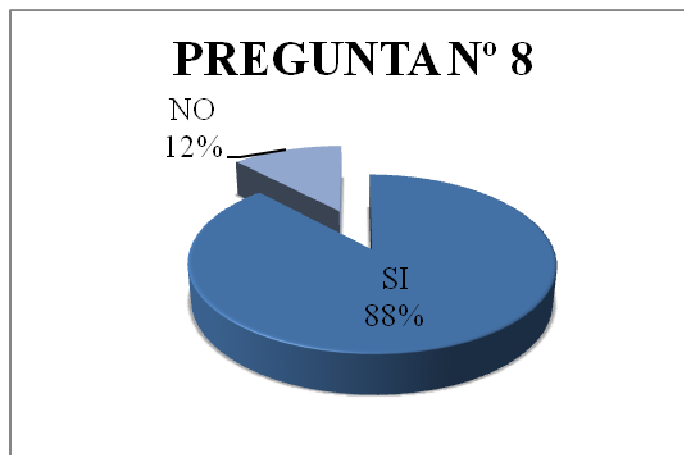
**Pregunta 8. ¿Su hijo/a participa con los compañeros y docentes en programas sociales?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	22	88%
NO	3	12%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 32** Pregunta 8 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 32** Pregunta 8 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

**Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 88%, que es la mayoría responden que los hijos/as si participan con los compañeros y docentes en programas sociales y un 12% de padres de familia expresa que no, que es mínimo porcentaje, responden que no, por lo tanto se analiza que los estudiantes si participan con los compañeros y docentes en programas sociales.

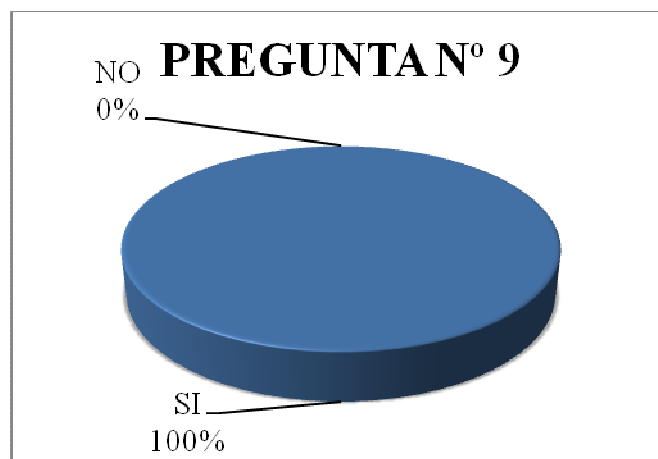
**Pregunta 9. ¿Considera usted que se puede mejorar la personalidad de su hijo/a participando en juegos?**

OPCIONES	RESPUESTAS	PORCENTAJES
SI	25	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 33** Pregunta 9 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 33** Pregunta 9 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 100%, que es la totalidad responden que, si se puede mejorar la personalidad de los hijo/as participando en juegos, interpretado que si se puede mejorar la personalidad de los educandos con discapacidad visual participando en juegos.

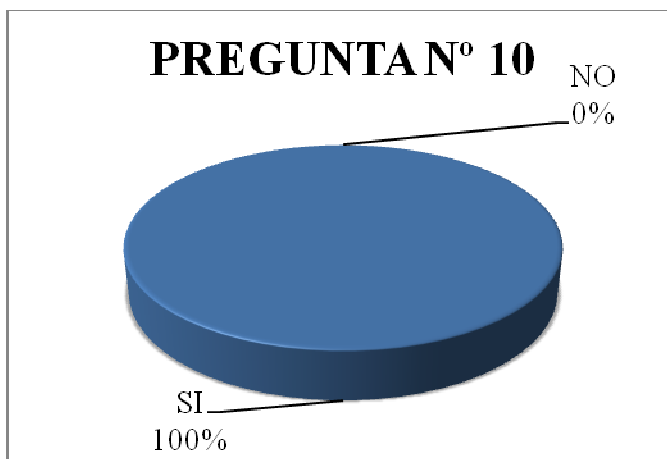
**Pregunta 10. ¿Usted motiva a su hijo/a a integrarse en actividades recreativas?**

<b>OPCIONES</b>	<b>RESPUESTAS</b>	<b>PORCENTAJES</b>
<b>SI</b>	25	100%
<b>NO</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	25	100%

**Tabla N° 34** Pregunta 10 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís



**Gráfico N° 34** Pregunta 10 a Padres de familia

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### **Análisis e Interpretación de los resultados**

De los 25 padres de familia encuestados el 100%, que es el total, responde que si motivan a sus hijos/a que se integren en actividades recreativas, interpretando así que los padres de familia sí motiva a los hijos/as a integrarse en actividades recreativas.

#### 4.2.3.1- Resumen de resultados de las encuestas aplicadas a padres de familia

<b>CUESTIONARIOS</b>				
<b>DIRIGIDO A A PADRES DE FAMILIA</b>				
<b>Nº</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>RESPUESTAS</b>		
		<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>TOTAL</b>
1	Nº 1	22	3	25
2	Nº 2	23	2	25
3	Nº 3	24	1	25
4	Nº 4	24	1	25
5	Nº 5	24	1	25
6	Nº 6	25	0	25
7	Nº 7	22	3	25
8	Nº 8	22	3	25
9	Nº 9	25	0	25
10	Nº 10	25	0	25

**Tabla Nº: 35** Pregunta 10 a Padres de familia

**Fuente:** Resumen de Encuestas

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

#### 4.3.- VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Después de los altos porcentajes obtenidos en las encuestas aplicadas a docentes, estudiantes y padres de familia y análisis e interpretación de los resultados y de acuerdo al modelo lógico se comprueba efectivamente la hipótesis alterna que la aplicación lúdica si incide en el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual.

##### **Modelo Lógico:**

**H0** = La aplicación lúdica no influye en el desarrollo psicosocial de los niños de la escuela “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato en el año 2011 – 2012.

**H1** = La aplicación lúdica si influye en el desarrollo psicosocial de los niños de la escuela “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato en el año 2011 – 2012.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1.-CONCLUSIONES**

- La mayoría de maestros/as desconocen, acerca de la aplicación de juegos para niños/as con discapacidad visual.
- Los docentes y padres de familia no cuentan con un conocimiento actualizado acerca del desarrollo evolutivo del niño/a con discapacidad visual.
- La aplicación de técnicas lúdicas permiten mejorar el proceso de inter-aprendizaje y el desarrollo psicosocial de los alumnos con discapacidad visual.
- Es importante conocer el desarrollo psicosocial de educandos con discapacidad visual.
- Se puede mejorar la personalidad del educando con discapacidad visual participando en juegos.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

- Que la Institución educativa promueva al conocimiento de diversas aplicaciones lúdicas para educandos con discapacidad visual.
- Que la Institución educativa capacite a docentes y padres de familia, en técnicas de desarrollo evolutivo del educando con discapacidad visual.
- Es importante dentro del desarrollo del aprendizaje que los alumnos ejecuten técnicas lúdicas que permitan mejorar el desarrollo psicosocial.
- Que se propenda a la Institución a capacitar a los docentes, en los diferentes procesos psicológicos y sociales de los educandos con discapacidad visual.
- Motivar a los educandos con discapacidad a la integración de actividades lúdicas, que les permitan mejorar su personalidad.

## CAPITULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 DATOS INFORMATIVOS

**Título:** Guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción, para mejorar el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato.

**Institución ejecutora:** Escuela Especial para No-videntes “Julius Doephner”

**Ubicación:** Ambato

**Beneficiarios:** Personal docente, padres de familia y estudiantes

**Tiempo estimado para la ejecución:** Agosto - Diciembre del 2012

**Equipo técnico responsable:** Investigadora Jeannette Villacís

Tutor: Dr. Johan Orfai Serrano Cuchipe

#### 6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

En la escuela Cardenal “Julius Doephner” se realizan actividades lúdicas, pero no se han propuesto guías de adaptación a determinados juegos que despierten el interés en el educando con discapacidad visual y de esa manera pueda desarrollar habilidades y destrezas que permitan alcanzar una participación activa en el proceso integral de la educación.

Consideramos que los maestros son los llamados a formar nuevas estrategias que generen un dinamismo activo en la práctica de las actividades lúdicas, puesto que el proceso de enseñanza aprendizaje es dinámico, ágil, activo, de intercomunicación y que exige tanto del educador como del educando una participación interesada y comprometida en el quehacer de aprehender. Para que

éste proceso se dé en forma efectiva y para que las expectativas de logro se alcancen, es necesario que los docentes que trabajen con personas con discapacidad visual conozcan las técnicas y los recursos a emplear para accionar sea efectivo.

Es misión de los docentes relacionar al educando con el mundo que le rodea, para lograrlo, es importante conocer cómo aprende el alumno con discapacidad visual, de qué medios se vale para adquirir la información, de todo aquello que esta fuera de su alcance o de su visión disminuida y en qué medida esos medios sensoriales y sus conocimientos son iguales o diferentes a los de las personas que ven.

Por tales razones consideramos necesario realizar determinadas modificaciones o ajustes para que los educandos con discapacidad visual, puedan manipular y usar determinados juegos que en ocasiones limita su participación por pensar que únicamente es apto para quienes pueden ver.

La aplicación de juegos didácticos es amplia, pero la presente propuesta va dirigida específicamente a plantear una guía de adaptación del juego didáctico caja de construcciones que permitan desarrollar habilidades y destrezas mediante la discriminación de las diversas figuras geométricas.

### **6.3 JUSTIFICACIÓN**

Consideramos que la discapacidad visual requiere un enfoque importante en lo concerniente a la adaptación del juego didáctico para quienes se encuentren en etapa escolar y con esta aplicación mejorará exitosamente el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual.

La presente investigación tiene como propuesta fundamental la implementación de la guía de adaptación a la actividad lúdica en lo referente a la caja de construcción por lo siguiente:

Limitado desarrollo psicosocial, desmotivación, desinterés, falta de oportunidades e incluso en ocasiones se desconoce la estrategia que permita una activa participación del educando.

La temática a investigar amerita gran **interés** ya que con antelación no se ha realizado los estudios para conocer los requerimientos de los juegos adaptados.

Este trabajo despierta **gran inquietud** ya que pocos son los investigadores que se han preocupado en profundizar sobre éste tema.

Los **beneficiarios** de la presente investigación son las estudiantes, padres de familia y los docentes, para de esa manera contribuir al desarrollo psicosocial de los mismos.

La propuesta es **factible** de realizar ya que se cuenta con el apoyo del director del plantel y de los docentes, quienes nos permitieron aplicar la propuesta, obteniendo así excelentes resultados en el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1.-Objetivo general**

Implementar una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción para mejorar el desarrollo psicosocial de los educandos con discapacidad visual.

### **6.4.2.-Objetivos específicos**

- Socializar la importancia que implica una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción para los estudiantes con discapacidad visual.
- Capacitar a los docentes, padres de familia sobre la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.

- Evaluar la importancia de la utilización de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Esta propuesta es factible de elaborarlo, ya que contamos con el recurso humano, los estudiantes con discapacidad visual, quienes son considerados los protagonistas en el proceso educativo, que día a día requieren de esta aplicación didáctica para su desarrollo de habilidades y destrezas.

La elaboración de una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción; permitirá mejorar el desarrollo psicosocial de los estudiantes, su estado de ánimo, mantener una autoestima alta, tener confianza en sí mismos, espontaneidad, socialización, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, también en el área cognitivo permitirá desarrollar la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

Además esta propuesta es factible de realizar porque las autoridades y los docente tienen actitud positiva en utilizar y aplicar esta adaptación al juego didáctico caja de construcción, ya que están conscientes que renovará su labor educativa y que mejorará el desarrollo psicosocial de los alumnos con discapacidad visual.

Los padres de familia estuvieron de acuerdo y motivados en conocer la importancia que amerita la adaptación de este juego didáctico caja de construcción tan trascendental en el área de matemáticas ya que consideraron que mejorará las habilidades y destrezas de sus hijos.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **6.6.1 PSICOLÓGICA**

Es preciso saber que la escuela sólo existe, cuando permite que el niño descubra sus aptitudes y oriente su conducta. En esta forma, el concepto de educación no sólo se limita a hacer que el niño aprenda, si no que permite el desarrollo total de la personalidad a través de manifestaciones propias de la conducta personal y grupal.

Aparece entonces la misión del maestro el cual “no debería ser un reventador de hechos, sino un auxiliador en la creación de la personalidad”. El maestro, al enfrentarse a la tarea educativa, debe tener un profundo conocimiento de todas las capacidades de sus alumnos para poder así orientarlas hacia su máximo desarrollo.

La Didáctica Especial en la Escuela Moderna señala que el maestro debe orientar la enseñanza de manera que permita:

- Estimular la curiosidad
- Facilitar la abundancia de contactos con los fenómenos del medio.
- Posibilitar la comprensión de los valores.

Establecidos estos objetivos, que son los mismos para los alumnos videntes y ciegos, la actividad creadora del maestro dará fuerza a los métodos didácticos y hará que su acción frente a los educandos, sea eficaz y fecunda.

### **6.6.2 PEDAGÓGICA**

No existen métodos especiales para educar a niños con problemas visuales, ya que el proceso de aprendizaje y la actividad mental no están en directa relación con la visión. Existen así, procedimientos didácticos, técnicas, formas que el docente

debe adaptar y adecuar a la condición de sus alumnos de forma tal de poder lograr efectividad en su enseñanza y satisfacción en el aprendizaje.

Si se menciona la actividad creadora del maestro, es porque es necesario tener en cuenta que la acción educativa se logra no sólo mediante la correcta dirección del aprendizaje, sino también contando con la disposición del maestro, con sus aptitudes personales y con su intuición, las que agregados a la ciencia, le indicarán el camino a seguir para obtener lo mejor de cada uno de sus educandos.

Por ello, el maestro, además de los conocimientos científicos que lo capacitan técnicamente para el desempeño de su función docente, debe poseer una personalidad definida, fuerte y vigorosa, para poder dirigir el proceso educativo con equilibrio y responsabilidad. Estas condiciones: aptitudes personales, intuición, personalidad definida, equilibrio, creatividad, son aún más importantes cuando se trata de maestros de niños disminuidos visuales, pues éstos, sobre todo en sus primeros años escolares, dependen casi exclusivamente del docente y, de la orientación que éste les dé para poder ubicarse y conocer el mundo de las personas que ven en el cual tendrán que vivir y actuar.

El maestro debe saber elegir los métodos más apropiados, funcionales y activos, de los contenidos de los programas. Mediante esta globalización, todos los temas serán relacionados unos con otros evitándose la pérdida de la continuidad temática de la enseñanza “Todo método debe adaptar sus recursos didácticos a la situación de enseñanza que se vive”, “La experiencia determinará el método de seguir, teniendo en cuenta que actualmente no se habla de enseñanza como transmisión de conocimientos, sino como dirección del aprendizaje”.

Una vez que el maestro ha elegido, debe seleccionar los procedimientos y los medios didácticos auxiliares, adaptando estos a las distintas condiciones, capacidades visuales de los alumnos, facilitando la comprensión y la retención de los contenidos del aprendizaje.



### **6.6.3 TEÓRICA**

En lo referente a la fundamentación teórica consideramos puntualizar los siguientes aspectos:

#### **Adaptación**

Cualquier ajuste o modificación que se realiza en los diferentes elementos que se refiere a las actividades educativas para dar respuesta a los alumnos con necesidades educativas especiales, en los procesos educativos.

#### **Juego**

El juego es una gran instancia de enseñanza aprendizaje, se transforma en un instrumento de gran valor en los planos de la cognición, la percepción, la motricidad y fuertemente con la socialización.

#### **Caja de construcción**

Constituye un recurso pedagógico básico de fácil manipulación de figuras geométricas, destinado a instruir en los primeros conceptos lógico matemático.

Cada pieza se define por variables: forma, tamaño, color, consistencia, textura y cantidad, fijando a cada uno de ellos valores detallados a continuación:

- El color: rojo, azul, amarillo y verde
- La forma: cúbica, cilíndrica, triangular y rectangular
- El tamaño: grande, mediano y pequeño
- La consistencia: gruesa delgada
- Cantidad: 104 figuras

### **Importancia del rol del maestro en la educación inclusiva en los estudiantes con discapacidad visual**

Es de fundamental importancia que el maestro tenga completa información con respecto a la condición visual de sus alumnos, pues solo así estará en condiciones de adecuar su enseñanza a las necesidades individuales de los educandos.

Debe estar en condiciones de manejar un cierto vocabulario técnico en lo referente a la etiología de algunas patologías más comunes, el tipo de luz que mejor se adecua a una condición visual determinada.

No se pretende que el maestro tenga los conocimientos de un médico especialista, sino tan solo que su formación profesional sea lo suficientemente completa, que le permita actuar con conocimiento y seguridad frente a las numerosas variables que presentan los educandos con discapacidad visual.

### **Importancia de la guía de adaptación en la discapacidad visual**

Educar a la persona con discapacidad visual, implica como primera tarea, enseñar a aceptar su limitación visual y desarrollar sus potencialidades, aprovechando al máximo lo que el medio le ofrece.

Se debe tener en cuenta que la ceguera no sólo implica limitación desde el punto de vista de la adquisición de imágenes visuales, sino que también limita a la persona en su movilidad, lo que determina una lógica restricción de conocimientos en lo que hace a la variedad y cantidad de experiencias vitales.

Esta limitación de los contactos y experiencias de vida, esa pasividad respectiva que con tanta frecuencia se da en las personas discapacitadas visuales, lleva muchas veces a encontrar entre éstas una marcada tendencia hacia el empleo de palabras o expresiones de contenido puramente visual, expresiones que carecen de sentido para ellas pero, que no obstante las usan, quizás como una forma de “compensación” “Como un deseo inconsciente de igualarse a los que ven” a esta

conducta se la denomina verbalismo, lo que es una dificultad en la participación lúdica de los educandos, sin estar basados en experiencias concretas, puede tener efectos negativos tanto en el aprendizaje como en el desarrollo de la personalidad.

Por ello consideramos necesario adaptar juegos que permiten desarrollar habilidades y destrezas y vincular a las experiencias sensoriales a través de una verdadera comprensión de la actividad.

Consideramos que la propuesta no se marca en un simple ensayo de conceptos, sino más bien son realidades que se viene ejecutando con una dinámica participación de los educandos con discapacidad visual, por ello se ha planteado la adaptación al juego didáctico de la caja de construcción.

La caja de construcción es un recurso pedagógico de madera de forma cuadrangular contiene 104 figuras geométricas, desglosados de la siguiente manera: cubos grandes (8), medianos (10) y pequeños (10), cilindros grandes (6), medianos (6) y pequeños (9) rectángulos grandes (18) y medianos (21), triángulos medianos (4) y pequeños (12) de colores; amarillo, rojo, azul y verde, las mismas que posee diversas, formas, tamaños, colores, cantidad y consistencia. Y se implementaran a todas las figuras geométricas la letra inicial en Braille del color respectivo para que el niño con discapacidad visual sepa diferenciar el color de cada figura que corresponda. Esta caja está distribuida en tres fases.

Para empezar a utilizar el juego didáctico caja de construcción el alumno con discapacidad visual necesita poseer muchas experiencias referidas a:

- Posición espacio-temporal: arriba- abajo, atrás- adelante, ahora- después, hoy- ayer.
- Tamaño: grande- pequeño, ancho-angosto, corto-largo.
- Cantidad: mucho- poco, algunos-todos.
- Semejanzas: igual que- tan alto como.
- Diferencias: más corto que- menos alto que

- Clasificación: por tamaño, textura, peso, forma, color, consistencia y cantidad.

Durante el proceso educativo el maestro debe tener presente que el uso de los juegos didácticos son necesarios respetando los siguientes pasos:

- 1- Material Concreto
- 2- Material tridimensional
- 3- Material bidimensional

El maestro debe partir de lo concreto, para luego partir a la tridimensional de modelos geométricos para en última instancia presentar los objetos en dimensión en el plano gráfico. Ejemplo: auto real, perfil o silueta, árbol real, de juguete, silueta.

Se recalca esto porque en algunas ocasiones los educadores de personas con discapacidad visual, dan por supuesto que los educandos por su edad, conocen los objetos reales y en otras ocasiones suponen que el modelo tridimensional es suficiente para tener conocimiento completo de los objetos que pueden conocerse en forma real.

## GUÍA DE ADAPTACIÓN AL JUEGO DIDÁCTICO CAJA DE CONSTRUCCIÓN

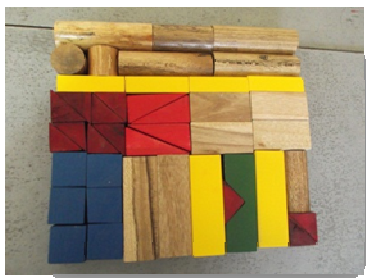
*“Lo que mis ojos no perciben, mis manos me ponen en contacto con mí mundo.”*



### INTRODUCCIÓN

Nuestra intención al elaborar la presente propuesta es hacer un guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción, específicamente para las personas con discapacidad visual que permita aplicarse en el sistema educativo, ya que entendemos que la educación en valores, moral, cívica y ética debería tener pocos cambios con el paso del tiempo.

Nuestra modesta intención es intentar hacerles comprender a los niños/as y educadores en general los problemas que plantean la discapacidad visual y cómo podemos enfrentarnos a ellos de una forma lúdica y divertida. El segundo objetivo sería el de poner en manos de los educadores un instrumento para comprender y enseñar un aspecto de la vida cotidiana poco tratado hasta ahora a nivel pedagógico, como es la discapacidad visual, sensibilizando a la sociedad en general y en particular a quienes toman decisiones (políticas, económicas y sociales).



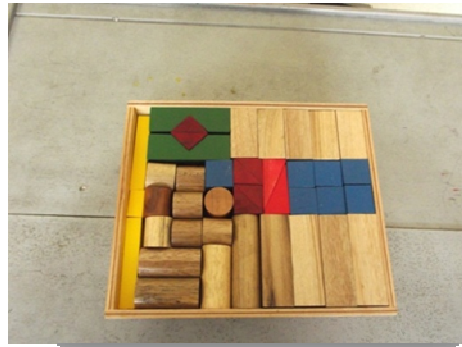
En la primera parte, que está dedicada a juegos y actividades didácticas, presentamos un conjunto de ideas sobre juegos conocidos y nuevos, intentando que sean una guía práctica y comprensible para los educadores con el objetivo final de tener en cuenta e intentar ayudar a un tipo de personas, los discapacitados visuales, muy mal tratadas a lo largo de la historia y poco tenidas en cuenta por leyes y sistemas educativos. A través de juegos y actividades, aunque sólo se hagan un par de veces por semana, podremos conseguir la integración del niño discapacitado y el respeto hacia la diferencia de cuantos le rodean. Creemos que es importante conocer y sentir como viven las situaciones habituales otras personas, porque ello favorecerá:

La sensibilización y la implicación colectiva, lo que deberá suponer a medio plazo la verdadera inclusión de la persona con discapacidad visual.

El juego es la principal actividad del niño y una de las más importantes formas de aprendizaje e investigación. Por eso debemos tener en cuenta que un mismo juego puede ser válido para cualquier niño/a, sólo es preciso adaptarlo y motivar, tanto al discapacitado visual como al resto de sus compañeros. Es importante que estemos seguros de que todos los niños captan el sentido del juego porque si esto no ocurre el juego o la actividad pierde su sentido.

El educador tiene actividades específicas para personas con discapacidad visual utilizando la caja de construcción, con parámetros necesarios de conocer, para crear en el educando interés mediante el adecuado conocimiento, atención, reconocimiento, manipulación, discriminación e identificación de la forma, tamaño, textura, color, cantidad y consistencia etc.

## DESARROLLO DEL JUEGO DIDÁCTICO CAJA DE CONSTRUCCIÓN



La adaptación en el juego didáctico caja de construcción se trata de la correcta manipulación de las diversas figuras geométricas existentes en la caja de construcción, pues

siguiendo los parámetros que se dictan a continuación éstos ayudarán a la persona con

discapacidad visual a conocer, discriminar, identificar y reconocer las diversas formas, tamaños, colores, texturas y cantidad, a la vez formar estructuras geométricas según la imaginación del educando, evitando armar la caja de construcción de manera retentiva sin ningún propósito, de esta manera el educando no se limita a utilizar juegos didácticos.

El reconocimiento táctil debe ser tomado en cuenta los siguientes requisitos:

- . La palpación debe ser bi-manual, comenzando desde arriba hacia abajo la observación táctil del objeto, dividiéndole a este en dos partes.
- . La presión debe ser suave, ya que cuando ésta es demasiado fuerte se pierde la sensibilidad.
- . Para la manipulación de las diversas figuras la temperatura y humedad de las manos debe mantenerse normal, pues el exceso de las mismas o el frío pueden disminuir la sensibilidad del educando con discapacidad visual.

## ACTIVIDAD N° 1



**OBJETIVO:** Identificar las diversas figuras geométricas.

**MATERIAL:** 1 rectángulo grande, 1 rectángulos mediano, 1 triángulos grande, 1 rectángulo pequeño, 1 cubo grande, 1 cubo pequeño, 1 cilindro grande, 1 cilindro pequeño.

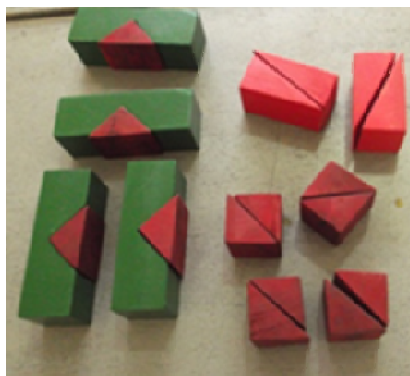
**DESARROLLO:** El grupo se organiza en parejas, a cada uno se le entrega el material. El profesor solicita que toquen los cuerpos. Les puede preguntar, por ejemplo, sobre el número de picos que tiene cada cuerpo, el número de caras\*, la forma de las mismas, también se puede preguntar en relación a los bordes de los cuerpos, ¿Cuántos son más largos?, ¿Cuántos más cortos?, etcétera.

En un segundo momento, eligen un cuerpo, por ejemplo, el cubo, se les solicita que de las figuras geométricas busquen aquella que es igual a cada una de las caras del cubo, cuando la hayan encontrado, se les pide que la superpongan en cada una de las caras, de esta manera los niños se podrán dar cuenta que todas las caras del cubo tienen la misma forma que la del cuadrado. La actividad anterior se realiza con los otros cuerpos, así los niños descubrirán las figuras que son iguales a las caras de los otros cuerpos geométricos.

Si no comprenden a qué se refiere el término caras, el profesor les solicita que toquen la superficie que corresponda a cada cara.



## ACTIVIDAD N° 2



**OBJETIVO:** Descubrir superficies de figuras geométricas iguales y que unas se relacionen con otras.

**MATERIAL:** 4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 rectángulos grandes y 4 rectángulos medianos.

**DESARROLLO:** El profesor pide a los niños que manipulen las piezas de la caja. El análisis puede ser guiado a partir de preguntas y situaciones como las siguientes:

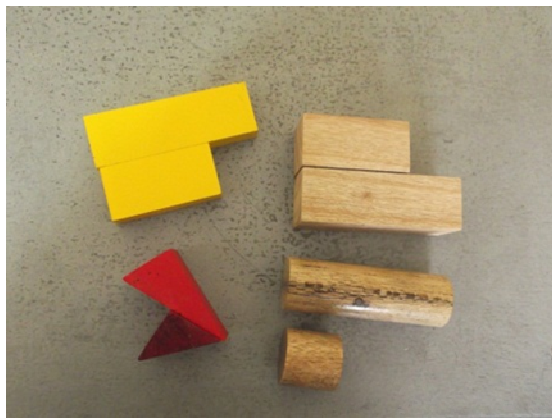
- ¿Cuántas figuras tienen sólo tres lados?
- ¿Hay alguna pieza que sea más grande que otra?
- Encuentren la pieza que tiene sus tres lados iguales.
- ¿Hay alguna pieza que sea más pequeña que otra?
- ¿Cómo se llaman las piezas que tienen tres lados?
- Encuentren dos triángulos que sean iguales.

A partir de haber llevado a cabo la actividad anterior se plantean las siguientes situaciones:

Se pide a los niños que tomen dos triángulos pequeños y busquen la manera de cubrir el cuadrado utilizando estas piezas. Posteriormente se les puede preguntar: ¿Cuántos triángulos pequeños caben en el cuadrado?

**Sugerencia:** Se pueden hacer actividades similares a la anterior para que los alumnos determinen el número de triángulos pequeños que caben en un triángulo mediano o en el romboide.

### ACTIVIDAD N° 3



**OBJETIVO:** Identificar y clasificar las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 1 rectángulo grande, 1 rectángulo mediano, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño, 1 cubo grande, 1 cubo mediano, 1 cilindro grande y 1 cilindro pequeño.

**DESARROLLO:** Se organizan equipos de dos a tres niños. A cada equipo se le entrega la caja que contiene los juegos de figuras geométricas, mencionados anteriormente. Se da la siguiente consigna: separen las figuras en dos grupos y colóquenlas en las cajas con la condición de que las figuras que se pongan en cada caja se diferencien en algo.

Con el fin de observar las características en las que se fijan los niños de cada equipo para hacer la clasificación, es conveniente que el profesor recorra los equipos y les pregunte sobre las semejanzas y diferencias entre las figuras. Posiblemente algunos niños hayan clasificado las figuras tomando en cuenta el número de lados, o considerando el color

#### ACTIVIDAD N° 4



**OBJETIVO:** Identificar y clasificar las diferentes consistencias de las figuras geométricas.

**MATERIAL:** Caja de construcción con las 104 figuras geométricas.

**DESARROLLO:** Se propone que los niños clasifiquen, por su grosor. En este sentido, es probable que los alumnos pongan por separado los cuadrados gruesos y delgados y grandes y chicos, también se les indicará que hagan lo mismo con las otras figuras, tal vez reúnan las que tengan la misma forma sin importar su tamaño o grosor, en este caso, se pueden hacer preguntas como la siguiente: ¿Cuántos montones les salieron?

Si hay respuestas diferentes, se les pide que traten de explicar por qué las separaron de tal o cual manera y que respondan preguntas como:

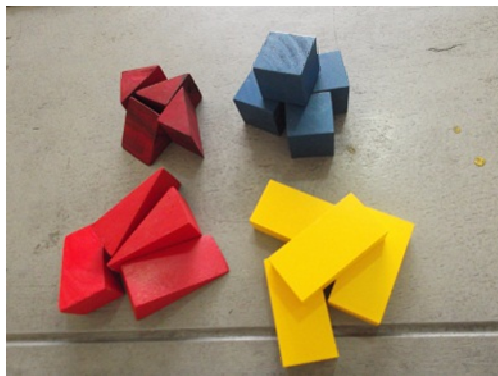
¿En qué se parecen los cuadrados de un montón a los cuadrados del otro?

¿En qué son diferentes?

¿Los cuadrados de este montón tienen la misma forma que los del otro? ¿Por qué?

Probablemente los alumnos que pusieron los cuadrados grandes separados de los chicos no acepten que todos pueden estar juntos; sus argumentos pueden ser que no se parecen porque unos son grandes y otros chicos, o porque unos son gruesos y otros delgados.

## ACTIVIDAD Nº 5



**OBJETIVO:** Identificar y clasificar el número de lados de las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 cubos pequeños, 4 rectángulos medianos.

**DESARROLLO:** Se propone que los niños clasifiquen, por el número de lados. En este sentido, es probable que los alumnos pongan por separado triángulos grandes, triángulos pequeños, cubos pequeños, rectángulos medianos., etc. También se les indicará que hagan lo mismo con las otras figuras, en este caso, se pueden hacer preguntas como la siguiente: ¿Cuántos montones les salieron?

Si hay respuestas diferentes, se les pide que traten de explicar por qué las separaron de tal o cual manera y que respondan preguntas como:

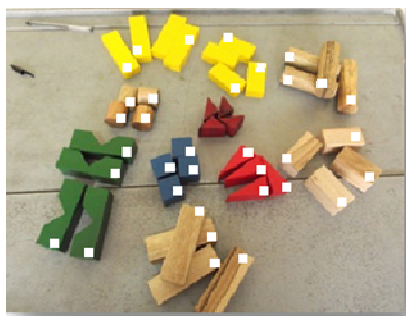
¿Se diferencian los cubos de los rectángulos en el número de lados?

¿En qué se parecen?

¿Los cubos de este montón tienen el mismo número de lados que los del otro? ¿Por qué?

Probablemente los alumnos que pusieron los triángulos grandes separados de los chicos no acepten que todos pueden estar juntos; sus argumentos pueden ser que no se parecen porque unos son grandes y otros chicos, o porque unos tiene más lados y otros menos.

## ACTIVIDAD N° 6



**OBJETIVO:** Identificar el color de las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 4 rectángulos grandes, 4 rectángulos medianos, 8 cubos grandes, 4 cubos medianos, 4 cubos pequeños, 4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 cilindros grandes, 4 cilindros pequeños.

**DESARROLLO:** Para la discriminación adecuada de los respectivos colores se implementará a todas las figuras geométricas la letra inicial en Braille del color respectivo, en la parte inferior derecha de las diferentes figuras, para que el niño con discapacidad visual pueda diferenciar el color de cada figura que corresponda, así, amarillo, rojo, azul, verde, café.

Se propone que los niños clasifiquen, por el color. En este sentido, es probable que los alumnos pongan por separado los cubos, rectángulos, triángulos, cilindros, etc. basándose por el color más no por la forma. También se les indicará que hagan lo mismo con las otras figuras, en este caso, se pueden hacer preguntas como la siguiente: ¿Cuántos montones les salieron?

Los rectángulos de este montón tienen el mismo color que los del otro? ¿Por qué?

Probablemente los alumnos que pusieron los rectángulos grandes separados de los chicos no acepten que todos pueden estar juntos; sus argumentos pueden ser que no se parecen porque unos son grandes y otros chicos.

Si hay respuestas diferentes, se les pide que traten de explicar por qué las separaron de tal o cual manera y que respondan preguntas como:

¿Se diferencian los triángulos de los rectángulos en el color?

¿En qué se parecen?

## ACTIVIDAD N° 7



**OBJETIVO:** Discriminar las características de las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 1 cilindro grande, 1 cilindro pequeño, 1 rectángulo grande, 1 rectángulo mediano, 1 cubo grande, 1 cubo pequeño, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño

**DESARROLLO:** Se organiza el grupo en equipos de tres niños. A cada equipo se le entrega un juego de figuras geométricas. Un equipo elige una figura, y la describe oralmente, por ejemplo, si escogieron el rectángulo, pueden decir: tiene tal número de lados, tiene cinco picos, es grande, etc.

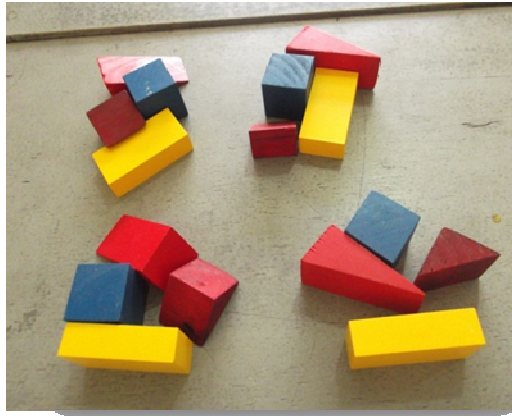
Cuándo todos los equipos crean saber de qué figura se trata, dicen el número que tiene la figura.

El equipo que haya descubierto la figura descrita, gana un punto.

Para continuar la actividad otro equipo describe una figura distinta a la ya descrita.

**Nota:** Durante las primeras sesiones, se puede permitir que los alumnos usen (si los conocen) los nombres de las figuras, ya sea para describirlas o para preguntar cuál se eligió. Esto permitirá saber si relacionan el nombre de una figura con la figura misma. Más adelante, cuando los alumnos ya las conozcan por su nombre, debe darse la siguiente indicación: ¡No se vale decir el nombre de la figura.

## ACTIVIDAD N° 8



**OBJETIVO:** Describir características de las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 1 rectángulo grande, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño, 1 cubo pequeño.

**DESARROLLO:** Un equipo elige una figura y los demás equipos, por turnos, hacen una pregunta para averiguar cuál es. Pueden preguntar por ejemplo: ¿Es grande?, ¿Tiene lados rectos?, ¿Tiene picos?, ¿Tiene tres lados?, etc. El equipo que eligió la figura sólo puede contestar sí o no.

El profesor registra las preguntas y las respuestas. Si los niños repiten una pregunta, les hace notar que ya la hicieron y lee la pregunta y la respuesta. Cuando los equipos crean que ya saben de qué figura se trata, dicen el número que tiene anotado la figura y comparan con la figura elegida.

## ACTIVIDAD N° 9



**OBJETIVO:** Discriminar y clasificar las figuras geométricas existentes en la caja de construcción.

**MATERIAL:** 104 figuras de la caja de construcción y 3 cajas de cartón.

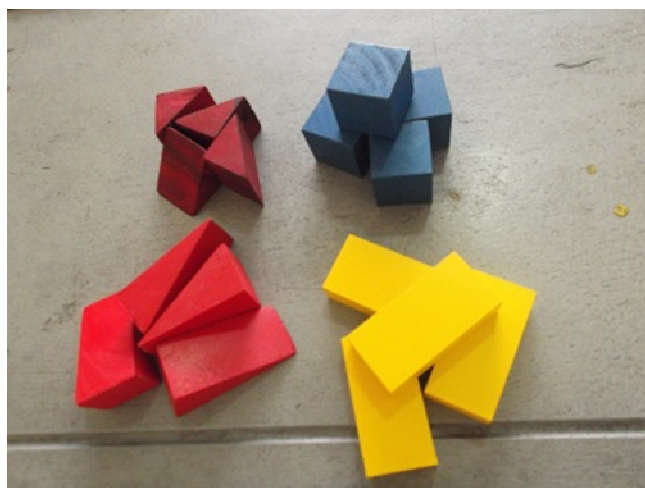
**DESARROLLO:** Se organiza el grupo en equipos de tres niños. Una vez que se les entrega el material, se les pide que en cada cajita coloquen las figuras que se parezcan. Cuando los han colocado deben describir o dar el nombre de las figuras que pusieron en cada cajita; si en algún equipo colocaron una figura que no debe estar en esa caja, deben buscar entre las tres cajas restantes en cuál debe ir.

En la descripción de las figuras, los niños pueden decir, por ejemplo: tiene cuatro lados, tienen dos lados cortos y dos lados grandes, tiene tres picos; en este caso se les puede dar el nombre correcto, es decir, vértices. Si no conocen el nombre de la figura que describe el profesor deberá proporcionarlo.

Para finalizar se les pide que digan la cantidad de figuras que pusieron en cada caja. Si hay discrepancias, el profesor ayuda a los niños hasta que todos tengan la misma cantidad de figuras en cada caja.



## ACTIVIDAD N° 10



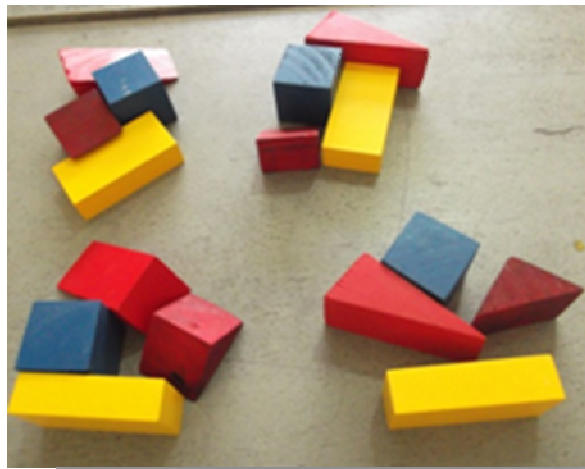
**OBJETIVO:** Identificar el tamaño de las diferentes figuras geométricas.

**MATERIAL:** 4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 rectángulos grandes y 4 cubos pequeños.

**DESARROLLO:** El grupo se organiza en parejas, a cada uno se le entrega el material. El profesor solicita que manipulen las figuras geométricas. Les puede preguntar, por ejemplo, ¿Qué tamaños no más hay de triángulos? ¿Qué tamaños no más hay de rectángulos?, ¿Qué tamaños no más hay de cubos?, etc.

En un segundo momento, eligen una figura, por ejemplo, el cubo, se les solicita que de las figuras geométricas, que busquen aquella que es de igual tamaño a las del cubo, cuando la hayan encontrado, se les pide que la superpongan en cada una de las figuras, de esta manera los niños se podrán dar cuenta que el tamaño del cubo tienen la mismo tamaño que la del triángulo y rectángulo, etc. La actividad anterior se realiza con los otras figuras, así los niños descubrirán las figuras que son de igual tamaño de las otras figuras geométricas.

## ACTIVIDAD N° 11



**OBJETIVO:** Identificar la cantidad de las diversas figuras geométricas.

**MATERIAL:** 4 triángulo grande, 4 triángulo pequeño, 4 rectángulo grande, 4 cubo pequeño.

**DESARROLLO:** El grupo se organiza en parejas, a cada uno se le entrega el material. El profesor solicita que manipulen las figuras geométricas y las cuenten. Les puede preguntar, por ejemplo, ¿Cuántos rectángulos grandes hay?, ¿Cuántos cubos pequeños hay?, ¿Cuántos triángulos grandes y pequeños hay?, etc.

En un segundo momento, se les pide a los alumnos que agrupen diversas figuras geométricas por la cantidad así:

Pongan juntas diversas figuras geométricas que contengan la misma cantidad.

Pongan juntas aquellas figuras que tengan diferente cantidad

Pongan juntos rectángulos grandes que contengan la misma cantidad.

La actividad anterior se realiza con las otras figuras, así los niños descubrirán las figuras que son de igual cantidad de las otras figuras geométricas.

Debe permitirse que el grupo exprese si está o no de acuerdo con las respuestas de sus compañeros y que expliquen las razones de su acuerdo o desacuerdo.

## ACTIVIDAD N° 12



**OBJETIVO:** Desarrollar la imaginación y crear estructuras geométricas.

**MATERIAL:** 104 figuras geométricas de la caja de construcción

**DESARROLLO:** El grupo se organiza en parejas, a cada uno se le entrega el material. El profesor solicita que manipulen las diversas figuras y creen estructuras geométricas con las 104 figuras de la caja de construcción, de acuerdo a su imaginación mental, tomando en cuenta que los educandos con discapacidad visual en la realización de las actividades anteriores ya identifican adecuadamente: la forma, tamaño, textura, color, cantidad, etc. Por todo lo expuesto anteriormente se considera que el educando está en la capacidad de utilizar éste juego sin ninguna limitación.

Mencione que estructura creó, y si le resultó difícil involucrar a todas las figuras de la caja de construcción.

### 6.7 METODOLOGÍA. Modelo Operativo. Fase1 (Dirigido para Docentes – Padres de Familia)

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	TIEMPO	RESULTADOS
Socialización	Socializar de manera general sobre la importancia que implica la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.	Proyección de un video sobre la guía de adaptación del juego didáctico caja de construcción.	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	El 4 de Octubre 11H00-12:H30	Docentes y Padres de Familia, con conocimiento, sobre la importancia de la guía de adaptación del juego didáctico caja de construcción.
Planificación	Planificar un cronograma de actividades que permitan identificar los días que se utilizará guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.	-Elaboración de un diario para poner en práctica la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción, en el tema relacionado: Reconocimiento y correcta manipulación de forma, tamaño, cantidad y textura de las diferentes figuras geométricas.	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	Del 8- 12 de Octubre 11H00-12:H30	Docentes y padres de familia instruidos para poner en práctica la guía de adaptación.
Ejecución	Capacitar a los docentes, padres de familia, sobre la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.	-Aplicación de la guía de adaptación del juego didáctico caja de construcción.	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	Del 15 – 19 de Octubre 11H00-12:H30	Docentes y Padres de familia capacitados, para aplicar la guía de adaptación, logrando la integración social mediante la participación del educando con discapacidad visual.
Evaluación	Evaluar la importancia de la utilización de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción.	Realización de una actividad, estableciendo la manipulación adecuada de las diversas figuras geométricas, con la utilización de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción entre todos los docentes y padres de familia	Humanos Materiales Institucionales	Investigadora	Del 22- 26 de Octubre 11H00-12:H30	Información clara y precisa de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción y cómo deben utilizarla para evitar que el juego sea aburrido y sin ningún interés. Conocimiento claro de la correcta manipulación de las figuras geométricas, así como la forma, tamaño, color, cantidad y consistencia.

**Tabla N°: 36** Modelo operativo Fase 1

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacis

### Modelo Operativo. Fase 2 (Dirigido a educandos con discapacidad visual)

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO	RESULTADOS
Primer Mes	Manipular las diversas figuras geométricas.	<b>Actividad N°1.-</b> El Especialista solicita a los educandos que toquen los cuerpos geométricos y discriminen el tipo de figura.	1 rectángulo grande, 1 rectángulos mediano, 1 triángulos grande, 1 rectángulo pequeño, 1 cubo grande, 1 cubo pequeño, 1 cilindro grande, 1 cilindro pequeño.	Describa qué tipo de figuras geométricas encontró. Describa cuantas figuras geométricas encontró. Describa el número de caras que tiene cada tipo de figura geométrica.	Noviembre 5, 7, 9. 3 veces por semana en/30 minutos	Estudiantes capacitados para manipular, ubicar, identificar y reconocer las diversas figuras geométricas.
	Ubicar superficies de figuras geométricas iguales y que unas se relacionen con otras.	<b>Actividad N°2.-</b> El especialista pide a los estudiantes con discapacidad visual que manipulen las figuras geométricas correctamente e identifiquen superficies iguales y que unas se relacionen con otras.	4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 rectángulos grandes y 4 rectángulos medianos.	Encuentre dos triángulos que sean del mismo color Encuentre dos triángulos que sean de mismo tamaño. Encuentre dos rectángulos que sean de la misma consistencia.	Noviembre 12, 14, 16. 3 veces por semana en/30 minutos	
	Identificar y clasificar las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N°3.-</b> El especialista da la siguiente consigna; que exploren las figuras geométricas y separen en dos grupos y coloquen en una caja, con la condición de que las figuras se diferencien en algo.	Cajas de cartón, 1 rectángulo grande, 1 rectángulo mediano, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño, 1 cubo grande, 1 cubo mediano, 1 cilindro grande y 1 cilindro pequeño.	Mencione una diferencia, entre el triángulo y el rectángulo. Mencione la diferencia, entre el cubo y el triángulo Mencione el nombre de cuatro figuras pequeñas. Mencione cuántas figuras de consistencia gruesa encontró.	Noviembre 19, 21, 23. 3 veces por semana en el lapso de 30 minutos	
	Reconocer y clasificar las diferentes consistencias de las figuras geométricas.	<b>Actividad N°4.-</b> El especialista propone a los estudiantes que manipulen y clasifiquen las figuras geométricas de acuerdo a la consistencia ya sea gruesa o delgada	Caja de construcción con las 104 figuras geométricas.	Mencione cuántos grupos de figuras le salieron Manifieste en que se parecen los rectángulos de un montón con los rectángulos del otro. ¿En qué son diferentes?	Noviembre 26, 28, 30. 3 veces por semana en/30 minutos	

Tabla N°: 37 Modelo operativo Fase

Elaborado por: Jeannette del Rocío Villacis

**Modelo Operativo. Fase 2 (Dirigido a educandos con discapacidad visual)**

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO	RESULTADOS
Segundo Mes	Discriminar y clasificar el número de lados de las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N° 5.-</b> El especialista propone a los estudiantes palpen las figuras geométricas y las clasifiquen por el número de lados.	4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 cubos pequeños, 4 rectángulos medianos.	Describe se diferencian los triángulos de los rectángulos en el número de lados? ¿En qué se parecen? Describa si los cubos de ese montón tienen el mismo número de lados que los del otro. ¿Porque?	Diciembre 3, 5, 7. 3 veces por semana en/30 minutos	Estudiantes No-videntes, con conocimiento de la correcta manipulación de las figuras geométricas, así como la forma, tamaño, color, cantidad y consistencia.
	Identificar el color de las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N° 6.-</b> El especialista pide a los estudiantes que manipulen las figuras geométricas y las clasifiquen por el color, tomando en cuenta la letra inicial del color esta en Braille, a un lado de cada figura para la correcta identificación del educando con discapacidad visual.	4 rectángulos grandes, 4 rectángulos medianos, 8 cubos grandes, 4 cubos medianos, 4 cubos pequeños, 4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 cilindros grandes, 4 cilindros pequeños.	Mencione de qué color son los triángulos Mencione de qué color son los rectángulos Mencione de qué color son los cilindros Mencione los colores que encontró.	Diciembre 10, 12, 14. 3 veces por semana en 30 minutos	
	Discriminar las características de las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N° 7.-</b> El especialista organiza grupos de tres niños, un quipo elije la figura manipula y describe características referentes a la figura escogida.	1 cilindro grande, 1 cilindro pequeño, 1 rectángulo grande, 1 rectángulo mediano, 1 cubo grande, 1 cubo pequeño, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño	Seleccionada la figura por el grupo ¿Cuántos lados tiene dicha figura?, ¿Cuántos picos tiene? ¿Es grande o pequeña? ¿Qué consistencia presenta cada figura?	Diciembre 17, 19, 21. 3 veces por semana en/30 minutos	
	Describir características de las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N° 8.-</b> El especialista organiza grupos, un equipo pide que un grupo elija la figura que manipula y describe, por turnos, hacen una pregunta para averiguar que figura es. El grupo que eligió la figura solo puede contestar si o no.	1 rectángulo grande, 1 triángulo grande, 1 triángulo pequeño, 1 cubo pequeño.	Pueden preguntar por ejemplo la figura: ¿Es grande?, ¿Tiene lados rectos?, ¿Tiene picos?, ¿Tiene tres lados?	Enero 4, 7, 9. 3 veces por semana en/30 minutos	

**Tabla N°: 38** Modelo operativo Fase 2

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

### Modelo Operativo. Fase 2 (Dirigido a educandos con discapacidad visual)

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN	TIEMPO	RESULTADOS
Tercer Mes	Discriminar y clasificar todas las figuras geométricas existentes en la caja de construcción.	<b>Actividad N° 9.-</b> El especialista organiza grupos de tres niños, un quipo elije la figura manipula y coloquen en la cajita las figuras que se parezcan y finalmente el niño debe describir el nombre de la figura que puso en las cajitas.	104 figuras de la caja de construcción y 2 cajas de cartón.	Menciona en que se parecen y describe el nombre de cada una de las figuras.	Enero 11, 14, 16. 3 veces por semana en/30 minutos	Estudiantes No-videntes creativos y activos durante las clases. Aprendizaje significativo, mediante la manipulación adecuada de las diversas figuras geométricas. Integración social del educando con discapacidad visual, sin discriminación.
	Identificar el tamaño de las diferentes figuras geométricas.	<b>Actividad N° 10.-</b> El especialista organiza parejas y solicita que manipulen las figuras geométricas e identifiquen el tamaño de las mismas.	4 triángulos grandes, 4 triángulos pequeños, 4 rectángulos grandes y 4 cubos pequeños.	Menciona que tamaños no más hay de triángulos ¿Qué tamaños no más hay de rectángulos? ¿Qué tamaños no más hay de cubos? ¿Qué tamaños no más hay de cilindros?	Enero 18, 21, 23. 3 veces por semana en/30 minutos	
	Identificar la cantidad de las diversas figuras geométricas.	<b>Actividad N° 11.-</b> El especialista organiza parejas y solicita que manipulen las figuras geométricas y las cuenten	4 triángulo grande, 4 triángulo pequeño, 4 rectángulo grande, 4 cubo pequeño.	Mencione ¿Cuántos rectángulos grandes, medianos hay? Mencione ¿Cuántos triángulos grandes, y pequeños hay? Mencione ¿Cuántos figuras geométricas encontró en la caja de construcción.	Enero 25, 28, 30. 3 veces por semana en/30 minutos	
	Desarrollar la imaginación y crear estructuras geométricas.	<b>Actividad N°12.-</b> El especialista organiza parejas y solicita que manipulen las figuras geométricas y creen estructuras geométricas de acuerdo a su imaginación, con las 104 figuras existentes en la caja de construcción	104 figuras geométricas de la caja de construcción	Mencione que estructura creo y si le resulto difícil involucrar todas las figuras de la caja de construcción.	Febrero 1, 4, 6. 3 veces por semana en/30 minutos	

**Tabla N°: 39** Modelo operativo Fase 2

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

## **6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA**

La presente propuesta será ejecutada por la investigadora, en la escuela Cardenal “Julius Doepfner” y se lo realizará mediante el modelo operativo y sus respectivas fases establecidas anteriormente.

Para la ejecución de la propuesta se cuenta con el apoyo de las autoridades y los docentes, quienes me han permitido darles a conocer sobre, la importancia que tiene una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción para educandos con discapacidad visual, para mejorar sus habilidades y destrezas y la vez el desarrollo psicosocial de los mismos, y se pudo observar que los estudiantes participan activamente en clases mediante la adecuada manipulación de la caja de construcción con sus respectivas figuras geométricas.

Con la aplicación de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción, los docentes obtendrán las siguientes bondades: Estudiantes activos durante toda la clase, aprendizaje significativo mediante la manipulación adecuada del material concreto y a la vez sus texturas, formas colores, pesos y tamaños y la integración social.

La aplicación de la guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción no debe ser momentánea sino siempre, bajo el control de los docentes, ya que permitirá que tanto los estudiantes como los docentes hagan de ésta guía una herramienta incondicional en el ámbito académico.



## 6.10 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades y la investigadora
¿Por qué evaluar?	Se desea conocer el grado de aceptación y aplicación de la Guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción en el área de matemáticas.
¿Para qué evaluar?	-Para conocer si la propuesta dio resultados positivos. -Para verificar si con la utilización de la propuesta ha existido mejoramiento en el desarrollo psicosocial de los estudiantes.
¿Qué evaluar?	-Conocimientos adquiridos sobre la adaptación al juego didáctico caja de construcción -Trabajo educativo de los docentes.
¿Quién evalúa?	El investigador y las autoridades del plantel.
¿Cuándo evaluar?	Continuamente
¿Cómo evaluar?	Mediante la aplicación de un cuestionario de preguntas.
¿Con que evaluar?	- Encuesta a los docente, padres de familia y educandos.

**Tabla N°: 40** Modelo operativo Fase 2

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacis

## 6.11 PRESUPUESTO

U.S.D. \$ 400,00(cuatro cientos dólares americanos)

<b>RUBRO DE GASTOS</b>	<b>VALOR</b>
1.-Transporte	50,00
2.-Utilizacion de equipos	100,00
3.-Material de escritorio	40,00
4.-Material didáctico	80,00
5.-Carpetas	30,00
6.-Imprevistos	100,00
<b>TOTAL U.S.D.\$</b>	<b>400,00</b>

Tabla N°: 41 Presupuesto

**Elaborado por:** Jeannette del Rocío Villacís

## **BIBLIOGRAFÍA**

BLANCO, María Rosa "Guía de adaptaciones curriculares"

CLIFFORD, Margaret. "Fundamentos y desarrollo". Neclobe. Tomo I. Barcelona- España.

CONBETTA, Oscar. "Didáctica especial en la escuela moderna". Editorial Losada.

CRESPO, Susana. "El niño disminuido visual en la escuela especial" I. ASAERCA, Bs. As.

CRESPO, Susana. "El verbalismo en el ciego". ICEVH.

FENOVI. Constitución de la República. Integración educativa.

FENOVI. Visión Ecuatoriana. Edición primera.

FERNANDEZ, Imelda. "Discapacidad visual". "Material para el Aprendizaje". Argentina - Córdoba.

IBARRA, Oscar. "Didáctica moderna". Editorial Aguilar Madrid.

LEIVA, Francisco. Introducción a la investigación. Editorial Progreso – Moscú 1973.

MARQUEZ, Francisco. "Metodología de la investigación".

PAPALIA, Diane. "Psicología del desarrollo". Octava Edición. Colombia.

PIELASCH, Helmut y otros. Juegos y juguetes para niños ciegos de edad preescolar. Madrid. España. Secretaría del Comité Regional Europeo del Consejo Mundial para la Promoción social de los ciegos.

TURE, Jonsson. "Educación Inclusiva". Programa de desarrollo de las Naciones Unidas.

SALTOS A., Julio. Teorías y Modelos Pedagógicos. Folleto.

## **LINCOGRAFÍA**

[www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm](http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm)

[www.juntadeandalucia.es](http://www.juntadeandalucia.es)

[www.la Enciclopedia .libre. “Bibliotecología”](http://www.la Enciclopedia .libre. “Bibliotecología”)

[www.libreríapedagógica.com](http://www.libreríapedagógica.com)

[www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf](http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf)

[www.orientacionandujar.files.wordpress.com](http://www.orientacionandujar.files.wordpress.com)

[www.psicologia-online.com](http://www.psicologia-online.com)

[www.psicopedagogia.com/motivacion-aula](http://www.psicopedagogia.com/motivacion-aula)

<http://www.recuerdame.net/infancia/beneficios.php>

[www.rena.edu.ve/cuarta Etapa/ psicología / Tema 2.html](http://www.rena.edu.ve/cuarta Etapa/ psicología / Tema 2.html)

[www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159Los-Juegos-de-Reglas.pdf](http://www.terras.edu.ar/jornadas/159/biblio/159Los-Juegos-de-Reglas.pdf)

[www.uniceft.org](http://www.uniceft.org)

## ANEXOS

### ANEXO 1: Modelo de encuesta a los Docentes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**Modalidad presencial**

**Encuesta: N° 01**

Fecha: \_\_\_\_\_

Dirigida a los Docentes de la escuela cardenal “Julius Doephner” de la ciudad de Ambato.

**Tema:** La aplicación lúdica y el desarrollo psicosocial en los niños con discapacidad visual

**Investigadora:** Señorita Jeannette Villacís

**Objetivo:** Establecer estrategias de aplicación lúdica que ayuden en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012.

#### **Indicaciones generales:**

- Se ha observado una limitada aplicación lúdica en los estudiantes, lo cual es un factor fundamental para el aprendizaje académico de los mismos, de ahí la necesidad que debe ser analizada con profundidad.
- Por esta razón le solicito que lea atentamente las preguntas y conteste con la mayor veracidad, puesto que esto ayudara a que obtenga la información necesaria para culminar con éxito el trabajo de investigación.
- Sírvase en seleccionar la respuesta con una x la que crea conveniente.

### **CUESTIONARIO**

**1.- ¿Cree usted que la aplicación lúdica es importante?**

Si     ( )

No     ( )

**2.- ¿Usted piensa que aplicando juegos a los estudiantes mejoraran en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

Si     ( )

No     ( )

**3.- ¿Considera usted que aplicando juegos a los estudiantes se puede mejorar el desarrollo psicosocial?**

Si ( )

No ( )

**4.- ¿Les agrada jugar a los educandos con discapacidad visual?**

Si ( )

No ( )

**5.- ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar el desarrollo psicosocial del estudiante?**

Si ( )

No ( )

**6.- ¿Cree usted que es importante conocer el desarrollo psicosocial de sus estudiantes?**

Si ( )

No ( )

**7.- ¿Cree usted que el estudiante al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes?**

Si ( )

No ( )

**8.- ¿Los estudiantes participan con los compañeros y docentes en programas sociales?**

Si ( )

No ( )

**9.- ¿Considera usted que se puede mejorar la personalidad del educando participando en juegos?**

Si ( )

No ( )

**10.- ¿Usted motiva a sus estudiantes a que se integren en actividades sociales?**

Si ( )

No ( )

**Observaciones del entrevistado:**

---

---

---

---

---

**Gracias por su Colaboración**

## ANEXO 2: Modelo de encuesta a estudiantes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
**Modalidad presencial**

**Encuesta N° 02**      Fecha: \_\_\_\_\_

Dirigida a las estudiantes de la escuela Cardenal Julius Doephner” de la ciudad de Ambato.

**Tema:** La aplicación lúdica y el desarrollo psicosocial en los niños con discapacidad visual.

**Investigadora:** Señorita Jeannette Villacís

**Objetivo:** Establecer estrategias de aplicación lúdica que ayuden en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012.

### **Indicaciones generales:**

- Se ha observado una limitada aplicación lúdica en los estudiantes, lo cual es un factor fundamental para el aprendizaje académico de los mismos, de ahí la necesidad que debe ser analizada con profundidad.
- Por esta razón le solicito que lea atentamente las preguntas y conteste con la mayor veracidad, puesto que esto ayudara a que obtenga la información necesaria para culminar con éxito el trabajo de investigación.
- Sírvase en seleccionar la respuesta con una x la que crea conveniente.

### **CUESTIONARIO**

**1.- ¿Usted considera que la aplicación de juegos es importante?**

Si      ( )

No      ( )

**2.- ¿Piensa usted que los juegos le ayudan en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

Si      ( )

No      ( )

**3.- ¿Cree usted aplicando juegos se puede mejorar su desarrollo psicosocial?**

Si      ( )

No      ( )

**4.- ¿Le agrada que sus docentes le aplique juegos en clase?**

Si ( )

No ( )

**5.- ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar su desarrollo psicosocial?**

Si ( )

No ( )

**6.- ¿Cree usted que es importante conocer su desarrollo psicosocial?**

Si ( )

Si ( )

**7.- ¿Cree usted que al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes?**

Si ( )

No ( )

**8.- ¿Usted participa con sus compañeros y docentes en programas sociales?**

Si ( )

No ( )

**9.- ¿Considera usted que puede mejorar su personalidad participando en juegos?**

Si ( )

No ( )

**10.- ¿Usted se siente motivado por integrarse en actividades sociales?**

Si ( )

No ( )

**Observaciones del encuestado:**

---

---

---

---

**Gracias por su Colaboración**



### **ANEXO 3: Modelo de encuesta a padres de familia**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Modalidad presencial

**Encuesta N° 03**

Fecha: \_\_\_\_\_

Dirigida a las Padres de Familia de la escuela “Cardenal Julius Doephner” de la ciudad de Ambato.

**Tema:** La aplicación lúdica y el desarrollo psicosocial en los niños con discapacidad visual.

**Investigadora:** Srta.: Jeannette Villacís

**Objetivo:** Establecer estrategias de aplicación lúdica que ayuden en el desarrollo psicosocial de los estudiantes con discapacidad visual de la escuela Cardenal “Julius Doephner” en el año lectivo 2011- 2012.

#### **Indicaciones generales:**

- Se ha observado una limitada aplicación lúdica en los estudiantes, lo cual es un factor fundamental para el aprendizaje académico de los mismos, de ahí la necesidad que debe ser analizada con profundidad.
- Por esta razón le solicito que lea atentamente las preguntas y conteste con la mayor veracidad, puesto que esto ayudara a que obtenga la información necesaria para culminar con éxito el trabajo de investigación.
- Sírvase en seleccionar la respuesta con una x la que crea conveniente.

### **CUESTIONARIO**

**1.- ¿Usted piensa que la aplicación de juegos es importante?**

Si ( )

No ( )

**2.- ¿Considera usted que aplicando juegos a su hijo/a mejorara en su proceso de enseñanza aprendizaje?**

Si ( )

No ( )

**3.- ¿Considera usted que aplicando juegos se puede mejorar el desarrollo psicosocial de su hijo/a?**

Si ( )

No ( )

**4.- ¿Le agrada jugar a su hijo/a?**

Si ( )

No ( )

**5.- ¿Considera usted que una guía de adaptación al juego didáctico caja de construcción puede mejorar el desarrollo psicosocial de su hijo?**

Si ( )

No ( )

**6.- ¿Cree usted que es importante conocer el desarrollo psicosocial de su hijo/a?**

Si ( )

No ( )

**7.- ¿Cree usted que su hijo/a al participar en actividades sociales, mejora sus actitudes?**

Si ( )

No ( )

**8.- ¿Su hijo/as participa con los compañeros y docentes en programas sociales?**

Si ( )

No ( )

**9.- ¿Considera usted que se puede mejorar la personalidad de su hijo/a participando en juegos?**

Si ( )

No ( )

**10.- ¿Usted motiva a su hijo/a a integrarse en actividades recreativas?**

Si ( )

No ( )

Observaciones del encuestado:

---

---

---

---

---

---

**Gracias por su Colaboración**

#### **ANEXO 4: Carta de un No-vidente**

Sé de lo más natural conmigo, compórtate sin morbo o lastima.

Cuando estemos en la misma sala, di tu nombre para que yo sepa quién eres tú.

Si estoy con un grupo de personas y te diriges a mí, di mi nombre.

Puedes usar, sin que te cause problemas palabras como “ciego”. “ver”, “mirar”.

Para caminar no me tomes del brazo, permite que yo te tome a ti de tu brazo.

Cuando estamos frente a escaleras, piedras sueltas o cualquier obstáculo, indícamelo.

Si voy a sentarme, dirige mi mano hacia el respaldo de la silla.

Si hay un pasamano, dirige mi mano hacia la dirección correcta.

Dime algo acerca de los lugares en donde estamos, como son las cosas y que es lo que sucede.

No uses el pito del auto para indicarme que puedo pasar, pues me asustas.

Si me ves en un cruce de calle, me daría mucho gusto que me ofrecieras tu ayuda.

Si camino frente a ti, muévete hacia un lado para evitar chocar.

Si usas bicicleta, toca el timbre, parta que yo sepa que vienes.

Si estoy en alguna parada de autobús, puedes ayudarme a tomar mi ruta, ubicándome la mano en el filo de la puerta del vehículo.

Si observas que en medio de un tumulto corro peligro, ayúdame por favor.

Si hay mucho tráfico de gente, ruido y desorden, agradeceré tu ayuda.

O indícame con el método del reloj, como: la carne está en las 6, la ensalada está a las 3, el jugo está a las 12, etc.

No dejes puertas abiertas, podría lastimarme.

Si hablas conmigo no mires a mi acompañante, sino a mí.

Háblame con el mismo tono de voz que empleas habitualmente.

Cuando te retires avísame y cuando regreses también.

**COMPARTE ESTO CON TODOS TUS AMIGOS.**