

2015

Aspectos del juego favorecedores en la construcción de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual : sistematización de una experiencia de campo

Aramberri, María Soledad

Universidad Nacional de Mar del Plata, Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social

<http://kimelu.mdp.edu.ar/xmlui/handle/123456789/754>

Downloaded from DSpace Repository, DSpace Institution's institutional repository

Universidad Nacional de Mar del Plata
Facultad de Cs. De la Salud y Servicio Social
Tesis de Grado para optar al título de Lic. En Terapia Ocupacional

*“Aspectos del juego
favorecedores en la
construcción de la Inteligencia
en Niños con Discapacidad
Intelectual”*

Sistematización de una experiencia de campo.

Aramberri, María Soledad.
Quenan, Guillermina.

Mar del Plata. Buenos Aires 2015

Autoras



.....
Aramberri, María Soledad

D.N.I: 31.236.817



.....
Quenan, Inés Guillermina

D.N.I: 31.018.272

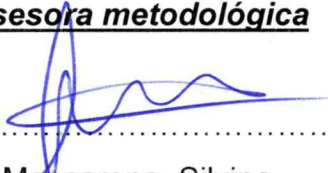
Directora



.....
Da Costa Mattos, Ana Paula

Lic. en Terapia Ocupacional

Asesora metodológica



.....
Maccarone, Silvana

Lic. en Psicología

Comisión de Taller de tesis de Terapia Ocupacional

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro profundo y sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización de nuestra tesis:

A la directora de nuestra investigación, Ana Paula, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa durante esta etapa tan importante, pero sobre todo por la motivación y el apoyo, por brindarnos su conocimiento y experiencia, y por su infinita paciencia...

A nuestra asesora metodológica, Silvana, por su compromiso, dedicación y rapidez...

A todos aquellos profesores que fueron transmitiéndonos a lo largo de este proceso su saber y su amor por esta profesión...

Al Instituto Psicopedagógico Soles por abrirnos desinteresadamente las puertas de su institución para poder llevar a cabo nuestra investigación...

A Gabriela y Mariana, las hermosas amigas que este camino nos dejó...

Soledad y Guillermina.

En todo comienzo hay un final...

Y en este final, de una etapa muy importante en mi vida, pienso en aquellas personas que fueron y son muy significativas para mí, y es a ellas a quienes hoy quiero agradecerles por ayudarme de una u otra manera a alcanzar la meta...

A mis papás, Mario y Graciela, por el amor incondicional y el apoyo que me brindaron en todo momento, por confiar en mí, en ocasiones quizá más que yo misma...

A mi hermano Fabián, por estar a mi lado y ser parte de mi vida...

A mi hermana de la vida, Nadia, por compartir conmigo tantos momentos de felicidad y también por hacer más leves las etapas de tristezas, porque de eso se trata la amistad verdadera, del apoyo en los buenos y malos momentos...

A mi gran amiga Norma por hacer todo más fácil brindándome siempre su ayuda desinteresada...

A uno de los grandes tesoros que la facultad me dejó, mi amiga Gabby, aquella persona simple, sincera y bondadosa que conocí el primer día de cursada...

A mi compañera de tesis y más que compañera amiga, Guillermina, por haber compartido esta hermosa y difícil etapa conmigo, este final y el comienzo de una nueva etapa juntas, como amigas y colegas, gracias por tu buena onda, tu alegría, tu optimismo y tu afecto...

A mi hija Martina por ser mi luz y mi verdadera inspiración para intentar ser cada día mejor...

A mi gran amor Maximiliano, quien estuvo conmigo durante todos los años de carrera, por tener siempre una palabra de aliento, por ayudarme a seguir adelante mostrándome el lado positivo de las cosas y por su constante comprensión...

Y a todas aquellas personas que son parte de mi vida y siempre estuvieron dispuestos a brindarme su ayuda...

Soledad.

A mis papás, por brindarme su amor, por ser mi fuente de apoyo constante e incondicional a lo largo de mi vida y en estos años de carrera.

A mi hermano y su familia por su paciencia y por atravesar todo este proceso a mi lado, entendiendo mis estados de ánimo, y apoyándome pese a todo.

A mis tíos Mabel y Carlitos por su gran generosidad.

A Yanila mi hermana de la vida, y a mis amigas Andrea, Renata, Laura, Rocío y Gabi por acompañarme en este trayecto.

A Mari, mi amiga y compañera de estudio, por estar a mi lado desde el comienzo, por darme el ánimo que necesitaba para seguir, cuando sentía que no podía, porque sin vos esta carrera no hubiese sido lo mismo.

A Sole, por compartir conmigo esta etapa final, por ser mi gran apoyo, por demostrarme lo que una amiga puede hacer por otra, por esperarme, entender mis tiempos, nunca cuestionarme.

A ellos... Mis tres amores, Nelson, Benicio y Lucía por ese amor tan puro que es el motor de mi vida, por estar siempre, por hacerme la vida más fácil y más feliz.

Guilsermina.

Introducción.....	1
Estado actual de la cuestión.....	5

Marco Conceptual

- Capítulo I: Teoría del desarrollo de Jean Piaget: El aprendizaje y la inteligencia.

Inteligencia y Aprendizaje.....	11
Periodo sensorio motor.....	16
Periodo Pre-operatorio.....	19
Periodo Operacional.....	21
Periodo Operatorio Formal.....	24

- Capítulo II: Teoría del juego de Jean Piaget

Juego según la Teoría de Jean Piaget.....	25
Juego de Ejercicio.....	29
Juego Simbólico.....	31
Juego Reglado.....	35

- Capítulo III: Discapacidad Intelectual

Definición de Discapacidad Intelectual.....	37
El niño con discapacidad intelectual.....	44

- Capítulo IV: Terapia ocupacional y juego

El juego abordado desde terapia ocupacional.....	51
--	----

- Capítulo V: Educación Especial

Definición de educación especial.....	56
---------------------------------------	----

-Capítulo VI: Taller

Definición de Taller..... 59

Aspectos metodológicos

Tema de investigación.....64
Problema de Investigación.....64
Objetivos de investigación.....64
Tipo de estudio..... 65
Población.....67
Diseño de Muestreo..... 67
Conformación de la muestra..... 68
Características de la institución.....69
Técnicas para la recolección de datos.....73

Proyecto: “Taller de juegos”

Fundamentación.....77
Destinatarios..... 80
Características de la población.....80
Objetivos.....81
Impacto del taller.....82
Localización.....82
Período.....82
Modalidad.....83
Frecuencia.....83
Estrategia.....83
Recursos.....85

Análisis de datos

Análisis de datos.....	90
------------------------	----

Conclusión

Conclusión.....	100
-----------------	-----

Anexos

Cuaderno de campo.....	107
Carta a la institución.....	141
Carta a los padres o tutores.....	142

Bibliografía

Bibliografía.....	144
Bibliografía electrónica.....	149

Introducción

El juego es una actividad esencial en el proceso evolutivo de un niño, se trata de un área ocupacional básica, ya que es a través de él como va adquiriendo el desarrollo en diferentes aspectos (social, cognitivo, sensorio motor, perceptivo, afectivo, comunicativo). Permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

A través del juego el niño:

- Siente placer.
- Descubre el mundo que le rodea.
- Adquiere habilidades que le ayudarán a adaptarse a las diferentes situaciones que se le presenten.
- Comprende que puede influir en su entorno y que puede dominar la realidad.
- Le proporciona un medio de expresión.
- Estimula las funciones cognitivas como la atención y la memoria.
- Desarrolla la comunicación y el lenguaje.
- Promueve su imaginación y creatividad, desarrollando así su personalidad.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, desarrollan la observación, favorecen la voluntad y la paciencia. También favorecen conceptos como las nociones temporo espacial, favorecen la creatividad y contribuyen a la adquisición y desarrollo de habilidades sociales, permitiéndole al niño obtener herramientas que podrán facilitarle su desempeño en la sociedad.

Es por ello que se convierte en una herramienta útil para lograr objetivos educativos y valorar a la vez su evolución.

Sin embargo, no todos los niños pueden desarrollar al máximo su juego. Los niños con discapacidad encuentran dificultades para desempeñar esta ocupación tan básica e importante.

En la sociedad actual el juego aparece relegado a tiempos de entretenimiento que no dejan ningún aprendizaje; más aun en los niños con discapacidad intelectual, a quienes en muchos casos les es más difícil iniciar o mantener juegos tanto individuales como grupales. Sin embargo el juego es una herramienta que posibilita el aprendizaje en niños con discapacidad, ya que parten de su propia experiencia y se enriquecen en el intercambio con los demás, implica placer, espontaneidad, motivación, participación, conocimiento de ellos mismos, de los demás y del entorno.

En la presente investigación, seleccionamos como tipo de estudio la "sistematización" a fin de indagar sobre los aspectos del juego desde la perspectiva de Terapia Ocupacional como herramienta principal para favorecer

el desarrollo cognitivo del niño, respetando la libertad y autonomía de cada participante, su actividad, y su motivación.

Decidimos realizar una sistematización de una experiencia de taller de juegos debido a que consideramos la mejor opción para indagar acerca del objeto de estudio planteado, *“los aspectos del juego favorecedores de la construcción de la inteligencia”*; este tipo de estudio nos dio la posibilidad de ser parte de la propia investigación desde un lugar vivencial pudiendo conocer las diversas situaciones surgidas durante el transcurso de los encuentros, interactuando constantemente con los sujetos involucrados en una de sus realidades cotidianas como es el ámbito escolar y su grupo de pares, interviniendo desde un rol de coordinador y co-coordinador en relación a las determinadas circunstancias que fueron surgiendo, pudiendo realizar los cambios y modificaciones pertinentes a fin de lograr los objetivos propuestos y obteniendo a su vez conocimientos que puedan ser útiles para ampliar el campo de intervención de la terapia ocupacional.

Estado actual de la cuestión

Se inicio un rastreo bibliográfico a través de diferentes fuentes de información, tratando de identificar estudios relacionados con la temática abordada en la presente investigación.

Si bien no se han hallado en el ámbito local investigaciones sobre *“juego, discapacidad intelectual y Terapia Ocupacional”*, se han encontrado investigaciones en Terapia Ocupacional orientadas a la importancia y características del “juego” (como actividad significativa del niño) en determinadas poblaciones y patologías.

A partir de un rastreo en la biblioteca de la Asociación Marplatense de Terapia Ocupacional (AMTO) se pueden mencionar las siguientes investigaciones dentro de las tesis de grado:

“El Comportamiento Lúdico en niños oncológicos en sus ambientes ocupacionales” realizada por Hernández, María Florencia y San Martín María Antonella. Tesis de Licenciatura en Terapia Ocupacional. Facultad Ciencias de la Salud y Servicio Social. Universidad Nacional de Mar del Plata. Mar del Plata. Año 2013. En esta investigación describen las características del comportamiento lúdico en niños con diagnóstico de cáncer de entre 4 y 5 años de edad en los ambientes ocupacionales en los que participan: Hogar, Jardín de Infantes y Programa de Apoyo y Asistencia a Niños con Enfermedades Terminales (PAANET) en las ciudades de Mar del Plata y Necochea durante el periodo de noviembre/ diciembre 2012 y febrero /marzo 2013.

La investigación se centra en describir el comportamiento lúdico, mediante este trabajo concluyen que el juego le permite a estos niños hacer frente a los efectos negativos que la enfermedad les producen, por lo que le dan al juego una importancia vital en todos los niños, mas allá de su estado de salud.

Otra investigación relacionada con la temática es a abordar es "Detección y Estimulación de Destrezas Lúdicas en niños con deficiencias visuales" realizado por Autoras: T.O. Armoa María Laura y T.O Peralba María Lorena Realizada con niños asisten a la Escuela Nro. 503 de la ciudad de Pergamino, provincia de Buenos Aires, es una institución de educación especial donde concurren niños con discapacidades sensoriales y motrices.

En dicha investigación se busca contribuir al desarrollo del juego en niños con discapacidad visual, teniendo en cuenta el papel fundamental que desempeña el juego en el desarrollo de las destrezas sensoriales, las destrezas motoras y perceptivas y las destrezas cognitivas, sociales y emocionales.

Esta investigación se propuso detectar destrezas de juego que no estuvieran desarrolladas y que retardarán la normal evolución del juego en niños con deficiencias visuales.

En el ámbito internacional se encontraron trabajos como: «*Características de los juegos y juguetes utilizados por Terapia Ocupacional para desarrollar el área del desempeño ocupacional de juego en niños con discapacidad*» realizado por María Del Pilar García Barón, Hasmir Liseth Martínez Convers y Saida Rocío Roa Acosta. Universidad Manuela Beltrán Colombia. Año 2006. El objetivo principal de esta investigación fue determinar las principales

características que presentan los juegos y los juguetes que utilizan los Terapeutas Ocupacionales en la atención de los niños con discapacidad. Para ello realizaron una investigación descriptiva. La población de estudio correspondió a una muestra de 30 profesionales de Terapia Ocupacional que trabajan actualmente con niños que presentan algún tipo de discapacidad en la ciudad de Bogotá. El instrumento que se utilizó para recolectar la información fue una encuesta que es un procedimiento eficaz para cumplir con los objetivos propuestos, la técnica utilizada fue la entrevista personal, donde se pudo indagar cada una de las preguntas que contenía la encuesta. Los resultados y conclusiones a los que arribaron los investigadores fueron que los terapeutas ocupacionales para desarrollar el área del desempeño ocupacional del juego en niños con discapacidad utilizan principalmente el juego sensorio motor. Y como recomendación principal el estudio dice que es necesario que se continúe utilizando el juego como medio de evaluación y tratamiento en la población infantil y que a partir de los resultados de evaluación se elijan las características de los juegos y los juguetes propicios para el niño, lo cual generará mayor efectividad en el tratamiento terapéutico.¹

Otras investigaciones relacionadas con la presente investigación fueron los artículos: "El juego como herramienta de aprendizaje" de Ma. Murillo realizado en marzo de 2009 en Sevilla, España. Este artículo describe el juego como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la maduración del individuo; y de la posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio

¹ Adriana Losada Gómez Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad Umbral Científico, núm. 9, 2006, pp. 10-19, Universidad Manuela Beltrán Colombia.

y fin en si mismo del desarrollo humano. Desde el artículo se da una visión acerca de la importancia del juego en la educación.²

Y “El juego como actividad de enseñanza- aprendizaje” de Eduardo Crespillo Álvarez. El mismo trata de una reflexión acerca de la importancia del juego infantil y de su potencial educativo, y como estos son una herramienta fundamental que ayuda a desarrollar el trabajo dentro del aula de una manera mucho más efectiva, favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje; ya que constituyen una fuente de aprendizajes que hacen que el niño incorpore conocimientos de una manera motivadora y entretenida.³

² “El juego como herramienta de aprendizaje”. Ma. Murillo. Sevilla. España. Marzo 2009. www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16.

³ “El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje”. Eduardo Crespillo Álvarez. GIBRALFARO. Revista de Creación Literaria y Humanidades. Número 68. Málaga. Agosto-octubre 2010.

Marco

Conceptual

Capítulo I

Inteligencia y Aprendizaje

La inteligencia es la capacidad de pensar, entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. El *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española define la inteligencia como: “*la capacidad para entender o comprender*”; “*... para resolver problemas*” o como “*la Habilidad, destreza y experiencia*”.⁴

La inteligencia parece estar ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir información, y la memoria, o capacidad de almacenarla, entre otras capacidades cognitivas.

Sin embargo para la presente investigación nos parece apropiado ampliar este concepto de inteligencia ligado principalmente a las funciones mentales superiores, con el concepto de inteligencia de Howard Gardner, quien la define como:

“la capacidad mental de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”.

Para este autor la inteligencia es un potencial que cada ser humano posee en mayor o menor grado. Gardner define la inteligencia como una habilidad, no solo como algo innato, la inteligencia tiene una parte innata (genética) y una

⁴ “*Inteligencia*”. Diccionario de la lengua Española. “RAE. Real Academia Española”.

parte adquirida (con lo que puede sacarse mayor o menor provecho de la parte innata a lo largo de la vida). Para este autor, la inteligencia, es vista como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas y semi-independientes. Propuso varios tipos de inteligencia, igual de importantes:

- Inteligencia lingüística: capacidad de usar las palabras de manera adecuada.
- Inteligencia lógica-matemática: capacidad que permite resolver problemas de lógica y matemática.
- Inteligencia musical: capacidad relacionada con las artes musicales.
- Inteligencia espacial: la capacidad de distinguir aspectos como: color, línea, forma, figura, espacio, y sus relaciones en tres dimensiones.
- Inteligencia corporal-cinestésica: capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos con él.
- Inteligencia intrapersonal o emocional: está relacionada con las emociones, y permite entenderse a sí mismo.
- Inteligencia interpersonal o social: capacidad para entender a las demás personas con empatía; está relacionada con las emociones.

Las personas se diferencian en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a estas y las combinan para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar diversos problemas y desempeñarse en la sociedad.

La educación actual, se centran en determinados tipos de inteligencias y en formas características de lograr aprendizajes pertinentes a las mismas.

Sin embargo las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes maneras. Por lo tanto consideramos oportuno incluir un modo diferente pero a la vez significativo para los niños, el juego, como herramienta para poner a prueba el aprendizaje de los alumnos.

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado de la experiencia, el razonamiento, la práctica y la observación. El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. Por tal motivo es que en la presente investigación se decidió abordar el desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual a través de algo significativo y primordial para un niño como es el "juego".

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción; se adquieren hábitos, se desarrollan habilidades, se forman actitudes e ideales.

Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia.

Piaget pone el acento en la interacción con el medio para el desarrollo de la inteligencia, siendo los esquemas reflejos el punto de partida para la adaptación. Sobre estos moldes se estructuraran los procesos de aprendizajes.

En cuanto a los componentes del desarrollo Piaget menciona:

- El crecimiento orgánico y la maduración del Sistema Nervioso Central y Sistema Endocrino. “La maduración es una condición necesaria pero no suficiente, ya que para que las posibilidades individuales se realicen hace falta el ejercicio función y un mínimo de experiencia”.
- El ejercicio y la experiencia: La posibilidad de actuar sobre los objetos activamente constituye otro componente de importancia. El sujeto al experimentar con las propiedades físicas y al coordinar sus acciones con el fin de conseguir un resultado asimila estas acciones a estructuras cognitivas propias.
- El tercer componente son las interacciones y relaciones sociales. Implica el intercambio del individuo con el medio.
- En el desarrollo del niño no solo se da una combinación de componentes innatos más experiencia, sino que hay una construcción progresiva de estructuras. Esta sigue una línea tal que un logro solo es posible en base a otro anterior.

De esta forma se van produciendo cambios significativos de tipo estructural, funcional y de conducta a medida que progresa el niño en edad, en una sucesión de estadios. Esta sucesión implica un orden necesario además de una cronología. Hay según Piaget una integración de estructuras de nivel inferior en otras formadas en estadios siguientes de nivel superior. La tendencia será el equilibrio aunque su desarrollo implique desniveles.

Para Piaget, la inteligencia resulta de un proceso de adaptación que se verifica permanentemente entre el individuo y su ámbito socio cultural. Este proceso implica dos procesos inseparables y simultáneos:

- ✓ La Asimilación: entendida como la transformación del medio por la acción del sujeto; permanentemente y de manera activa el individuo interactúa e interviene en su entorno lo que le permite integrarse a él y conocerlo. Consiste en interiorizar la experiencia de un objeto o un evento incorporándola a una estructura comportamental y mental ya existente.

- ✓ La Acomodación: pensada como la continua transformación interna del sujeto, ya que cada nueva experiencia con el medio o consigo mismo implica una modificación de las estructuras mentales y comportamentales preexistentes, a los fines de acomodarse a la nueva situación.

La inteligencia consiste en la modificación de las estructuras cognitivas o del esquema comportamental para asimilar nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño.

Si se tiene en cuenta esta interacción de los factores internos al sujeto y los referidos al medio externo, toda experiencia mental y comportamental es una asimilación de lo dado a los esquemas y estructuras anteriores y toda experiencia nueva implica al mismo tiempo, una acomodación de estos esquemas y estructuras para integrarla y organizarla mentalmente, logrando

una situación de equilibrio mental provisorio o móvil, ya que cada nueva experiencia reinicia el proceso de asimilación y acomodación.

Asimilación y Acomodación, son dos procesos permanentes y complementarios, que posibilitan la construcción y afianzamientos de estructuras mentales (Inteligencia) a lo largo de toda la vida y cuyas funciones permiten un permanente proceso de adaptación al mundo en el que el sujeto vive. Al mismo tiempo, posibilita un continuo proceso de organización mental (en términos de conocimiento) de las experiencias vividas.

Toda actividad es impulsada por una necesidad (biológica, psicológica y/o social). La necesidad produce un desequilibrio, por lo tanto toda actividad tiene como finalidad principal recuperar el equilibrio. De este modo la inteligencia puede definirse como un proceso de equilibración para lograr la adaptación y la organización mental de las experiencias.

Periodo sensorio motor

Piaget distingue seis etapas en la sucesión evolutiva general del periodo sensorio- motor.

En la etapa I “Ejercitación de los reflejos o adaptaciones adquiridas”(o a 1 mes) se caracteriza por la ausencia de un comportamiento inteligente, donde no hay reconocimiento ni existencia de objetos. Aparecen los esquemas reflejos, donde los reflejos arcaicos se corticalizan, es decir, que integran esquemas de acción que constituyen conductas, el niño muestra un poco más que los

reflejos de los que esta dotado desde el nacimiento, estos reflejos se van modificando por el contacto con el medio y se convierten en adaptaciones adquiridas.

En el estadio II "Primeras adaptaciones adquiridas. Reacciones circulares primarias" (1 a 4 meses) los reflejos comienzan a cambiar y alteran su forma en función de la experiencia.

Aparece el concepto de Reacción Circular Primaria, estas están centradas en el propio cuerpo y giran alrededor de él. Ellas impulsan el desarrollo cognitivo, la inteligencia. Una acción nueva, una experiencia nueva aparece por azar, el niño la repite una y otra vez, este mecanismo de repetir acciones interesantes hasta consolidar y dominar esas acciones, es lo que forma esquemas de acción.

Los esquemas nuevos permiten anticipar acciones y asociar movimientos que anticipan conductas.

En el estadio III "Reacciones circulares secundarias" (4 a 8 meses) el niño comienza a efectuar acciones más orientadas hacia los objetos y hechos que se hallan fuera y más allá de su propio cuerpo.

Aparece la Reacción Circular Secundaria, que es una forma nueva y superior de asimilación reproductiva y funcional, concierne la consolidación de algunos hábitos motores por medio de la repetición. El niño repetirá una acción

placentera con el fin de obtener el mismo resultado. Se la denomina secundaria por que sucede fuera del cuerpo del niño, es más aloctónica, más orientada a lo que está afuera.

En el estadio IV "Aplicación de medios conocidos para resolver situaciones nuevas" (8 a 12 meses) las reacciones circulares secundarias comienzan a coordinarse para formar nuevos comportamientos, la intencionalidad es clara, como lo demuestran las primeras secuencias de acción de medios-fines. En esta etapa el niño empieza a anticipar sucesos y a utilizar esquemas previos, que le resulten familiares o habituales para resolver problemas en situaciones actuales.

En el estadio V "Invención de nuevos medios a través de combinaciones mentales" (12 a 18 meses) los bebés empiezan a experimentar con acciones nuevas para ver lo que sucede en lugar de repetir simplemente patrones de conducta ya aprendidos. Se sirven del ensayo y error para encontrar la forma más eficiente de alcanzar nuevas metas. La esencia de las reacciones circulares terciarias es la búsqueda de lo nuevo.

Por último en el estadio VI (de 18 meses en adelante) el niño comienza a hacer representaciones internas, es ahí cuando el niño ha superado el periodo sensorio-motor para ingresar en el pensamiento pre operacional.

Periodo Preoperatorio

Este Periodo se extiende desde los dos años a los siete años. Comienza con la función semiótica y finaliza con la aparición de una inteligencia más representativa. Basada en esquemas de acción internos y simbólicos, el niño ya no manipula la realidad a través de los sentidos, sino que puede hacerlo mentalmente evocando aquello que no está presente. Los mecanismos de asimilación y acomodación continúan operando, pero en esta etapa lo hacen sobre esquemas representativos de la realidad, y no tanto en prácticos.

Piaget define esta etapa como una etapa de transición hacia el pensamiento lógico y operacional. Caracterizada por un pensamiento irreversible y centrado en sí mismo, o sea, egocéntrico, no son todavía capaces de ver el punto de vista del otro, de modo que resulta imposible que hagan juicios lógicos.

La inteligencia pre operacional, es reflexiva, de modo que se acerca más a la investigación y a la comprobación.

Gracias al desarrollo del lenguaje, la inteligencia pre operacional pasa a ser una experiencia privada para convertirse en socializada y compartida.

En esta etapa, el niño usa lo que Piaget denominaría como "preconceptos", que tendrían la particular visión deformada del niño que todavía no tiene la capacidad de pensar lógicamente. Estos preconceptos tienden a ser dominados por la acción, no es individual, ni general.

Se pueden distinguir dos estadios:

1. *Pensamiento simbólico y preoperacional*: (2 a 4 años). Aparece la función simbólica en sus diversas manifestaciones: imitación diferida, dibujo simbólico, imagen mental, lenguaje y juego simbólico, en el que el niño organiza el mundo a su manera, para asumirlo y controlarlo, distorsionado por la realidad para complacer sus fantasías y la imitación diferida con ausencia de modelo.

2. *Pensamiento intuitivo*: (4 a 7 años). Este estadio se caracteriza porque el niño interioriza como verdadero aquello que perciben sus sentidos. Esto se debe a las siguientes características propias del pensamiento en estas edades:

- Egocentrismo: no tener en cuenta el punto de vista de los otros.
- Centración: Tendencia a centrarse sólo en algunos aspectos de la situación.
- Animismo: Atribuir a los objetos inanimados cualidades de los seres vivos.
- Sincretismo: Cometer errores de razonamiento al intentar vincular ideas que no están relacionadas.
- Irreversibilidad: Incapacidad para reconocer que una operación se puede realizar en los dos sentidos.
- Razonamiento estático: el mundo y sus cosas no cambian.
- Atención a la apariencia: ignorar atributos que no son aparentes.

Periodo Operacional

A los 7 años se produce un pasaje del periodo pre-operatorio al periodo operatorio concreto. En este período el niño logra efectuar acciones que no se reducen al plano práctico, sino que son interiorizadas gracias a la posibilidad de pensar, que ha conquistado en la etapa anterior. Es decir que ahora puede efectuar acciones mentales a las que Piaget denomina: operaciones.

El niño, que había pasado del estadio sensorio-motor al pre-operatorio gracias a la posibilidad de representar, puede ahora realizar esas operaciones a partir de la adquisición de la noción de reversibilidad (el niño puede volver mentalmente al punto de partida; es decir al estado previo a que se efectuara la acción que las transformara). Por esto se denomina a este periodo Operatorio concreto.

El tipo de razonamiento que puede realizar el niño es de carácter inductivo: es decir que va de situaciones particulares a generalizaciones.

El pensamiento ya no es pre - lógico y comienza a tener en cuenta el punto de vista de las demás personas. Las operaciones consisten en acciones interiorizadas y agrupadas en sistemas coherentes y reversibles (reunir y disociar, etc.). Las operaciones concretas son concretas en el sentido de que afectan directamente a los objetos y aún no a hipótesis enunciadas verbalmente.

A partir del operatorio concreto, hay una adquisición de autonomía. El pensamiento tiene una nueva estructuración. El vínculo es cooperativo. Aparecen a su vez los juegos de reglas. Hay un pensamiento operatorio que le permite incorporar las reglas. Hay mayor socialización y nuevas relaciones interindividuales de naturaleza cooperativa.

El niño adquiere la noción de conservación de sustancia (alrededor de los 7 años). Luego, adquiere la de peso a los 9 años y la de volumen a los 11 años. Puede tomar dos variables en forma simultánea.

La causalidad también va sufriendo modificaciones: en el sensorio motor era mágico-fenomenista; en el preoperatorio tiene que ver con el finalismo, realismo y animismo (también es similar a la mágico-fenomenista).

En el operatorio las ideas se pueden coordinar en la operación.

Las operaciones se coordinan en una estructura de conjunto. Esto es de una manera pobre: no hay combinaciones generalizables. Estas se logran con las operaciones formales.

Las operaciones lógicas elementales que el niño es capaz de realizar en esta etapa son las estructuras de agrupamiento: clasificación, seriación y correspondencia término a término.

En el preoperatorio, lograba hacer colecciones que al principio eran figurables. Luego, pasa a las colecciones no figurables y toma un elemento, por ejemplo el color, y divide a partir de ese elemento. Todavía no clasifica. La clasificación aparece en el operatorio concreto (separa todos los cuadrados,

los círculos, los triángulos). La clasificación permite que el niño reúna varios elementos según un criterio. En este nivel puede lograr una clasificación jerárquica - establecer una serie de subconjuntos, y hacer inclusión de clases.

Antes de la seriación, en el preoperatorio, reunía los elementos por parejas. Luego logra una especie de seriación, pero esta aparece propiamente dicha en las operaciones concretas con la adquisición de la noción de número. La seriación es tanto para la numeración como para la alfabetización. Consiste en ordenar los elementos según sus dimensiones crecientes o decrecientes.

La correspondencia término a término, que colabora con la noción de número, permite una fijeza tanto con esto como con la conservación de sustancia. Permite comparar dos conjuntos estableciendo una conexión entre los miembros de un conjunto con los de otro.

Se dan una serie de transformaciones, que permiten alcanzar el equilibrio móvil, de manera simultánea: transitividad, reversibilidad, asociatividad, identidad, repetición lógica.

En este período las relaciones causales son más lógicas y reales debido a que el chico ha logrado una mayor adaptación a las convenciones y posee más información. Además contribuye a su desarrollo emocional ya que existe un mayor dominio de las fantasías, deseos y temores. No evidencia actitudes negativistas o de conquista, sino una necesidad de actividad productiva. Puede cooperar socialmente sin temer a confundir su propio punto de vista con el de los otros, ahora es capaz de coordinarlos. Esto se evidencia en sus juegos y en su lenguaje.

Periodo operatorio formal

Piaget describe un cuarto período en el desarrollo de la inteligencia, al que denomina Operatorio Formal que comienza aproximadamente a los 12 años consolidándose alrededor de los 18 años. La estructura de este tipo de pensamiento se construye en este período y se mantiene a lo largo de la vida, con la posibilidad de ser cada vez más equilibrado.

Capítulo II

Juego según la Teoría de Jean Piaget

El juego es: “uno de los elementos universales más importantes en la vida de las personas, ya que nos enseña cómo comportarnos, cambios de posturas, actitudes, ofreciendo un medio relativamente seguro para el aprendizaje y la adaptación al medio. El juego propiamente dicho, sin connotaciones didácticas o educativas, es necesario y beneficioso por sí mismo”⁵.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU en 1959, en el principio 7: *"El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho"*.

El juego en la etapa infantil contribuye al desarrollo personal y social, facilita la adquisición de múltiples competencias que preparan a los niños para la vida. Es una actividad placentera que les facilita el uso de distintas habilidades y destrezas, que exige esfuerzo, que favorece la expresión de sentimientos y emociones, y que está directamente relacionado con su bienestar físico y emocional.

⁵ Córdova; Castillo; Pérez Solórzano. Tesis: *“La ludotecas como medio de tratamiento en Terapia Ocupacional para la estimulación de la atención y memoria en los niños de 6 a 7 años de edad con problemas de aprendizaje, en el hogar de niños San Vicente de Paúl, de marzo a abril de 2010”*. Pág. 45

En la infancia, el juego es un factor esencial para el desarrollo, para la conceptualización de la realidad y la simbolización, la adquisición de destrezas, habilidades y competencias, la enculturación y la socialización. Por medio del juego se desarrollan competencias artísticas y creativas; y también la motricidad, el lenguaje, la cognición, la regulación afectiva y emocional, las actitudes y valores, entre otros aspectos.

Mediante el juego, el niño construirá su auto concepto, su autoimagen y su autoestima que formarán su propia identidad como persona y le proporcionarán cada vez más autonomía.

La actividad lúdica es universal y necesaria para un desarrollo armónico. Contiene elementos facilitadores del desarrollo como la percepción, el movimiento, el pensamiento, el lenguaje o la interacción con otros. Aporta información sobre el mundo circundante y ayuda al niño a conceptualizar y comprender la realidad en la que vive.

El juego permite al niño alcanzar el pleno desarrollo físico, mental y emocional, siendo también una herramienta educativa y de interiorización de valores fundamental para las sucesivas etapas de su vida.

En la etapa infantil el juego va tomando diferentes formas y expresiones, según sean las posibilidades del niño y sus motivaciones.

Para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Para Él, el juego sería una actividad con un fin en si mismo, que progresa desde una conducta autotélica, centrada en su propio cuerpo, es decir, orientada hacia si mismo; pasando por una conducta heterotélica, centrada en las cosas, cuyo pasaje ocurre gracias a la diferenciación entre asimilación y acomodación hasta llegar a una conducta social, producto del contacto con el mundo exterior, hacia el final del desarrollo de los juegos reglados.

La actividad lúdica tiene como características que es de carácter espontáneo. Y se le adjudica a esta actividad el “placer” y la posibilidad de “resolver conflictos personales”.

Según Piaget el origen y la evolución del juego están dados por las capacidades motrices, simbólicas o de razonamiento del niño. Evolucionara paralelamente a las fases de evolución por las que atraviesa la inteligencia del ser humano, ya que para Piaget el juego es uno de los caminos principales para el conocimiento del niño y de aquellas cosas que lo preocupan, lo enferman y traban, a la vez que nos revela: qué, cómo y hasta qué punto el niño simboliza.

Funciones del juego

El juego ayuda a establecer relaciones humanas, compartir experiencias y establecer contactos con otros; Por medio del juego, el niño adquiere y aprende a explorar, desarrollar y dominar destrezas físicas y sociales. Una destreza es *“la habilidad con la cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad”*⁶;

Dentro de las funciones del juego se pueden mencionar algunas como:

- **Sociales:**

Durante el juego, el niño conoce los roles de la familia, de los adultos y la sexualidad.

Se relaciona con los demás, primero como observador, luego como participante en las tareas cooperativas.

- **Físicas/Sensoriales/Perceptivas:**

A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrarse a actividades más complejas y coordinadas.

El juego aumenta la capacidad perceptiva de un niño por medio de los objetos o el ambiente lúdico.

- **Emocionales:**

Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo, ayuda a controlar las Frustraciones y los impulsos.

- **Cognitivas:**

A través del juego, el niño/a aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente externo e interno.

⁶ <http://www.wordreference.com/definicion/destreza>

Etapas del Juego según Jean Piaget

El juego tiene una evolución que parte del *ejercicio funcional* (actividad placentera psicomotora: correr, saltar, trepar, jugar a la pelota) pasando por *juegos simbólicos* (de imitación de asimilación de un objeto a otra cosa, dramatización de escenas reales o imaginarias, mediante juego de roles, etc.). Por último *juegos de regla* que surgen y se complejizan progresivamente a partir de la entrada de la lógica operatoria, subsistiendo en el juego profesionalizado del adulto.

Juego de Ejercicio

Esta primera etapa constituye la forma inicial del juego en el niño. Se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza en el subestadio II del período sensorio motriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones).

Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Hasta el subestadio V se desarrolla el juego de ejercicio pre verbal y durante el VI estadio comienza el juego simbólico. El juego de ejercicio evoluciona y como dice Piaget: "...se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico;

segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos.”⁷

El juego de ejercicio va evolucionando, a la vez que el niño va creciendo y atravesando los diversos estadios que Piaget describe en el Periodo Sensorio motor:

Estadio I: Es difícil considerar su conducta como verdaderos juegos el niño, mediante determinados movimientos repetitivos (reacciones circulares primarias no lúdicas) va ejercitando diversos esquemas motores básicos. Cuando comienza a dominar estos esquemas motores básicos, es cuando puede empezar a jugar en siguiente estadio.

Estadio II, es cuando el niño, mediante el movimiento (reacciones circulares primarias lúdicas) comienza a realizar actividades lúdicas, obteniendo placer a través del juego. En este estadio ya domina sus esquemas motores básicos.

Estadio III Aumenta la diferenciación entre el juego y los esquemas motores aprendidos. Hay una manipulación constante de los objetos. La acción sobre las cosas se transforma en juego, cuando la acción es comprendida.

Estadio IV Luego aparecen las conductas de apartar objetos, donde aplica los esquemas conocidos a nuevas situaciones. El hecho de que la movilidad de los

⁷ Piaget, J. La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1990.

esquemas motores permite la formación de combinaciones lúdicas, lleva al niño a una ritualización de los esquemas motores, favoreciendo la aparición de los primeros juegos simbólicos

Estadio V: Se incrementa la ritualización de los esquemas motores, llegando a un tipo de combinaciones motoras. El niño pasa de un esquema motor a otro, por simple placer. Se trata de un Estadio de transición entre los juegos de ejercicio y la aparición de los juegos de carácter simbólico, que se desarrollarán en el estadio VI.

Juego Simbólico

El juego simbólico es una extensión del juego de ejercicio, pero en donde aparece la función simbólica del pensamiento. Una vez que el niño ha dominado el juego de ejercicio aparece el juego simbólico. La transición entre el juego de ejercicio y el juego simbólico se lo denomina "Esquema Simbólico".

En la primera etapa el juego simbólico es egocéntrico y espontáneo, más adelante pasa a ser un juego socializador en el cual imita situaciones de la vida cotidiana.

Se consideran en esta categoría a aquellos juegos que manifiestan la capacidad de representación e imaginación y se la divide en dos estadios:

1.- *Pensamiento simbólico y pre operacional*: (2 a 4 años). Aparece la función simbólica en sus diversas manifestaciones: lenguaje, juego simbólico, en el que el niño organiza el mundo a su manera, para asumirlo y controlarlo,

distorsionado por la realidad para complacer sus fantasías y la imitación diferida o con ausencia de modelo.

2.- *Pensamiento intuitivo*: (4 a 7 años). Este estadio se caracteriza porque el niño interioriza como verdadero aquello que perciben sus sentidos. Esto se debe a las siguientes características propias del pensamiento en estas edades: egocentrismo, centración, animismo, sincretismo, irreversibilidad, razonamiento estático y atención a la apariencia.

El **Estadio I**, *Pensamiento simbólico y preoperacional*: (2 a 4 años), se subdivide en:

Tipo I

- Tipo I A: Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. Una vez constituido un esquema simbólico que el niño reproduce por sí mismo, llega tarde o temprano un momento en el que gracias al juego de las correspondencias establecidas entre el Yo y el otro y debido a mecanismos de imitación el sujeto atribuirá a otros y a las cosas mismas un esquema que se le ha hecho familiar.

Consiste en reproducir una acción propia, pero ficticiamente, se adjudica esa misma acción a los otros, lo que definitivamente separa el símbolo del ejercicio sensorio motor y lo proyecta como reproducción independiente.

- Tipo I B: Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos. Se trata de una proyección de esquemas simbólicos tomados de algunos modelos de imitación y no directamente de la acción propia. Se trata siempre de esquemas aplicados simbólicamente a objetos nuevos para remplazar a otro objeto habitual, pero estos esquemas han sido tomados por imitación en lugar de pertenecer al conjunto de la acción propia.

El momento en el que los ejercicios y rituales lúdicos se transforman en “esquemas simbólicos” por el hecho en que se separan de la acción habitual para aplicarse a otros objetos, se produce una disociación entre el significante y el significado, lo que constituye el simbolismo. La imitación juega el papel de simbolizante, mientras lo simbolizado es el gesto.

Tipo II

El niño aquí se limita a imitar, sus propias acciones anteriores, pero frente a objetos nuevos. La asimilación simbólica precede al movimiento imitativo y es anunciada verbalmente antes de la acción.

- Tipo II A: Asimilación simple de un objeto a otro: en este caso interviene un elemento de imitación propiamente dicha y este elemento constituye con el objeto dado el simbolizante, mientras que lo simbolizado, no es otro que el objeto ausente y de orden puramente representativo evocado a la vez por el gesto imitativo y por el objeto dado.
- Tipo II B: Asimilación del cuerpo de otro a un objeto cualquiera: El niño se identifica con otros personajes. La imitación no es pura si no que se

subordina a la asimilación lúdica, el niño no se limita a copiar a otro, si no que asimila enteramente al otro.

El gesto imitativo juega el papel de simbolizante y el personaje evocado es el simbolizado.

Tipo III

Una vez constituido el símbolo en su generalidad, se desarrolló en combinaciones simbólicas variadas

- Tipo III A: Combinaciones simples, este juego es la prolongación de los tipos dos, pero se caracteriza por la construcción de escenas enteras
- Tipo III B Combinaciones compensadoras se trata de permitir al Yo tomar desquite de la realidad, compensándolo.
- Tipo III C Combinaciones Liquidadoras, donde el niño en presencia de una experiencia que le disgusta o resulta desagradable, puede, aceptar, intentando revivir la situación transponiéndola simbólicamente. La situación es asimilada por incorporación de otras conductas.
- Tipo III D Combinaciones Simbólicas anticipadoras: marca una de las formas extremas del simbolismo lúdico cuando se refleja en la dirección del pensamiento adaptado.

El Estadio II Pensamiento Intuitivo (4 a 7 años)

El juego simbólico comienza a desaparecer al aproximarse cada vez más a lo real, el símbolo pier

de el carácter y se convierte en una representación imitativa de la realidad.

Hay tres características que lo distinguen del estadio anterior:

- Aparición de una noción intuitiva del orden, que se manifiesta, tanto en los juegos de construcción, como en los juegos simbólicos.
- Existencia o aparición de una preocupación creciente por la ejecución de una imitación exacta de lo real, por la aproximación entre el modelo y lo simbolizante.
- Aparición del simbolismo colectivo, lo que trae como consecuencia la adecuación de los gestos. Al integrarse el niño en un grupo, se realizan juegos de imitación colectiva. Con la progresiva integración social del niño, los juegos simbólicos van dejando de tener protagonismo, y van apareciendo los juegos de reglas, que se desarrollarán en el siguiente Estadio de evolución.

Juego Reglado

La aparición de estos juegos conlleva a que surjan la competición, las reglas y la colaboración entre iguales. Implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción.

El juego de reglas tiene una aparición tardía porque es una actividad del ser socializado. Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo. Entonces a partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo y aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real.

Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.

La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan Y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos. Como señala Piaget: "Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras, juegos de ejercicio (carreras, lanzamientos, etc.); juegos simbólicos (la mamá, el doctor, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados."⁸

Desde nuestro punto de vista trabajaremos con los niños en grupos con reglas definidas en el que no tiene por que existir ganadores y perdedores, sino que se trabajara fomentando la competición pero haciendo mayor hincapié en la cooperación, los juegos se darán con reglas fáciles, adaptadas al ritmo individual de cada niño y siempre con carácter lúdico.

Entre estas tres formas del juego que son de aparición sucesiva aunque funcionalmente en ocasiones haya superposiciones o inclusiones (por ej. La regla enmarcando al ejercicio), veremos que surgen relaciones diversas.

⁸ Piaget, J. La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, 1990, Fondo de Cultura Económica

Capítulo III

Discapacidad Intelectual

El constructo actual de discapacidad se centra en la expresión de limitaciones en el funcionamiento individual en un contexto social y que representa una desventaja substancial para el individuo. La discapacidad tiene su origen en una condición de salud que da lugar a déficit en el cuerpo y las estructuras, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación en el contexto.

El constructo de discapacidad intelectual se engloba dentro del constructo general de discapacidad. Discapacidad intelectual ha surgido para enfatizar una perspectiva ecológica que se centra en la interacción persona-ambiente y reconoce que la aplicación sistemática de apoyos individualizados puede mejorar el funcionamiento humano.

Existen dos definiciones ampliamente aceptadas de este término, la del *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (DSM IV) y la de la *American Association on Intellectual and Developmental Disabilities* (AAIDD).

La DSMIV utiliza el término retraso mental y requiere tres criterios: una inteligencia dos desviaciones estándar por debajo de la media, limitación en capacidades adaptativa e inicio antes de los 18 años.

Se considera retraso mental leve si el coeficiente intelectual (CI) está entre 50 y 70; moderado si el CI es entre 35 y 50; severo si el CI está entre 20-35 y profundo si el CI <20⁹. Las capacidades adaptativas son las habilidades de la vida diaria que se necesitan para vivir, trabajar y jugar en la comunidad. Estos incluyen la comunicación, las habilidades sociales e interpersonales, el autocuidado, la vida doméstica, el autocontrol, las habilidades académicas básicas (lectura, escritura y matemáticas básicas), el trabajo, el ocio, la salud y la seguridad. Se considera que existe una limitación en las capacidades adaptativas si existe un déficit en al menos dos de estas áreas en comparación con los niños de la misma edad y la cultura.

La definición de la AAIDD recomienda el uso de discapacidad intelectual en vez de retraso mental. Aunque hace hincapié en que son sinónimos, ya que esto supone muchas consideraciones a nivel legal, en el 2007, la propia asociación Americana de retraso mental (AAMR) cambió su nombre al de asociación americana de discapacidad intelectual (AAIDD).

En el 11ª edición del *“Manual sobre Retraso Mental: Definición, Clasificación y Sistemas de Apoyo”* de la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD) publicado en 2010 se mantiene la definición de 2002. La discapacidad intelectual:

⁹ <http://www.avpap.org/documentos/gipuzkoa2011/geneticaDI.pdf> Dra. Itxaso Marti. *“Estudio etiológico del retraso psicomotor y discapacidad intelectual: Integración de las pruebas genéticas con otras pruebas para el diagnóstico de retrasos no filiados”*. Pág. 1

"...se caracteriza por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual (razonamiento, aprendizaje y resolución de problemas) y en la conducta adaptativa, expresada en las habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. La discapacidad se origina antes de los 18 años." (Luckasson, y cols. 2002) ¹⁰

Las asunciones son una parte explícita de la definición porque clarifican el contexto en el que surge la misma e indican como debe aplicarse. De este modo, la definición de discapacidad intelectual no puede ir sola. Las siguientes cinco asunciones son esenciales para la aplicación de la definición de discapacidad intelectual.

1. Las limitaciones en el funcionamiento actual deben considerarse en el contexto de ambientes comunitarios típicos de los iguales en edad y cultura.
2. Una evaluación válida ha de tener en cuenta la diversidad cultural y lingüística, así como las diferencias en comunicación y en aspectos sensoriales, motores y conductuales.
3. En un individuo, las limitaciones a menudo coexisten con capacidades.
4. Un propósito importante de describir las limitaciones es el desarrollar un perfil de los apoyos necesarios.

¹⁰ Luckasson, R., Borthwick-Duffy, S., Buntix, W.H.E., Coulter, D.L., Craig, E.M., Reeve, A., y cols. (2002). *Mental Retardation. Definition, classification and systems of supports* (10th ed.) [Traducción al castellano de M.A. Verdugo y C. Jenaro. "Retraso mental: definición, clasificación y sistemas de apoyo" Madrid: Alianza Editorial].

5. Con los apoyos personalizados apropiados durante un periodo de tiempo prolongado, el funcionamiento en la vida de la persona con discapacidad intelectual generalmente mejorara (Luckasson et al., 2002, p. 1).¹¹

El modelo multidimensional propuesto por la AAIDD viene a plantear que la discapacidad intelectual no es algo que la persona tienes, ni es algo que es, y tampoco es un trastorno médico o mental:

*“Discapacidad intelectual se refiere a un estado particular de funcionamiento que comienza en la infancia, es multidimensional, y está afectado positivamente por apoyos individualizados”.*¹² Como modelo de funcionamiento incluye los contextos en los cuales las personas funcionan e interactúan, a diferentes niveles del sistema, por lo que se puede decir que la definición propuesta requiere un enfoque multidimensional y ecológico que refleje la interacción de la persona con sus ambientes así como los resultados referidos a la persona en esa interacción relacionados con la independencia, relaciones, contribuciones, participación educativa y comunitaria y bienestar personal. El enfoque multidimensional requiere describir a la persona con discapacidad intelectual de un modo comprensivo y global, determinando y analizando: 1) La existencia de discapacidad intelectual, frente a otras posibles condiciones de discapacidad; 2) las potencialidades y limitaciones existentes en aspectos psicológicos, emocionales, físicos y de salud; 3) las características de los

¹¹ Siglo CERO. Revista Española sobre discapacidad intelectual. Volumen 38(4). Numero 224 2007. Pág. 5 A Pág. 20 .El nuevo concepto de retraso mental: comprendiendo el cambio al término discapacidad intelectual.

¹²Siglo Cero. Revista Española sobre Discapacidad Intelectual. Vol. 34 (1), Núm. 205. “Análisis sobre la definición de discapacidad intelectual de la asociación americana sobre retraso mental de 2002”. Miguel Ángel Verdugo Alonso. Pág. 10 y 11.

entornos habituales del sujeto (vivienda, escuela/trabajo, y comunidad) que facilitan o impiden el desarrollo del sujeto y su satisfacción; y, 4) las características óptimas del entorno que permitan desarrollar los apoyos necesarios para facilitar la independencia/ interdependencia, productividad e integración de esta persona en la comunidad.

El proceso propuesto por la AAIDD lleva a la identificación de los apoyos que necesita la persona. Plantea que *“Los apoyos son recursos y estrategias que pretenden promover el desarrollo, educación, intereses y bienestar personal de una persona y que mejoran el funcionamiento individual. El funcionamiento individual resulta de la interacción de apoyos con las dimensiones de Habilidades Intelectuales, Conducta Adaptativa, Participación, Interacciones y Roles Sociales, Salud y Contexto.”* (Luckasson y cols., 2002, p. 145).

El modelo de apoyos propuesto se basa en un enfoque ecológico para comprender la conducta, y se dirige a evaluar la discrepancia entre las capacidades y habilidades de la persona y los requerimientos y demandas que en ese sentido se necesitan para funcionar en un ambiente concreto.

Los apoyos pueden provenir de diferentes fuentes, ya sea uno mismo (habilidades, competencias, información), otros (familia, amigos, compañeros), la tecnología (p.ej. ayudas técnicas), o los servicios (p.ej. de habilitación). Su intensidad y duración puede variar en función de las personas, situaciones y

momentos vitales. Deben abarcar todas las posibles facetas de la vida de la persona (hogar, trabajo, comunidad y salud, entre otras).¹³

El modelo de apoyos es un aspecto clave en la concepción actual de la discapacidad intelectual, y de su puesta en marcha depende en gran manera el que existan o no verdaderos cambios en el sistema de atención a la población con limitaciones intelectuales. El enfoque actual de los apoyos se relaciona directamente con la incorporación de una perspectiva de Planificación Centrada en la Persona (PCP); de resultados referidos a la persona; de promoción de la competencia, capacitación y fortalecimiento del control de sus vidas por las personas con discapacidad intelectual; y de impulso de la autodeterminación de las personas para lograr una pertenencia comunitaria mayor.¹⁴ Los resultados que se esperan obtener de su utilización son, además de los ya expuestos: contribuir al desarrollo personal, social y emocional, fortalecer la autoestima y sentido de valía del individuo y ofrecer oportunidades para contribuir a la sociedad. El principal objetivo de estos apoyos es fomentar una integración con éxito.¹⁵

¹³ Miguel Ángel Verdugo Alonso. “El Cambios de Paradigma en la Concepción del Retraso Mental: La nueva definición de la AAMR”.

¹⁴ Análisis de la definición de discapacidad intelectual de la asociación americana sobre retraso mental de 2002. Miguel Ángel Verdugo Alonso

¹⁵ Miguel Ángel Verdugo Alonso. “El Cambios de Paradigma en la Concepción del Retraso Mental: La nueva definición de la AAMR”.

Estos cambios, que se han producido en las últimas décadas, en la forma en que se percibe, define y atiende a las personas con discapacidad, están llevando a una ruptura con la tendencia a su segregación, con una mayor aplicación de los principios de inclusión e integración, el desarrollo de normativas nacionales e internacionales para garantizar los derechos de las personas con discapacidad y el cambio de concepciones teóricas sobre la discapacidad intelectual.

Los nuevos modelos teóricos sobre la discapacidad, como el enfoque multidimensional, se han ido desarrollando coexistiendo con los modelos tradicionales, como el modelo médico, y el modelo psicológico-psicopedagógico, de ahí que no exista en la actualidad una visión teórica uniforme sobre la discapacidad intelectual. El predominio de una concepción u otra conlleva la presencia de determinadas creencias y actitudes hacia la misma. Por este motivo pueden identificarse creencias, percepciones y expectativas dispares hacia las personas con discapacidad intelectual según el contexto y el modelo teórico.

Siguiendo el modelo multidimensional, que es el que nos interesa en esta investigación, destacamos la propuesta de la American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD). Esta asociación ha resaltado la importancia de identificar las necesidades de estas personas en términos de los tipos e intensidades de los apoyos que precisan estas personas para poder compensar sus dificultades y poder participar en los diversos contextos en las mismas condiciones que los demás. Este enfoque,

directamente relacionado con el modelo social de la discapacidad, incide en la importancia de los recursos y actitudes del entorno para lograr una incorporación plena en el mismo.

Desde el modelo social de la discapacidad, se concibe la discapacidad como la disonancia (discrepancia, desacuerdo, discordancia) en la interacción entre las capacidades de las personas y las exigencias de funcionamiento del contexto del que participan. La discapacidad se manifiesta cuando el entorno exige de la persona un funcionamiento que le es imposible alcanzar debido a las características individuales que le son inherentes.¹⁶

El niño con discapacidad intelectual

Las personas con discapacidad intelectual presentan una serie de rasgos significativos entre los que se destacan: un funcionamiento intelectual significativamente inferior a la media (bajo cociente intelectual) y déficit de habilidades adaptativas. Esta situación puede observarse en diversas manifestaciones como por ejemplo la autonomía y socialización (déficit de habilidades sociales, limitación en hábitos de autonomía) la cognición (problemas para la anticipación de consecuencias, dificultades para la generalización de aprendizajes) y la comunicación (dificultades de comprensión, lenguaje expresivo limitado). Estos elementos son comunes a todos los individuos pero existe una importante variabilidad entre ellos,

¹⁶ Gómez Puerta, Marcos. Tesis: "Creencias y percepciones acerca de las posibilidades laborales en personas con discapacidad intelectual". Universidad de Alicante. Marzo 2013.

condicionada por el nivel de afectación de su discapacidad, esto va a determinar su desempeño en las habilidades adaptativas, provocando dificultades para el acceso y participación en los diversos contextos de la sociedad, incluido el ámbito laboral.

La persona con discapacidad intelectual sigue las pautas del proceso de desarrollo normal, pero a un ritmo y característica diferente, esto se evidencia en todas las áreas del desarrollo y ocupacionales.

Estas manifestaciones van a ser particulares en cada individuo, lo que caracteriza la diversidad y complejidad de la población en estudio.

En el momento de la escolarización frecuentemente se vuelve más evidente el déficit cognitivo que se presenta desde de los primeros años de vida.

Características de las personas con Discapacidad Intelectual por áreas de desarrollo

El área cognitiva es la más significativa, ya que el déficit en la función intelectual es nuclear en la discapacidad intelectual. La función cognitiva permite al hombre conocer, percibir y ordenar el mundo en su interior. En el caso de la mayoría de las personas con discapacidad intelectual, pueden presentarse dificultades o déficits en el desarrollo de esta función. Las operaciones mentales son las mismas pero incompletas y generalmente no alcanzan los niveles de abstracción.

Es frecuente que los niños con discapacidad intelectual, presenten en mayor o menor medida algunas de las siguientes características.

- Déficit intelectual que conlleva una falta de razonamiento
- Ansiedad y baja tolerancia a la frustración
- Falta de motivación y de voluntad
- Tiempos de atención y de memoria deficitarios
- Posibilidad de trastorno de la personalidad
- Problemas en el lenguaje

La psicomotricidad también puede resultar alterada, con grados variables de afección según el nivel de deficiencia intelectual. Los trastornos psicomotores más frecuentes en los niños con deficiencia mental son: inmadurez, dificultad en el aprendizaje de los movimientos finos, dificultades en el reconocimiento de las partes del cuerpo, dificultades en los movimientos gestuales e imitatorios, rítmicas, balanceos y estereotipias. A lo largo del desarrollo psicomotor, el niño va adquiriendo conocimiento de su propio cuerpo, conocimiento al que se denomina esquema corporal. A la vez que el niño toma conciencia de su cuerpo, formado por diferentes componentes y diferenciado del de los otros, toma conciencia del espacio, ya que la aprehensión del espacio y del cuerpo se interrelacionan recíprocamente.

Es probable que los niños con deficiencias intelectuales tengan un esquema corporal no tan estructurado e integrado como sería lo esperable por su edad. Esta mala estructuración del esquema corporal suele provocar déficits en la relación sujeto-mundo externo que puede provocar problemas en la percepción, (traducido en un déficit en la estructuración espacio-temporal);

la motricidad (torpeza, mala coordinación de movimientos e incorrecta postura); las relaciones sociales (el esquema corporal permite identificar el propio ser y adecuar nuestras relaciones con los objetos y con los demás). Si se siente inseguridad en un mundo de movimiento, se pueden originar perturbaciones afectivas.

Los niños con esta alteración, pueden presentar:

- Dificultades en la noción de esquema corporal
- Dificultad en la percepción
- Alteración de la motricidad gruesa
- Escasa coordinación motora
- Incapacidad social general, condicionado por la incapacidad intelectual
- Retraso evolutivo en el juego, ocio y rol sexual
- Tendencia a la imitación y a la subordinación
- Comportamiento inapropiado y ausencia de inhibición

Estas características se encuentran más acentuadas dependiendo del grado de deficiencia de que se trate.

En lo que respecta al área adaptativa, es de gran importancia en el desarrollo de los niños con discapacidad intelectual la adquisición de hábitos sociales y de autonomía personal. Los hábitos de autonomía (control de esfínteres, alimentación, higiene personal y vestido) deben adquirirlos todos los niños, pero en el caso de estos niños, este trabajo se alarga mucho más en el tiempo. Debido, a la lentitud en el desarrollo fisiológico que retrasa el control de esfínteres, etc. y, por otro lado, a las dificultades motoras, especialmente las

manipulativas, que también retrasan de forma considerable la adquisición de ciertos hábitos de autonomía. Pero también interfieren en gran manera, a menudo, las pautas inadecuadas del entorno para enseñar estos hábitos, como por ejemplo la sobreprotección.

En cuanto a las habilidades sociales o de relación, un escenario perfecto para aprenderlas de manera natural es el juego ya que en él se interactúa con los otros en una tarea compartida. La aparición del juego simbólico representa una representación social del mundo y progresivamente el niño se irá interesando por los otros y por el juego compartido. Estas habilidades sociales nos permiten integrarnos en los diferentes grupos en los que participamos; pero también se encuentran retrasada en el niño con discapacidad intelectual.

En muchas ocasiones, los avances o retrocesos de estas personas varían a lo largo del proceso de desarrollo individual, dependiendo sobre todo de la influencia del entorno cercano significativo “la familia”.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), podemos definir la familia como *“conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo, organizadas en roles fijos (padre, madre, hermanos, etc.) con vínculos consanguíneos o no, con un modo de existencia económico y social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan”*.

La familia es el primer agente socializador. El contexto familiar es en el que se producen las primeras interacciones del niño con otros seres humanos, se puede decir que en él se generan las bases de las relaciones sociales y de los futuros vínculos afectivos.

Su función principal es aportar un ambiente acogedor y estimulante para el desarrollo del niño, respondiendo y reconociendo las necesidades de todos los miembros del grupo, así como facilitando la interacción del niño con el medio, para fomentar el desarrollo de sus habilidades, dándole oportunidades para la exploración y consolidación de nuevos conocimientos. Estos grupos familiares van a reproducir formas, valores sociales y culturales que están instalados en una sociedad.

La familia juega un papel primordial, más aún si uno de su miembros presenta una discapacidad, es ella quien proveerá al niño la estimulación y oportunidad necesaria para conocer el mundo que le rodea compensando el déficit con amor y dedicación.

En algunos casos la falta de estimulación del grupo familiar limita su desarrollo intelectual y al mismo tiempo, disminuye la habilidad de socialización, impidiendo la integración adecuada en su grupo de pares y sociedad.

Por lo tanto, es la familia quien debería llevar a cabo la estimulación del niño, promoviendo el desarrollo de hábitos sociales, afectivos, emocionales, conductuales, morales, etc. y favoreciendo su autonomía, la creación de hábitos y rutinas básicas que proveerán al niño de las bases sobre las cuales actuara el terapeuta ocupacional preparándolo para una inserción laboral futura.

Es allí, entre la familia, la sociedad y el niño, donde se observa el desajuste entre las capacidades y necesidades individuales y las demandas y expectativas del entorno que marcan la "discapacidad".

Por esta razón como dice *Marta Schorn* en su libro "La capacidad en la discapacidad: sordera, discapacidad intelectual, sexualidad y autismo":

"...lo más sensato será pues considerar al niño con déficit intelectual en virtud de sus posibilidades y no de sus carencias."

Teniendo en cuenta a cada persona en particular sin generalizar, con sus propias características y particularidades; para de este modo poder tener la posibilidad de compensar sus déficits, considerando las diferencias, favoreciendo el desarrollo máximo de sus potencialidades, a través de la atención especializada en las diferentes etapas de la vida de cada persona, con la finalidad de adquirir habilidades, destrezas, hábitos y valores para su participación activa en las actividades, tanto las AVD y el ocio, como la inclusión laboral.

"...es la capacidad de SER UNO y permitir que EL OTRO SEA (mas allá de las diferencias) acercándose a las potencialidades que cada uno tiene o desarrolla en su vida... la capacidad en una persona es lo más valioso que ella tiene, más allá o más acá de la discapacidad..."¹⁷

¹⁷ Schorn, Marta. "La capacidad en la discapacidad: sordera, discapacidad intelectual, sexualidad y autismo". Buenos Aires: Lugar Editorial, 2005. Pág. 8.

Capítulo IV

Terapia Ocupacional y Juego

Según la organización mundial de la salud (OMS), la terapia ocupacional se refiere a todas las actividades que ocupan el tiempo de las personas y que dan significado a sus vidas. Plantea que el ser humano es un ser activo por naturaleza que ocupa su tiempo en actividades encaminadas a responder a sus necesidades y deseos.

La ocupación es uno de los pilares donde se fundamenta la filosofía y la teoría de la terapia ocupacional, su objeto de estudio es el desempeño ocupacional, el cual lo componen las áreas (actividades de la vida diaria, juego / ocio, escolaridad / trabajo), los componentes (Sensorio motor, cognitivo y psicosocial) y el contexto (temporal y ambiental).

Las AVD son las tareas vitales necesarias para el cuidado de sí mismo y el auto mantenimiento, como por ejemplo la higiene, las actividades de vestido, la alimentación entre otras.

El trabajo se refiere a las actividades que proporcionan servicios o comodidades a otros, que se realiza por cierta obligación a modo de poder satisfacer necesidades básicas, y en el caso de los niños tiene que ver con

aquellas tareas realizadas con un propósito específico, generalmente las tareas educativas.

El juego es el medio a través del cual el niño tiene contacto con el mundo que lo rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer por la acción; son aquellas actividades que se realizan sin ningún tipo de obligación por el simple placer de obtener satisfacción.

Se puede utilizar el juego en el ámbito terapéutico como medio de evaluación, ya que se puede conocer a etapa de desarrollo madurativo a través de la actividad lúdica o como instrumento terapéutico para que nos ayude a conseguir los objetivos planteados.

En la población infantil, el juego es la principal área del desempeño ocupacional, por lo cual el Terapeuta Ocupacional centra sus objetivos de atención en estimular y promover esta área. Siendo el juego el medio más eficaz para lograrlo.

El juego es un medio placentero, en el cual el niño expresa diferentes pensamientos y emociones, por medio del juego, el niño aprende a explorar, a manejar el mundo que lo rodea, adquiere habilidades para interactuar con el ambiente desarrollar y dominar las destrezas y habilidades físicas y sociales. El juego y los juguetes, son un medio educativo y beneficioso habitualmente atractivo e importante en el desarrollo total del niño.

A través del juego, se permite el desarrollo integral del niño, lo cual puede verse limitado en cuando el niño presenta una discapacidad. Por tanto, desde Terapia Ocupacional, se estimula la participación del niño con discapacidad en el juego, con el fin de intentar conseguir un nivel óptimo de desarrollo.

Según Reed y Sanderson (1999), la realización o participación en distintas ocupaciones a lo largo del ciclo vital de un individuo contribuye a la maduración sensorial, física y psicológica, al desarrollo social y emocional de la persona y al aprendizaje de habilidades y destrezas para su adaptación al entorno. Por lo tanto, la ocupación humana está estrechamente vinculada con el proceso de desarrollo individual.

Como asegura Kielhofner (1995), la implicación de los seres humanos en actividades productivas, juegos, actividades lúdicas y actividades de la vida diaria, genera y mantiene cambios en las capacidades, creencias y disposiciones del individuo. De esta manera, el comportamiento ocupacional, contribuye a la organización y desarrollo de las estructuras físicas y al desarrollo psicológico, afectivo y social. Teniendo en consideración este enfoque, es posible aplicar la ocupación, y en el caso de los niños el juego, como un medio que promueva el desarrollo y mantenimiento de diferentes capacidades, destrezas o aptitudes, que le permitan desarrollarse de la manera más autónoma posible.; cuando un niño presenta algún tipo de discapacidad, es necesario estimular el desarrollo de dicha área, debido a que puede verse limitada en algún aspecto por la discapacidad que presente el niño, pues a través del juego se permite la evolución integral.

La terapia ocupacional está basada sobre el principio de “involucrar activamente” a la persona en ocupaciones que le provean un beneficio, confrontando las necesidades de la persona con sus intereses y habilidades para intentar que el individuo se vea motivado para realizar las actividades propuestas. Por esta razón es que en la práctica de la terapia ocupacional dirigida al niño, se tiene siempre presente el juego como principal medio de intervención para lograr las metas planteadas específicamente para lograr los objetivos propuestos: *“...la participación de los individuos en el juego es el método o el proceso a través del cual se produce el cambio”* (Trombly, 1995)

En la práctica de la Terapia Ocupacional con niños, siempre está presente el juego como medio o herramienta de importante valor, ya que es un método sencillo, divertido y generalmente espontáneo, que permite intervenir con creatividad y flexibilidad.

El Terapeuta Ocupacional en el trabajo con niños, procura descubrir las necesidades del niño para poder focalizar en cuales son los aspectos necesarios que deben ser trabajados con el fin de lograr la mayor independencia posible en todas sus áreas de desempeño, optimizando el desarrollo de habilidades y destrezas motrices, sensoriales, cognitivas y psicosociales; como por ejemplo la motricidad fina y gruesa, la integración sensorial y praxis; postura, tono muscular y equilibrio; Esquema y conciencia corporal; coordinación viso-motora; Habilidades viso-espaciales; orientación temporo espacial; Atención y concentración; etc.; mejorando de manera integral su calidad vida.

El Terapeutas ocupacionales, tiene el conocimiento sobre las posibilidades que el juego ofrece, por lo tanto, podemos facilitar cambios significativos los niveles de desarrollo del niño, además el juego adquiere un gran valor, porque nos sirve de vehículo en el establecimiento de las relaciones con el niño.

La intervención de Terapia Ocupacional mediante e juego nos permite adaptar el juego a las característica individuales de cada niño, cambiando las reglas para que resulte más sencillo y comprensibles, respetando las preferencias de cada uno, el terapeuta se encarga de favorecer la exploración y participación activa en la actividad y de promover estímulos sucesivos que enriquezcan motriz, social e intelectualmente al niño, de manera que experimente, descubra, valla dando respuestas y compare con otras experiencias vivida, ya que los aprendizajes que realice cuando juegue, será transferido a situaciones reales.

Capítulo V

Educación Especial

El objetivo que tiene la política educativa nacional es asegurar el derecho a la educación y brindar a las personas con discapacidades, temporales o permanentes, una propuesta pedagógica que les permita desarrollar al máximo sus posibilidades, la integración y el pleno ejercicio de sus derechos.

La Educación Especial brinda atención educativa en todas aquellas problemáticas específicas que no puedan ser abordadas por la educación común, mediante enfoques pedagógicos y curriculares que den respuestas a las distintas necesidades educativas derivadas de la discapacidad.

La definición de la Educación Especial como Modalidad, implica dar a los alumnos con discapacidad, más allá del tipo de escuela al que asistan, una pertenencia a los Niveles del Sistema, propiciando la eliminación de barreras para el aprendizaje y la participación haciendo el logro de la inserción socio laboral.

La educación Especial en la Provincia está organizada de la siguiente manera:

Centro de atención temprana del desarrollo infantil:(0 a 3 años) La intervención temprana en la población infantil susceptible de alguna limitación en su proceso de desarrollo es la mejor política para superar las desventajas individuales que provoca la discapacidad.

Los niños que concurren, a estos centro padecen riesgo biológico y/o ambiental. Estos pueden estar integraos en centros maternas o no.

Nivel Inicial:

- Atención de niños en el marco de una inclusión con propuestas de integración: Aquí concurren niños de 3 a 5 años que asisten a jardines de infantes a modo de integración contando con la adaptación de los contenidos por parte de un maestro integrador.
- Atención de niños en una sede de escuela especial. Los niños que asisten tienen entre 3 y 5 años que por sus necesidades educativas no pueden incluirse dentro de los proyectos de integración.

Nivel Primario:

- Atención de niños entre 6 y 12 años que de acuerdo a sus capacidades, pueden ser incluidos en un proceso de integración en una escuela de educación normal, o deberán concurrir a la sede de escuela especial donde se les brindara, además los contenidos de trayectos Pre-Profesionales. La edad cronológica máxima para este nivel es de 14 años.

Se divide en primer y segundo ciclo. El primer ciclo tener una duración de tres años con capacidades básicas. El segundo ciclo está dividido en tres módulos de trayecto pre- profesional. Cada módulo tiene una duración de un año.

La edad cronológica máxima para este nivel es de 14 años.

Nivel Secundario

- Atención de alumnos en el marco de una propuesta de integración, Son alumnos entre 13 y 18 años que asisten a escuela secundaria con la adaptación de contenidos por parte del maestro integrador.

Estos alumnos también pueden acceder de manera complementaria a propuestas de los Centros de Formación Integral para adolescentes, jóvenes y adultos de Educación Especial (CeFi)

El alumno en base a sus intereses y capacidades junto con la familia y el equipo de profesionales de la institución toman las decisiones dentro de las posibles opciones de formación.

- Alumnos que por la complejidad de sus necesidades educativas no pueden concurrir a una escuela secundaria, reciben una propuesta pedagógica en escuela de educación especial llamados CeFi. A tal fin, se constituye la articulación con unidades laborales académicas conformadas por el Centro de Formación Laboral y Escuela sede de educación Especial

Para los CeFi se establecen pautas propias, tanto organizativas como pedagógicas, tendientes a garantizar su inclusión e integración en el mundo del trabajo, el acceso a la ciudadanía plena y desarrollo de una vida lo mas autónoma posible.

Dentro del nivel secundario están los módulos 4, 5, 6 de Capacitaciones Básicas Orientadas. Esto módulos son de carácter básico para la adquisición de capacidades dentro de la familia profesional que corresponda. El manejo y conocimiento de os materiales y herramientas de uso común, así como también conocimientos de las normas de seguridad e higiene.

Capítulo VI

Taller

La palabra *taller* proviene del francés, “atelier” y significa “estudio, obrador, obraje, oficina”.

Según María Teresa González Cuberes el taller, se da en un tiempo y un espacio para la vivencia, la reflexión y la conceptualización, como síntesis del pensar, sentir y hacer, así también como el lugar para la participación y el aprendizaje, entendiendo a este como un proceso activo, de transformación recíproca entre sujeto y objeto.

En el taller, a través del interjuego de los participantes con la tarea, confluyen pensamiento, sentimiento y acción. El taller, en síntesis, puede convertirse en el lugar del vínculo, la participación, la comunicación y, por ende, lugar de producción social de objetos, hechos y conocimientos”.

En los talleres partimos de aquello que la persona es capaz, fortaleciendo así la autoestima, el deseo de participar, de aprender. El taller exige un grado de previsión, de estructura, que asegure su desarrollo y evite imprevistos que puedan comprometer la tarea. Es importante encontrar un tiempo y un espacio adecuado para llevar adelante las diferentes actividades.

El taller puede combinar el trabajo de los miembros, individual y personalizado, o en pequeños subgrupos o bien posibilitar la tarea socializada, grupal o colectiva. El número de participantes varía en relación a los talleres, a las instituciones donde se realizan, y a su vez, a la modalidad de los talleres, en cuanto si son abiertos o cerrados.

Esta investigación se da en un taller cerrado, el grupo concurrente constara de 19 niños que serán los mismos durante todos los encuentros. Estará dado en un encuadre de trabajo, donde están bien definido las pautas que regularán las interacciones, la tarea, el tiempo, y espacio a utilizar.

La coordinación del taller estará a cargo nuestro como co-coordinadoras, estudiantes avanzadas de la carrera de Licenciatura en Terapia Ocupacional, y de la docente del grupo.

En el área educativa, el taller es considerado como una estrategia o técnica de trabajo enriquecedora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que resalta el trabajo individual, pero permitiendo la participación grupal.

*“El taller es un espacio de trabajo, de reflexión, de investigación científica, de confrontación, juego y creación, donde se combina y articula el trabajo individual y personalizado con la tarea socializada, grupal o comunitaria”.*¹⁸

La participación de los niños en el “Taller de juegos” les permitirá jugar y divertirse, realizando actividades que son significativas para ellos, a la vez que

¹⁸ DE BARROS, Nidia. El taller. Integración de teoría y práctica. Editorial Humanitas. Buenos Aires. 1997. Pag. 34 y 35.

funcionara como una fuente de aprendizaje y cooperación, donde cada uno participara a su ritmo y se beneficiara en determinados aspectos de su desarrollo e inteligencia teniendo en cuenta sus características personales.

Objetivos Generales de los Talleres

1. Promover y facilitar una educación integral e integrar simultáneamente en el proceso de aprendizaje el Aprender a aprender, el Hacer y el Ser.
2. Realizar una tarea educativa y pedagógica integrada y concertada entre docentes, alumnos, instituciones y comunidad.
3. Superar en la acción la dicotomía entre la formación teórica y la experiencia práctica.
4. Superar el concepto de educación tradicional en el cual el alumno ha sido un receptor pasivo, bancario, del conocimiento.
5. Facilitar que los alumnos o participantes en los talleres sean creadores de su propio proceso de aprendizaje.
6. Producir un proceso de transferencia de tecnología social.
7. Hacer un acercamiento de contrastación, validación y cooperación entre el saber científico y el saber popular.
8. Aproximar comunidad - estudiante y comunidad - profesional.
9. Desmitificar la ciencia y el científico, buscando la democratización de ambos.
10. Desmitificar y desalinear la concientización
11. Posibilitar la integración interdisciplinaria.

12. Crear y orientar situaciones que impliquen ofrecer al alumno y a otros participantes la posibilidad de desarrollar actitudes reflexivas, objetivas, críticas y autocríticas.

13. Promover la creación de espacios reales de comunicación, participación y autogestión en las entidades educativas y en la comunidad.

Aspectos

Metodológicos

*** Tema:**

“Aspectos del juego favorecedores en la construcción de la Inteligencia en Niños con Discapacidad Intelectual”

*** Problema:**

El presente estudio surgió de la necesidad de conocer, mediante un taller de juegos implementado desde Terapia Ocupacional, de que manera el juego favorece el desarrollo de la inteligencia en niños de entre 10 y 13 años de edad cronológica, con discapacidad intelectual. Es así que nos planteamos como problema de investigación: ***¿Cuáles son los aspectos del juego abordado desde Terapia Ocupacional, que pueden considerarse como favorecedores del desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual de entre 10 y 13 años de edad cronológica, que concurren al Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata en el año 2014?***

Objetivos generales

1. Sistematizar la experiencia de campo de la práctica clínica III de la licenciatura en Terapia Ocupacional de la UNMdP en una institución psicopedagógica a partir de la implementación de un taller de juegos como estrategia de promoción de salud en el ámbito institucional.
2. Identificar y conocer cuáles son los aspectos del juego que contribuyen desde la mirada de la Terapia Ocupacional al desarrollo intelectual de niños con discapacidad intelectual de

entre 10 y 13 años que concurren al instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata durante el ciclo lectivo 2014.

Objetivos específicos:

1. Identificar y conocer los aspectos sociales que favorecen el desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual.
2. Identificar y conocer aspectos cognitivos que contribuyen al desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual.
3. Identificar y conocer los aspectos motores que favorecen el desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual.
4. Describir las destrezas de juego que no están desarrolladas.
5. Detectar y describir la importancia del taller de Juego abordado desde Terapia Ocupacional para el desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual.
6. Sistematizar las conclusiones alcanzadas para propiciar el desarrollo de las destrezas de juego en la institución Soles y favorecer la replicación de la experiencia.

•Tipo de estudio:

Esta investigación corresponde con la metodología denominada Sistematización de una Experiencia de Campo, de acuerdo a las normas establecidas por el artículo N° 1 de la OCA 753/99.

“La sistematización relaciona los procesos inmediatos con su contexto, confronta el quehacer práctico con los supuestos teóricos que lo inspiran. Se

sustenta en una fundamentación teórica y filosófica sobre el conocimiento y sobre la realidad histórica social. Crea nuevos conocimientos pero, en la medida que su objeto de conocimiento son los procesos y su dinámica, permite aportar a la teoría algo que le es propio. Explicaciones sobre el cambio en los procesos. No trata solo de entender situaciones, procesos o estructuras sociales sino que, en lo fundamental trata de conocer cómo se producen nuevas situaciones y procesos que pueden incidir en el cambio de ciertas estructuras".¹⁹

El eje de la sistematización de la experiencia está ubicado en el aspecto vivencial de la práctica, siendo parte fundamental la lectura singular de los sujetos involucrados sobre los hechos de su realidad cotidiana. De esta forma se reivindica, como fuente de conocimiento, el saber de las personas expresado mediante los pequeños relatos, las narraciones sencillas y las opiniones diarias.

Esta tipo de investigación está basada en la producción y generación de nuevos conocimientos a partir de experiencias prácticas que no se presentan de forma natural, sino mediante una intervención en un contexto específico. Entre el conocimiento y la experiencia, se establece una constante interrelación, en la cual el saber fundamenta la experiencia y esta, a su vez nutre al conocimiento.

¹⁹ Sandoval Ávila, Antonio. Propuesta metodológica para sistematizar la práctica profesional del trabajo social. Buenos Aires. Editorial Espacio 2001. Pág. 114

En términos generales, su propósito es aprender para compartir, partiendo de una experiencia particular para obtener un conocimiento que pueda extenderse y trasladarse a otros contextos, comunicando y transmitiendo las riquezas de dicha experiencia a otras personas.

Este tipo de investigación nos permite ampliar el campo de conocimiento de la Terapia Ocupacional y generar nuevas conceptualizaciones, a partir de la experiencia de campo, enriqueciendo la práctica profesional. En síntesis, la sistematización propuesta en este estudio tiene como objeto no sólo la estructuración del conocimiento en relación a su correlato empírico sino el favorecimiento de su uso en acciones de atención, prevención y promoción de la salud en el abordaje específico del terapeuta ocupacional.

*** Población:**

La población de este estudio está compuesta por un grupo de 19 niños y preadolescentes de entre los 10 y 13 años de edad, que cursan 1° y 2° ciclo de los Trayectos pre-profesionales en el Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata durante el ciclo lectivo 2014.

***Diseño de Investigación:**

El diseño de este proyecto es de tipo cualitativo y ha sido seleccionado por propiciar no sólo la descripción y valoración de las variables de estudio, sino además los significados subjetivos y la comprensión del contexto donde ocurre un fenómeno.

En función del objetivo planteado y las peculiaridades del fenómeno a estudiar en la presente investigación, resulta adecuado un abordaje de perspectiva cualitativa, mediante un diseño transversal con metodología exploratoria-descriptiva. La perspectiva cualitativa permite rescatar el universo de significados, motivos, creencias, opiniones, valores y actitudes de cada sujeto, desde un enfoque ideográfico e idiosincrásico y a partir de los marcos teóricos y referenciales considerados, los cuales orientan la observación y el análisis.

Se trata de un estudio transversal, ya que considera la evaluación de las variables y trabajo grupal en un momento dado en un mismo grupo de personas.

***Diseño de muestreo:**

El término muestreo se refiere al proceso de selección de una parte de la población para que represente al conjunto.

El diseño seleccionado para la obtención de la población blanco corresponde al tipo de muestreo No Probabilístico. Los sujetos serán seleccionados mediante técnicas no aleatorias por método de diseño no probabilístico por conveniencia. La muestra estará conformada por personas cuya disponibilidad como sujetos de estudio sea más conveniente.

***Conformación de la Muestra:**

La muestra queda conformada por 8 niños y niñas con Discapacidad Intelectual entre 10 y 13 años que cursan 1° ciclo en el Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata durante el ciclo lectivo 2014.

***Caracterización de la institución:**

Instituto Psicopedagógico Especial Soles

El "Instituto Psicopedagógico Especial Soles" está ubicado en la calle Castelli 2851 de la ciudad de Mar del Plata, provincia de Buenos Aires. El instituto es de jornada completa, con una población de niños y adolescentes con Necesidades Educativas Especiales, principalmente discapacidad intelectual.

Esta institución surge como Centro Experimental de Investigación, dedicado a la adecuación de propuesta constructivista para niños con dificultades y a la formación de educadores que la manejan. Estos fueron los fundamentos de dicha escuela de educación especial incorporada a DIPREGEP en 1994 con el Nro. 3834.

La estructura curricular del instituto Psicopedagogo Especial Soles se organiza en un nivel primario de Formación Científica Tecnológica el cual se formula en dos ciclos:

El primer ciclo se imparte el Modulo de iniciación a la Formulación Laboral dirigido a favorecer el desarrollo psicomotor e iniciando a los alumnos en el estudio de la cultura tecnológica, a través de experiencias concretas, vinculadas y articuladas a las demás áreas.

El segundo ciclo se imparten tres Módulos (1.2.3) dirigidos al desarrollo de capacites básicas y a la adquisición de saberes del campo tecnológicos vinculados con diferentes familias profesionales.

También se desarrollan los CeFi (Centros de Formación Integral para adolescentes, Jóvenes y adultos con discapacidad) los cuales se dividen en dos ciclos:

El primer ciclo o Básico: comprende los Módulos (1.2.3) e introducen al alumno en el conocimiento general de la familia profesional.

Y el Segundo ciclo o Superior comprende los Módulos (4.5.6) se desarrolla para el fortalecimiento de cada estudiante en el dominio de una especialización que se ajusta a determinado perfil profesional dentro de esa familia o de una ocupación dentro de la misma. Con la certificación en relación a la familia de profesiones.

El personal docente está constituido por profesionales universitarios y terciarios, Psicopedagogos, Profesores de Educación Especial, Terapistas Ocupacionales, Profesora de Música, Profesor de Educación Física, Asistente Social, Fonoaudióloga, Asistente Educacional (Psicóloga) y Preceptoras.

El organigrama institucional está conformado por Directora, Secretaria, Asistente Educacional, Fonoaudióloga, Asistente Social, 5 Docentes en el turno mañana y 5 en el turno tarde, 2 Profesores Especiales, 2 Preceptoras, una en cada turno y 3 Maestras Integradoras. 22 personas, 20 mujeres y 2 varones. Contando además con personal no docente para la limpieza, gestiones administrativas, etc.

En esta Institución la iniciación a la Formación Laboral está a cargo de docentes designados por el Nomenclador vigente específicamente para el desempeño en dicho Área, con la estrategia de Taller en "aula-taller"

equipadas a tal fin, se desarrolla la propuesta a la que el alumno puede incorporarse en el contra turno en que abordan las demás áreas disciplinares, De tal modo, la carga horaria en el Instituto Soles es la que se corresponde con la denominación de jornada completa.

Actualmente la institución cuenta con grupos pedagógicos en el turno mañana, 1º ciclo A, 2º ciclo A y 2º ciclo B. En todos ellos las planificaciones están elaboradas teniendo en cuenta el diseño curricular del nivel primario de la provincia de Buenos Aires.

Todos los grupos, menos 1º ciclo B y 2º ciclo B, están compuestos por aproximadamente 12 alumnos. Los otros dos son grupos de niños con TGD o problemáticas más complejas, debido a sus características tienen alrededor de 5 alumnos cada uno y funcionan en un solo turno.

El Centro de Formación Integral para jóvenes y adolescentes está constituido por un grupo denominado CFI Básico compuesto por 9 alumnos y un CFI Superior compuesto por 11 alumnos, en el mismo se trabaja de la siguiente manera:

- Formación General: en el turno mañana, que abarca las áreas de Prácticas del lenguaje, Matemática, Ciencias Sociales y Naturales, Construcción de la Ciudadanía, Educación Física y Educación Artística.

Formación Técnica Específica: en el turno tarde, en donde se trabaja con familia de profesiones:

- Actividades Agrarias, realizando huerta y cuidado del medio ambiente: reciclado de materiales en artesanías y
- Técnicas artesanales- cerámica con el taller de elaboración y ventas de productos artesanales, correspondientes a los Módulos 1, 2 y 3 (CFI Básico) y 4, 5 y 6 (CFI Superior).

La población escolar concurrente está compuesta por niños, adolescentes y jóvenes con edades entre 6 y 20 años, provenientes a la ciudad de Mar del Plata y ciudades vecinas.

Cabe destacar que si bien el Instituto Psicopedagógico Soles es privado, el arancel del mismo es cubierto a través de la obra social de cada alumno, por tal motivo se presta un sistema de becas y media beca, para aquellos alumnos que no tengan cobertura de la Obra social o que tengan serias dificultades económicas, considerando en cada caso el buen comportamiento social del alumno. Brinda además servicios complementarios de comedor, seguro y emergencias médicas.

El Instituto Psicopedagógico Soles presenta como ideario el poder “Brindar al alumno de Soles, una formación educativa integral, que lo ayude a descubrir sus potencialidades y sus propios valores personales, guiándolo para que pueda crecer como persona y ciudadano crítico e insertarse en el mundo social y laboral”.

Son sus objetivos institucionales los cuales constan en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) los siguientes:

- Garantizar el derecho a la educación a niños y jóvenes con necesidades educativas derivadas de la discapacidad en el aspecto cognitivo-laboral, con trastornos motores, sensoriales etc.
- Atender los trastornos generalizados del desarrollo y problemáticas derivadas del espectro autista.
- Favorecer la inclusión escolar de alumnos con necesidades educativas especiales derivadas de la discapacidad a través de la creación de Proyectos Pedagógicos Individuales, atravesando como modalidad todos los niveles educativos.

*** Técnicas para la recolección de información:**

En concordancia con la metodología propuesta y los objetivos de investigación, las técnicas de recolección de datos que se utilizaron fueron las siguientes:

- Observación: este método constituyó el modo básico de obtención de información científica para las ciencias sociales durante mucho tiempo. Permite acceder a la información directa e inmediata sobre un proceso, fenómeno u objeto que está siendo investigado. En el presente estudio se utilizó en primera instancia la **observación no participante**, registrando los sucesos observados sin interacción con los sujetos de la muestra. Se evitó la relación directa con los niños, pretendiendo obtener la máxima objetividad posible en cuanto a la elección de juegos y juguetes seleccionado por los niños, a fin de ver su comportamiento. Y

se utilizó también, en un segundo momento del proceso de recolección de datos, la **observación participante**, orientada a detectar las conductas del grupo en relación a la tabla con indicadores conformada en concordancia a la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

- Cuaderno de campo: es en la presente investigación una de las herramientas más valoradas. Se trata de un registro sistemático, permanente y organizado de las actividades realizadas durante el transcurso del taller, con la planificación diaria de los encuentros divididos en caldeoamiento, actividad principal (juego) y cierre del encuentro. También se incluyen anotaciones y observaciones que se consideran pertinentes para el análisis posterior de la experiencia y para su transformación en texto científico.
- Registro **audiovisual**, en forma de videos y fotos de los diferentes encuentros, que permitió un registro preciso de los diferentes juegos, a modo de documentación.

Procedimiento

En un primer momento, se aplicó la técnica **observación no participante** al taller en desarrollo a fin de recolectar información sobre la elección de juegos, juguetes y el juego individual espontáneo.

A partir del segundo momento se continuó con **observación participante** y se sumaron el registro mediante los **cuadernos de campo** y **videos** de los juegos realizados, a fin de detectar en cada tipo de juego a desarrollar los siguientes indicadores:

En lo que refiere al *juego de ejercicio* se evaluó el tipo de juego, la coordinación de movimientos, el desarrollo sensorial, cómo el niño se desplaza y explora el espacio; el desarrollo del equilibrio estático y dinámico, la coordinación óculo manual, al igual que la utilización de objetos determinados para lograr los fines propuestos.

Durante el *juego simbólico* recabamos información acerca del tipo de juego, ya sea individual, paralelo o compartido; la comprensión y asimilación del entorno, la incorporación de roles, el desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, y la capacidad de imaginación y creatividad.

Respecto al *juego reglado* se buscó identificar aspectos de la socialización, la capacidad empática del niño, la aceptación de normas, turnos y las diversas opiniones. También el desarrollo de las funciones cognitivas superiores tales como la memoria, el razonamiento, atención y reflexión.

Proyecto

Proyecto: Taller de juegos

❖ Fundamentación:

Durante el ciclo lectivo 2014 observamos a los niños con discapacidad intelectual, de entre 10 y 13 años, que concurren al Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del plata, ubicado en la calle Castelli 2851, en momentos particulares, como por ejemplo el espacio de “recreos” donde nos encontramos con algunas dificultades al momento de “jugar”; entre ellas dificultades de adaptación social (en cuanto a la aceptación y espera de turnos), dificultades en la psicomotricidad (ausencia o dificultad en la coordinación, dificultad en el aprendizaje de los movimientos finos, dispraxia, falta de equilibrio, dificultades en los movimientos gestuales e imitatorios, etc.) dificultad en el reconocimiento del esquema corporal, desorientación temporo espacial, falta de persistencia, escasa atención, concentración y capacidad de memoria; Tendencia a la imitación y a la subordinación, etc.

La palabra juego proviene del vocablo latino “Locus” que significa broma o diversión.

“...para Koffka el proceso de maduración prepara y posibilita un proceso específico de aprendizaje. El proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar al proceso de maduración”.²⁰

²⁰

Vygotsky, L. (1988). Cap. 6: “Interacción entre aprendizaje y desarrollo”, en El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grupo Editorial Grijalbo. México. Pág. 126 y 127.

Es interesante la visión de Zucchi ante el juego en el campo de la discapacidad, ya que toma dos miradas hacia el mismo: el juego terapéutico y el juego como fin en sí mismo. El juego como medio terapéutico es "aquel que se apega extremadamente a la búsqueda de un resultado. Que utiliza al juego como instrumento o técnica, entendiendo que el mismo ayudará a completar lo incompleto. La segunda mirada es aquella que entiende al proceso como fin. Comprendiendo al juego como un espacio compartido, integrador y placentero".²¹ En esta investigación tomamos ambas miradas para interrelacionarlas tomando el juego como una herramienta que nos permita favorecer el desarrollo cognitivo de los niños con discapacidad intelectual pero no olvidando que el juego es para el niño ese espacio especial y sobre todo placentero. Para Piaget el juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo. El propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo. Para el niño implica una liberación de los conflictos. Una de las funciones principales del juego es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque otra de las funciones que puede cumplir es con un papel educativo.

Una perspectiva "activa" sobre el juego es la de la teoría constructivista o cognitiva de Jean Piaget, para este autor el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del

21

Zucchi, D. (2005). "Yo juego. Tú juegas. ¿Él juega?", en Revista "La Palestra". Revista de discapacidad, integración y diversidad en el campo de la Educación Física, año 2, n° 7. Pág. 7

juego. El juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

EL JUEGO Y SUS APORTES:

- Es una actividad motriz que reporta placer y satisfacción.
- Ayuda al desarrollo de las capacidades físicas, habilidades y destrezas básicas.
- Es un elemento imprescindible para el desarrollo significativo.
- Aporta soluciones a los problemas, tiene carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Desarrolla todos los ámbitos de la conducta humana cognitiva, motor y socio afectivo. Posibilita una mayor interacción, favoreciendo el desarrollo de los hábitos de cooperación y convivencias, tiene un componente social muy fuerte.
- El juego permite el conocimiento de las tradiciones y cultura del entorno del niño y la niña.

El juego en este proyecto será abordado desde la temática de taller. El termino taller hace referencia a espacios destinados a la transmisión de técnicas o modalidades, de conocimientos y aprendizajes que contribuyen directamente en la inteligencia del niño.

Se entiende como "Taller de Juegos" a un espacio donde se realizan actividades de tipo lúdico-recreativas orientadas a favorecer las destrezas de

juego y determinados aspectos de la inteligencia. La atención en dicho taller se centro en el proceso, es decir en lo que el niño hace y como lo hace, en su expresión, en sus facilidades y sus complicaciones, sus adecuaciones y sus desfasajes, sin importar el producto final en sí mismo, o los resultados de determinados juegos, sino focalizando en conseguir que el niño logre adquirir determinados componentes tanto motores y expresivos como cognitivos, que favorezcan en la construcción de su inteligencia facilitándole de este modo una conciliación favorable al ambiente.

❖ Destinatarios:

El taller está destinado a los alumnos que concurren al 1° y 2° ciclo de los "Trayectos Pre-Profesionales" en el instituto psicopedagógico soles.

❖ Características de la población:

Esta investigación se lleva a cabo con niños con discapacidad intelectual leve y moderado agregando a sus limitaciones cognitivas, conflictos emocionales y neurológicos en determinados casos. Pertenecen al ámbito educativo especial, y los mismos provienen de diferentes barrios de la ciudad de Mar del Plata y de ciudades vecinas.

La población de estudio seleccionada, para la implementación del taller de juegos desde Terapia Ocupacional, comprende como ya mencionamos a un grupo de 19 niños y preadolescentes de entre los 8 y 15 años de edad, que concurren a los Trayectos pre-profesionales. La muestra que se tomara para

dicho estudio quedara conformada por 8 niños. Los motivos de dicha elección responden a cuestiones tales como:

- Franja etaria entre 8 y 13 años
- Diagnostico de Discapacidad intelectual.
- Escolarización en Instituto psicopedagógico Soles.

❖ Objetivo general:

1. "Propiciar un espacio que promueva el desarrollo de las destrezas lúdicas en niños con discapacidad intelectual del Instituto Psicopedagógico soles".
2. "Favorecer mediante dicho taller al desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual."

❖ Objetivos específicos:

1. "Favorecer la aparición de distintos tipos de juego, siguiendo la teoría de Jean Piaget".
2. "Favorecer la adquisición de habilidades sociales".
3. "Promover la integración social".
4. "Desarrollar hábitos de convivencia".

❖ Impacto o finalidad del taller:

Mediante la implementación del taller de juegos se busca favorecer en los alumnos la adquisición de diversas modalidades de juego que le permitan operar de la manera más favorable posible en los diversos ámbitos en que se desempeña, teniendo en cuenta que el juego es la actividad por excelencia en el niño, su principal ámbito ocupacional y en donde aprende a manejarse, de una manera creativa y gratificante a la vez que divertida, en las diferentes situaciones conflictivas a la que se vea expuesto durante su vida.

Se pretende que a partir de la participación de los niños en el taller de juegos, los mismos obtengan diversas herramientas, tanto habilidades motrices, sociales, simbólicas y creativas, como cognitivas, favoreciendo de este modo al desarrollo de la inteligencia.

❖ Localización: Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de mar del Plata, partido de general Pueyrredón.

❖ Periodo:

El dispositivo se implementara durante los meses junio- septiembre del año 2014.

❖ Modalidad del taller:

La participación en dicho taller esta dentro del encuadre educativo, por lo tanto es de carácter obligatorio.

❖ Frecuencia:

El taller funcionara en dos encuentros semanales, los días martes y viernes de 13:15 a 14:30 hs. en el Instituto Psicopedagógico Soles.

❖ Estrategia:

En la puesta en práctica del taller de juegos se tendrán en cuenta tres momentos:

- ✓ Inicio: se buscara conseguir la atención de los niños. Se hablara de manera clara y despacio, en un tono alto pero con naturalidad. El momento de inicio donde se conversaran reglas generales del taller y se expondrá la consigna de los juegos a realizar debe ser breve, para mantener la atención de los niños.
- ✓ Desarrollo: es importante que todos los niños intervengan en la actividad. Animar la participación de los niños de acuerdo a las consignas brindadas. Se controlara constantemente el grado de motivación, para poder ir realizando adaptaciones durante la marcha. Se le exigirá a cada uno en función de sus

posibilidades. El desarrollo del taller se subdividirá en dos momentos:

- *Caldeamiento*: el comienzo del taller se hará mediante un juego de caldeamiento, ya que este es un modo de entrada en calor, de trabajar disponibilidades, y que predispone a la tarea. Esta etapa se ira adecuando de acuerdo a la respuesta y motivación de los niños; se realizaran actividades como: Movimientos suaves (disociados, simultáneos, alternados) con las diferentes partes del cuerpo; Juegos de desinhibición; juegos de motricidad gruesa (saltos, manchas, matador, etc.).

- *Juegos sensomotores, simbólicos y reglados*: se tomara un tipo de juego por día; se brindara la consigna clara teniendo en cuenta el tipo de juego a trabajar en el encuentro. Las divisiones serán:

Motricidad general: desplazamientos; Saltos; Giros; Lanzamientos/ conducción. Elementos psicomotores básicos (Esquema Corporal -Percepción Espacial. -Percepción Temporal); y coordinación motriz (agilidad-equilibrio-coordinación). Juego de ejercicio.

Expresión corporal: imitación; representación; juego simbólico.

Socialización: juego en quipos con reglas específicas. Juego reglado.

- ✓ Cierre: se incentivara a los niños a que manifiesten su grado de aceptación y satisfacción o no con el juego. Observar el desempeño de los niños durante y después del juego.

❖ Recursos:

- Humanos: docente de segundo ciclo y coordinadoras Aramberri M. Soledad y Quenan Guillermina.
- Físicos: aulas y patios (interno y externo) del Instituto Psicopedagógico Soles, ubicado en la calle Castelli 2851 De la ciudad de Mar del Plata. Patio y aula del IPS: Los juegos que implicaban movimiento, desplazamiento y expresión corporal se desarrollaron principalmente en los espacios abiertos.

Los juegos correspondientes al área de imaginación se implementaron en espacios Cerrados.

La sala fue habilitada con diversos materiales de juego y juguetes, distribuidos de acuerdo espacios o contextos de juego relacionados

- Materiales:

- Equipo de música
- Pelotas, aros, monopatines, conos, bastones, etc.
- Telas
- Disfraces, accesorios, etc.
- Material lúdico.
- Mobiliarios y recursos materiales de la institución.
- Cámara de fotos.

❖ Registros:

Cuaderno de campo e informes de cada encuentro. Fotografías y videos

Intervención y evaluación:

Tabla de Indicadores:

Juego de ejercicio sensorio motor

- Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.
- Estadio de las reacciones circulares primarias
- Estadio de las reacciones circulares secundarias
- Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.
- Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.
- Estadio de las nuevas representaciones mentales.

Indicadores:

- ❖ Tipo de juego: individual con el propio cuerpo; con objetos; en equipo.
- ❖ Desarrollo sensorial.
- ❖ Coordinación de movimientos
- ❖ Desplazamientos en el espacio
- ❖ Exploración del espacio y de objetos
- ❖ Desarrollo del equilibrio estático y dinámico
- ❖ Coordinación óculo manual.
- ❖ Utilización de objetos determinados para lograr los fines propuestos.

Actividades:

Juegos de ejercicios con el propio cuerpo: circuitos: saltar, correr, esquivar, caminar, etc.

Juego de ejercicio con objetos: manipulación y exploración sensorial de las cualidades de diferentes objetos.

Juegos de ejercicio en equipos: sonreír, tocar, esconderse, interacción social.

Juego simbólico

Estadio I (2 a 4 años)

Tipo 1 A Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos

Tipo 1 B Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos

Tipo 2 A Asimilación simple de un objeto a otro

Tipo 2 B asimilación del cuerpo de otro a un objeto cualquiera

Tipo 3 A combinaciones simples

Tipo 3 B combinaciones compensadoras

Tipo 3 C combinaciones liquidadoras

Tipo 3 D combinaciones simbólicas anticipadoras

Indicadores:

- ❖ Tipo de juego: Juego individual (sin tener en cuenta a los demás); Juego paralelo (tipo de juego individual, sin relación entre los niños); Juego compartido.
- ❖ Comprensión y asimilación del entorno.
- ❖ Aprender y practicar roles establecidos en la sociedad (mamá, papá, médico, etc.)
- ❖ Desarrollo del lenguaje.
- ❖ Desarrollo de habilidades sociales.
- ❖ Capacidad de imaginación y creatividad.

Actividades:

Integración y descentración: Aplicación de escenas y acciones conocidas (vidas cotidianamente por el niño)

Combinación de actores y juguetes: actividades simuladas sobre más de una persona. Combinación de juguetes en un juego simbólico.

Inicio de secuenciación de acciones o esquemas de acción: representación de roles (dos o tres acciones)

Secuenciación de acciones y objetos sustitutos: inclusión de personajes de ficción en las representaciones. Secuenciación adecuada de acciones. Utilización de objetos sustitutos (caja-auto). División y aceptación de roles.

Sustitución plena de objetos y planificación: complejidad en las situaciones representadas y en las relaciones con los demás dentro de las mismas. Mayor utilización de gestos y lenguaje dentro de la ficción. Planificación del juego e improvisación de soluciones. Variación en las acciones, pensamientos y sentimientos de los personajes. Interacción que lleva a un juego cooperativo.

Juego de reglas:

- Etapa uno: juego Individual
- Etapa dos: juego Colectivo
- Etapa tres: juego Con conciencia.

Indicadores:

- ❖ Socialización
- ❖ Aceptación de normas: reglas, turnos, opiniones diversas, diferentes acciones.
- ❖ Desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, atención, reflexión.

Actividades:

- ✓ Juegos de mesa variados.
- ✓ Juegos sensorios motores reglados.

Análisis de Datos

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Debido a que los niños con discapacidad intelectual presentan determinadas dificultades en esta área, de gran importancia, es que decidimos realizar la presente investigación a fin de indagar sobre los aspectos del juego que favorecen la construcción de la inteligencia.

Los aspectos del juego que fueron abordados desde terapia ocupacional a partir de las diferentes actividades planteadas fueron: Aspectos Cognitivos, Aspectos Motores y Aspectos Sociales

Teniendo en cuenta los aspectos cognitivos, el juego desarrolla en los niños los aspectos cognitivos tanto básicos como superiores, tales como memoria, atención y percepción, además de la capacidad de abstracción, el simbolismo, la planificación, la resolución de situaciones conflictivas, la tolerancia a la frustración, entre otras. Además estimula el pensamiento y la creatividad.

En relación con el área motora, el juego proporciona posibilidades de ejercitación tanto de la motricidad fina como gruesa, la coordinación dinámica general, viso manual, bimanual, el equilibrio estático y dinámico, la exploración del entorno y la ubicación temporoespacial.

En relación al área social (afectivo-emocional) el juego favorece la capacidad de adquirir un mejor autoconcepto y una mejor capacidad de empatía con su grupo, pudiendo los niños aceptar las necesidades de los demás y respetarlas. A su vez les posibilita manejar determinadas normas dentro del grupo que les permitirán a futuro una mejor inserción en la sociedad.

Para el análisis de los datos se tendrá en cuenta los indicadores mencionados en el proyecto. Dichos indicadores fueron evidenciándose a lo largo de todo el proceso del taller mediante las técnicas de recolección de datos, como la observación, cuaderno de campo, registros fotográficos e informes de cada encuentro.

A partir del análisis de los datos obtenidos, consideramos que es posible analizar y describir las destrezas de juego que poseen los niños que participan del taller y cuál es su evolución a lo largo del mismo logrando de este modo los objetivos de nuestra sistematización.

La presentación del análisis de la información recogida durante el transcurso de los 21 encuentros, se especificara en tres etapas:

Primera etapa: del 1° al 7° encuentro.

Segunda etapa: del encuentro 8° al 15°

Tercera etapa: del 15° al 21° encuentro

Primera etapa: “Juego de Ejercicio”

A lo largo de los primeros siete encuentros trabajamos el juego de ejercicio, basándonos en los siguientes indicadores:

- Tipo de juego: En este indicador tenemos en cuenta el juego individual con el propio cuerpo; con objetos; en equipo.
- Desarrollo sensorial.
- Coordinación de movimientos
- Desplazamientos en el espacio
- Exploración del espacio y de objetos
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico
- Coordinación óculo manual.
- Utilización de objetos determinados para lograr los fines propuestos.

Comenzamos el taller con un juego de caldeamiento y presentación denominado “Tela de araña”. Durante el transcurso del mismo pudimos observar que la mayoría de los niños comprendieron la consigna adecuadamente, algunos de manera verbal y otros mediante el ejemplo. Pudo observarse que en determinados niños resulta complejo esperar que le toque el momento de recibir el ovillo para hacer su presentación, así como comprender que el mismo pasa una sola vez por cada integrante de la ronda.

Posteriormente se colocaron diversos juguetes en el aula, cada uno de los niños eligió libremente uno de su agrado. En esta actividad las niñas eligieron una muñeca y los niños un auto o un superhéroe; observamos que esta elección fue determinada por los dos primeros niños que se acercaron a los

juguets, siendo que los siguientes se limitaron a imitar la elección de los primeros. La utilización de los juguetes elegidos les permitió realizar un uso adecuado, ya que son objetos conocidos y utilizados habitualmente.

Continuamos el taller realizando diferentes juegos para trabajar la orientación tempero espacial, esquema corporal y la coordinación motora gruesa. En un encuentro trabajamos con globos donde la consiga era bailar sin que el globo se caiga sosteniéndolo con un compañero a través de diferentes partes del cuerpo. En otra etapa el juego consistía en sostenerlo en pareja sobre una tela realizando diferentes movimientos indicados por el coordinador. Otro de los juegos propuestos para abordar lo antes mencionado fue recorrer el espacio con distintas formas de desplazamiento. Mediante estos juegos pudimos observar que muchos de los niños tienen dificultades en el esquema corporal, resultándoles difíciles mencionar o reconocer la parte del cuerpo con la que deben sostener el globo, así como tampoco podían realizar diferentes desplazamientos sin ayuda del ejemplo del coordinador. Con respecto a la orientación espacial podían reconocer satisfactoriamente las nociones arriba-abajo no así las de derecha-izquierda.

Para seguir abordando los juegos de ejercicio la propuesta fue realizar circuitos y distintos tipos de carreras para favorecer la motricidad gruesa. Durante la realización de los mismos, los niños mostraron poca capacidad de espera, escasa tolerancia a la frustración (ya que las partes del circuito que no podían realizar las evadían), falta de coordinación, poco equilibrio dinámico al disminuir la base de sustentación.

En otro encuentro apuntando al trabajo de la motricidad fina, la propuesta fue “El paquete musical”, en el mismo los niños debían realizar coordinación óculo manual y pinzas finas para poder desenvolver una capa de papel sin romper las siguientes.

Para finalizar la primera etapa, de juego de ejercicio, trabajamos con los sentidos, jugando a dedos adivinadores, reconociendo sabores, y reconociendo sonidos. En esta actividad, por medio de la estereognosia pudieron reconocer los objetos sin grandes dificultades. Con respecto a los sonidos, tampoco se evidenciaron dificultades. Tanto los sonidos como los objetos les eran familiares. En cuanto a reconocer sabores, identificaban el sabor pero les resultaba complejo nominarlos.

Segunda etapa: “Juego Simbólico”

Comenzamos con la segunda etapa del taller, en donde se abordó el juego simbólico. Para el análisis de esta etapa, se tuvieron en cuenta los siguientes indicadores:

- Tipo de juego: Juego individual (sin tener en cuenta a los demás); Juego paralelo (tipo de juego individual, sin relación entre los niños); Juego compartido.
- Comprensión y asimilación del entorno
- Aprender y practicar roles establecidos en la sociedad (mamá, papá, médico, etc.)
- Desarrollo del lenguaje
- Desarrollo de habilidades sociales

- Favorecer la imaginación y creatividad

Comenzamos realizando como caldeamiento, distintas formas de desplazamiento, esta vez, debían hacerlo siguiendo las indicaciones del coordinador, simulando distintas situaciones, y continuamos con dígalo con mímica, en el primero, al tener que hacerlo en forma individual, necesitaban del apoyo del coordinador, o de sus otros compañeros para llevarla a cabo. En el segundo, al realizarlo en forma grupal, trabajaron mejor pero siempre con el apoyo de los más grandes. Lo mismo pasó en los encuentros donde se realizaron, la representación de situaciones y de oficios.

Al realizar el “Juego del Espejo” hubo dificultades para mantener el rol que les fue designado, así como también para identificar cual era la parte del cuerpo con la cual debían realizar el movimiento imitando en espejo a su compañero.

Con la “Ronda de imitación sonora” no se vieron dificultades, ellas aparecieron al hacer la “Ronda de imitación de movimientos y la de actividades” ya que estas dos implicaban la utilizaron del cuerpo y la representación mental de diferentes situaciones.

Durante “Limpia la casa” la llevaron a cabo sin ninguna dificultad, pero focalizando su atención, en la parte que implicaba un juego de ejercicio y no por que tengan la imagen mental de lo que estaban tirando.

Al jugar al “Zoológico” pudimos observar que su imitación se limitaba a animales domésticos, y de granja que son los más conocidos (vaca, caballo,

cerdo, oveja). Solo algunos de los chicos más grandes realizaron animales de la selva.

Al realizar “La Transformación de objeto”, se vieron grandes dificultades, siendo solo una de las participantes quien lo pudo realizar de forma exitosa. El resto de ellos en un primer momento no lograban desprenderse del uso habitual de cada objeto, y luego solo se limitaron a imitar y copiar el uso que se les dio de ejemplo o de su compañera.

Para cerrar la etapa del juego simbólico, propusimos un juego libre en el que ellos eligieron jugar al “vendedor”. Durante la realización de este juego, se pudo observar que lograron plantear adecuadamente una situación, distribuyendo los roles y llevándola a cabo desde lo verbal y corporal, pero luego el juego se vuelve repetitivo, sin la capacidad de seguir incorporando nuevos ambientes y diálogos.

Tercera etapa “Juego reglado”

Durante la última etapa, el taller estuvo destinado a los juegos reglados, teniendo en cuenta para el análisis, indicadores tales como:

- Socialización
- Aceptación de normas: reglas, turnos, opiniones diversas, diferentes acciones.
- Desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, atención, reflexión.

Comenzamos usando como caldeoamiento “Puntos de Unión”, pudimos observar que los chicos comprendieron la consiga y la llevaron a cabo, sin

necesitar de la demostración del coordinador para identificar las diferentes partes del cuerpo que debían usar de unión con su pareja.

Al jugar a “La Mancha” la mayoría de los niños comprende las reglas, salvo dos de ellos, a quienes les cuesta reconocer los diferentes momentos del juego.

En otro de los encuentros jugamos a “Perro al Río” donde no se han detectado dificultades significativas. Continuamos el taller con “Los Arquitectos”, que si bien es un juego en el que predomina el simbolismo, tiene reglas muy específicas. Debido al déficit de determinadas funciones cognitivas como; atención, concentración y memoria, el juego les resultó de gran dificultad.

Continuamos con juegos de ronda, “La silla Caliente” y luego con “Busca el anillo”. Durante la realización del primero no hubo dificultad. Si se observaron algunas en el segundo, donde resultó complejo comprender la consigna y llevarla a cabo, ya que se trataba de un juego nuevo para ellos. Después de varios encuentros, lo planteamos nuevamente, donde vimos avances en la comprensión de la consigna y el juego se pudo realizar con mayor éxito una vez internalizada la regla.

Volvimos a realizar un caldeamiento, usado en los primeros encuentros de este taller, donde los niños debían reconocer el espacio a través de diferentes desplazamientos indicados por el coordinador. En esta ocasión les resultó más fácil llevarlo a cabo, pudiendo realizarlos con la indicación verbal, sin necesidad de una demostración.

Apuntando a la socialización y trabajo en equipo, seleccionamos los juegos “La búsqueda del tesoro”, y “Nos vestimos”. Ambos fueron juegos que les resultaron motivadores, teniendo gran aceptación por todo el grupo. Se observó reconocimiento del equipo al que pertenecían y buen trabajo grupal.

Para culminar con este taller, realizamos diferentes juegos de mesa, los cuales fueron graduados en su complejidad, pudiendo observar que realizaron satisfactoriamente aquellos correspondientes a la franja etaria, que va hasta los seis años.

Conclusión

Considerar el juego como un medio que impulsa el desarrollo de la inteligencia nos llevó a plantearnos la idea de realizar esta investigación basada en la sistematización de una experiencia de taller de juegos en niños con discapacidad intelectual. Con el objetivo de conocer de qué manera un taller de juegos beneficia el desarrollo de la inteligencia a fin de poder realizar un aporte significativo a la profesión para poder implementar dentro de las propuestas curriculares de las escuelas especiales un espacio destinado a dicha actividad.

Considerando que el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquieren determinadas destrezas, se asimila información, se adquieren hábitos, se desarrollan habilidades, se forman actitudes e ideales, podemos decir que todos los aspectos del juego abordados durante el transcurso del taller han sido favorecedores en la construcción de la inteligencia en los niños con discapacidad intelectual.

En lo referente a los aspectos motores los niños fueron adquiriendo mejoras a través del transcurso del taller, en su coordinación dinámica general.

En su coordinación viso manual, se pudo observar que en un primer encuentro al jugar a "la tela de araña" aparecieron determinadas dificultades, al repetir este tipo de destrezas en otros encuentros mediante juegos como "atajar y arrojar pelotas" y "el matador", se vio mayor precisión en su coordinación óculo manual.

A lo largo del taller se fue trabajando la motricidad fina, mediante juegos de circuitos, donde algunas postas requerían la utilización de diferentes prensiones, como en un juego que consistía en colgar y descolgar ropa de una

cuerda en un tiempo determinado, los avances se fueron evidenciando con el trabajo progresivo de la motricidad fina en juegos como “busca el anillo” y “paquete musical”. Con respecto a la motricidad gruesa, que fue trabajada con mayor frecuencia a través de “circuitos”, “reconocimiento del espacio”, “la mancha”, “silla calientes” entre otros, pudimos ver que los movimientos de los niños fueron volviéndose más armónicos, adquiriendo un mayor equilibrio, al saltar, correr, subir escaleras, arrojar pelotas, esquivar objetos, caminar sobre un banco, etc.

La noción temporo espacial, fuimos trabajándola mediante caldeamientos como “recorrer el espacio de diferentes formas”, donde las indicaciones incluían arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás, etc.; debido a las dificultades que aparecieron este fue un caldeamiento que con determinadas variaciones utilizamos en varias oportunidad a lo largo del taller, viendo gradualmente avances. También este aspecto fue abordado mediante juegos como “telas y globos”, “caminar como si”, etc.

El esquema corporal, fue trabajado mediante el juego de “el espejo”, “las estatuas”, “los arquitectos”, “puntos de unión”, entre otros, con el paso de estos encuentros fueron evidenciándose mejoras en el reconocimiento y nominación de las diferentes partes del cuerpo.

En lo relativo a los aspectos cognitivos, teniendo en cuenta las limitaciones o características propias de la discapacidad intelectual, pudieron observarse a lo largo del taller avances en cuanto a la memoria, atención y concentración sobre todo en la interpretación y seguimiento de consignas, ya que estas no debían repetirse con la misma frecuencia que durante los primeros encuentros.

También observamos una mayor capacidad de espera, para respetar los turnos de sus compañeros, ya que al trabajar con circuitos se observaba gran dificultad para esto; más adelante al jugar a “transformación de objetos” notamos que los niños presentaban más capacidad para esperar el momento de participar prestando atención a lo que realizaba su compañero. La tolerancia a la frustración fue aumentando, ya que los niños presentaban menos ansiedad y malestar ante las dificultades que se presentaban en los diferentes juegos.

Por último abordamos dentro del taller los aspectos sociales; trabajando en los niños la capacidad de empatía, el respeto por el otro, la socialización, el reconocimiento de diferentes roles, la capacidad de expresión, el manejo del lenguaje, y la adquisición de determinadas habilidades sociales en general. Estos aspectos si bien fueron abordados a lo largo de todo el taller, fueron en la segunda y tercer etapa mediante el juego simbólico y reglado donde más intensamente se trabajaron. Los niños mediante juegos como “imitación de oficios” o “dígalos con mímica”, desempeñaron diferentes roles (mama, papa, medico, maestros, músico, etc.), y así fueron adquiriendo determinadas habilidades, como la capacidad de empatía al ponerse en el lugar del otro. Estos juegos a su vez favorecieron el desarrollo del lenguaje y la capacidad de imaginación.

En lo que respecta a los juegos reglados, los niños mostraron mayores avances en la capacidad de espera, la empatía, la aceptación de diferentes puntos de vista.

Si bien consideramos que de diferentes maneras todos los aspectos del juego tienen influencia en la construcción de la inteligencia, a través del trabajo

realizado podemos destacar la importancia del aspecto social; debido a que observamos que estos niños se benefician de la interacción con sus pares, (ya que pudieron realizar actividades de manera grupal que no podían realizar de manera individual), influyendo a su vez lo social sobre los otros aspectos del juego mencionados anteriormente, beneficiando en conjunto a la construcción de la inteligencia.

Desde Terapia ocupacional consideramos que el juego es la principal ocupación del niño y el modo en que estos aprenden del mundo, puesto que esto les permite el desarrollo y dominio de destrezas a nivel físico, social, sensorial, cognitivo y emocional. Es así como la presencia de una discapacidad, en este caso la intelectual, trae como consecuencia la alteración de todas las áreas de desempeño del niño.

Fue importante conocer las características generales de los niños con discapacidad intelectual y el paradigma actual acerca del concepto de discapacidad, para poder formular como una estrategia de intervención un taller de juegos aplicado desde terapia ocupacional, dirigido a modificar y a mejorar las posibilidades de aprendizaje e interacción con el entorno, lo cual necesariamente repercutirá en favorecer el desarrollo de la inteligencia.

El juego, utilizado como una herramienta por el terapeuta ocupacional, abordado dentro de la escuela especial en el área de los trayectos pre-profesionales, le brinda al alumno la posibilidad de desarrollar capacidades básicas que lo ayudaran a obtener calificaciones laborales en una futura formación profesional; estimulando su desarrollo y autonomía, a la vez que incorporando hábitos, conocimientos, rutinas, habilidades y destrezas básicas que lo

proveerán de los primeros pasos para llegar a participar en el futuro, del mundo del trabajo, brindándole la mayor independencia posible que es uno de los objetivos que persigue la terapia ocupacional.

Por esta razón es que consideramos el juego como herramienta principal para favorecer el desarrollo cognitivo del niño, debido a que es su principal área de interés y motivación, y es a través de este que podemos ver su “hacer” y como el niño se va desarrollando en el medio ambiente.

Desde las áreas del desempeño ocupacional, y tomando el juego como la herramienta que favorece el desarrollo de las potencialidades del niño, pudimos ver los beneficios de su utilización en lo que refiere a los trayectos pre profesionales, y nos deja como interrogante la cuestión del juego en el área pedagógica y cuál sería su influencia en el desempeño del niño en otro aspecto del aprendizaje dentro del medio ambiente de educación especial.

“El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para lograr fomentar la inteligencia”.

Anexos

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 1

Fecha: 3 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** Organización del grupo, reuniendo los niños en el centro del salón, para realizar la presentación del taller. _Como juego de caldeamiento e inicio de las actividades se seleccionó el juego “La tela de araña” para realizar una presentación de los integrantes del grupo (niños y coordinadores) en forma divertida. Se reúne a los niños en una ronda, sentados en el piso; con un ovillo de lana que se irán pasando entre los niños, al que le toca se presenta diciendo su nombre y algo que le guste hacer. Se queda con una parte del hilo y lo pasa a un compañero de la ronda creando así la Tela araña.
- **Actividad:** se coloca en medio del salón una caja con diversos juguetes; se deja a los niños que libremente elijan el juguete que deseen para jugar. Se observara si la elección del juguete es acorde a la edad, con la finalidad que se lo utiliza, etc.

- **Cierre:** Nos sentamos en ronda, y recordamos entre todos los nombres de los compañeros, a su vez conversamos acerca de que les pareció la actividad y como se formo la tela de araña entre nosotros.

Observaciones. En un principio los juguetes utilizados serían los que ellos tienen en la escuela para uso diario, pero luego decidimos ser nosotras quienes preparamos los juguetes, para que haya más variedad, pudiendo adaptar los mismos a nuestras necesidades en la investigación a fin de lograr un acercamiento a los fines propuestos.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 2

Fecha: 06 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “Sillas musicales”: se colocaran las sillas en una fila, una de espalda y otra de frente alternativamente, con una menos que el número de jugadores. Los alumnos darán vueltas alrededor de las sillas mientras suene la música y cuando esta se interrumpe, todos se sientan. Se irán quitando sillas sucesivamente hasta que quede solo una. El juego consiste en que todos los alumnos deben estar sentados o en contacto con las sillas, esto implica que deberán compartir sillas y sentarse unos sobre otros, etc.
- **Actividad:** Baile con globos, se agrupan los niños en parejas y a cada uno se les entrega un globo, las parejas deberán tener en medio de ellos el globo, sosteniéndolo por diferentes partes del cuerpo (con la frente, panza, piernas, etc.).

Luego a cada uno se le entrega una tela, en la cual se les colocara tres globos pequeños. La tela deberá ser movida según la orden del coordinador “arriba, abajo, a los lados”. Para terminar la actividad con una tela grande lo hacen todo el grupo junto.

- Cierre: Realizamos movimientos de relajación con música lenta

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 3

Fecha: 10 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** Para realizar una entrada en calor esta vez ponemos en acento en la calidad de los desplazamientos. como por ejemplo: caminar con pasos cortos, largos, ocupar el máximo espacio, el mínimo, etc.
- **Actividad:** Para trabajar la orientación espacial, y seguir con la misma temática trabajada en el caldeamiento los niños caminaran recorriendo todo el espacio, mientras suene la música. Cuando esta se detenga deberán cambiar la dirección a la que se dirigían. Luego lo haremos con cambio en las velocidades, cambio de energías, cambios de cantidad y tipo de apoyos. imitando animales y así con distintas consignas.
- **Cierre:** se reúne al grupo en ronda y cada uno de los niños contara cual fue la forma de caminar que más le gusto.

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 4

Fecha: 13 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: Se junta al grupo y se dan las consignas del día. Se ubican parados en ronda comienzan a movilizar las articulaciones de abajo hacia arriba. Comienzo por los movimientos de los tobillos, pero cuando estoy movilizandohombros aún estoy trabajando con tobillos, rodillas, cadera, vértebras, etc. Por ultimo lo realizamos con los músculos de la cara, realizando morisquetas.
- Actividad: Realización de circuitos con tubos, pelotas, aros, colchonetas, etc. para favorecer el juego de ejercicio. juegos con pelotas (pases con diferentes modalidades, piques, etc.), para trabajar coordinación de movimientos gruesos. Comenzamos jugando a embocarlas en el cesto. Luego a tirar y atajar entre compañeros, hacer pases, etc.
- Cierre: Se reúne al grupo y se conversa sobre que parte del circuito les resulto más complejo.

Observaciones. La actividad resulto desorganizada debido a la dificultad de los niños para esperar su turno de juego.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 5

Fecha: 17 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** entrada en calor mediante juego “La papa caliente”. Los niños se reúnen en ronda, se le entrega una pelota a un integrante de la ronda; la pelota comienza a girar pasando de mano en mano lo más rápido posible, hasta que el coordinador sin mirar la ronda dice “basta”, y la persona que en ese momento tiene la pelota en sus manos quedara fuera de la ronda.
- **Actividad:** continuando con la temática del caldeamiento se realiza el juego “Paquete Musical”; para ello se utilizara un paquete hecho con muchos envoltorios de papel de diario, entre capa y capa de papel se encuentra un caramelo. Los niños se sientan en círculo y pasan el paquete de mano en mano mientras continua la música. Cuando la música se detiene el que sostiene el paquete debe desenvolver una capa de papel y tomar el caramelo. Dependiendo del color del caramelo deberá realizar diferentes prendas que consisten en, coordinación de movimiento gruesos: caminar sobre un banco, sobre una cuerda, pasar

dentro de tubos con una pelota en un determinado tiempo, saltos dentro de aros, etc. quien cumpla con la prenda se quedara con el premio.

- Cierre: Nos reunimos en ronda y cada uno de los chicos que realizaron la prenda cuenta que fue lo que más les gusto.

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 6

Fecha: 24 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: Los niños se sientan en ronda el coordinador situado en el centro de la misma les arroja la pelota el que la recibe deberá decir un gusto de helado, colores, reproducir sonidos de animales, y devolver la pelota.
- Actividad: El juego de los sentidos: “Dedos Adivinadores”: se colocan diferentes objetos dentro de dos bolsas o canastos, se divide al grupo en dos equipos y se le vendan los ojos al primer integrante de cada equipo. El alumno deberá ser guiado por sus compañeros verbalmente (derecha, izquierda, cerca, lejos, atrás, adelante) para llegar hasta el canasto con los objetos. Una vez encontrado el canasto meterá su mano y deberá retirar un objeto diciendo de que se trata con la utilización de su tacto. Se anotaran los aciertos de cada equipo; el equipo con mayor aciertos será el ganador.

“Adivinando sabores”: se utilizaran diferentes materiales como trozos de frutas diferentes, verduras, aderezos, sal, azúcar, etc. los mismos se distribuirán de forma oculta en diferentes recipientes, con la misma modalidad que el juego anterior, con los ojos vendados los alumnos Irán probando diferentes alimentos y tendrán que identificar y nombrar el alimento que han probado. Como

variación pueden mezclarse dos o más alimentos agregándole dificultad al juego.

- Cierre: Los chicos cuentan su experiencia con este juego, y cuentan las diferentes sensaciones táctiles y gustativas que les provocaron los juegos realizados.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 7

Fecha: 27 de junio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: Entrada en calor mediante el juego “La Ola” todos en ronda. El coordinador propone un movimiento de un segmento de su cuerpo y a éste le agrega una determinada característica, como por ejemplo velocidad, energía, calidad (fluido o quebrado). Este movimiento se lanza hacia un lateral y debe recorrer toda la ronda.

- Actividad: “carreras”: “Carrera de globos”: colocamos un globo en el piso para cada jugador, marcamos una línea de partida y una de llegada, los niños se ubican en cuclillas o cuatro patas y comenzaran a empujar los globos con la nariz a medida que van avanzando hacia la línea de llegada. El primero que alcance la línea ganara.

“carrera de embolsados”: los niños se ubican dentro de una bolsa grande, se marca el punto de partida y el de llegada, deberán llegar a la meta realizando saltos cortos con ambos pies de manera simultánea.

“Carrera de papas”: se utilizara un bastón y una papa, la papa se colocara en el piso en una línea de partida y los alumnos debían empujarla con el bastón hacia la línea de llegada. El primer en cruzar dicha línea ganara.

- Cierre: Se le preguntara a cada niño cual fue la carrera que más le costó y cual la que más le gusto.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 8

Fecha: 1 de julio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento Trabajamos con una combinación de desplazamientos en “como si” y variantes de los puntos de apoyo. Partiendo de esta propuesta se les puede pedir que: caminen normalmente, luego caminen “como si” el piso fuese de arena caliente, después vuelvan a caminar normalmente, posteriormente camino con la condición de que el piso arde y esta vez debo desplazarme junto a un compañero espalda con espalda. De esta forma, vamos cambiando la consignas para proponer el uso de diferentes puntos de apoyo, tanto con el piso, pared, como con otro compañero.
- Actividad: Planteamos jugar a Dígalo con mímica. Se divide al grupo en dos, y se le asigna a cada uno una “situación”. Ellos deberán representarla y los compañeros adivinaran que es lo que están haciendo.
- Cierre: Todos juntos comentamos la actividad

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 9

Fecha: 04 de julio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “Guardias y Ladrones”: se divide al grupo en dos, unos serán los guardias y otros los ladrones, comenzaran a correr por el patio los guardias intentaran agarrar a los ladrones, cuando sean atrapados los llevaran a la cárcel (rincón del patio); allí podrán ser salvados si son tocados por otro de sus compañeros ladrones. el juego termina cuando todos los ladrones estén en la cárcel.
- **Actividad:** Hacemos el juego del Espejo. Los niños se agrupan de a dos y se colocan enfrentados. Uno realiza un movimiento y el otro lo imita.
Luego jugaremos a las Estatuas. Los niños se mueven durante el transcurso de la música, y cuando esta se apaga deben quedar congelados manteniendo una postura fija. Como variación de este juego se elegirá un vendedor y un comprador, los demás alumnos serán las estatuas, que deberán obedecer la orden dada por el vendedor de colocarse en diferentes posiciones que deberán mantener mientras el comprador elige la estatua que desea. La estatua elegida pasara a ser comprador.

- Cierre: puesta en común de las actividades realizadas.

Observaciones. Fueron los niños quienes eligieron su pareja, pero debido a que algunas parejas tenían dificultad para establecer y mantener el rol que les fue designado, así como también para identificar cual era la parte del cuerpo con la cual debían realizar el movimiento imitando en espejo a su compañero; fue necesario que nosotras armáramos las parejas mezclando niños que tenían menores dificultades con aquellos que presentaban mayores dificultades, de manera que la actividad pueda ser realizada con éxito.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 10

Fecha: 8 de julio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “Saludo atentamente”: los alumnos se desplazan todos por el salón en diferentes direcciones; a la orden de stop del coordinador, se detienen y le dan la mano al compañero más cercano diciendo cada uno su nombre. Continúan caminando y al segundo stop lo mismo, pero agregando también el saludo con un abrazo. Al tercer stop: hacen “como si” se encontraran con un gran amigo que hace mucho no ven, y así sucesivamente agregando en cada stop una consigna nueva.
- **Actividad:** Se divide al grupo en dos, a cada subgrupo se le da un tiempo para organizar una situación o dramatización, deberán distribuir los roles y organizar los elementos que van a utilizar como el vestuario por ejemplo. Todo esto se realizara con ayuda del coordinador. Luego cada grupo pasará a improvisar o dramatizar la situación seleccionada y el otro subgrupo descubrirá cual es la escena que el grupo realizo. Como variación, cada alumno sacara una tarjeta donde aparecerá un “oficio determinado” (panaderos, albañiles, peluqueros, policías, paseadores de

perros, modelo, cantante, etc.). Luego, deberá tomar los elementos necesarios y dramatizar su rol u oficio.

- Cierre: Entre todos conversamos sobre qué fue lo que más les gusto dramatizar.

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 11

Fecha: 11 de julio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** Los niños se colocan todos en ronda, de pie. Se utiliza una pelota pequeña que el alumno arrojará a uno de sus compañeros de la ronda, al cual seleccionará previamente con la mirada (sin utilización de la palabra). Al avanzar el juego se pueden incorporar más pelotas, dependiendo de la cantidad de integrantes del grupo. El juego consiste en pasarse las pelotas de manos en manos sí que estas se caigan o salgan de la ronda (pueden picar en el piso).
- **Actividad:** “*Rondas de imitación*”: **Sonora:** de a uno por vez, reproducen un ritmo que luego todo el grupo en conjunto deberá imitar. Es importante que los sonidos no sean sólo vocales, sino también percusivos involucrando diferentes partes del cuerpo, la pared, el piso, etc.

De movimiento: se realiza la misma dinámica que en el ejemplo anterior, pero esta vez poniendo el acento en el movimiento. Este trabajo se puede complejizar combinando sonido y movimiento.

De actividades: igual dinámica que los anteriores, sólo que esta vez, al pasar, realizarán una acción. Por ejemplo: pescar un pez gigante, espantar pájaros, servir helados, etc.

- Cierre: Se les pregunto a los niños que ronda fue la que más les gusto y cuál fue la que más les costó.

Observaciones. La mayor dificultad estuvo vinculada al manejo del cuerpo, a raíz de la dificultad observada en la noción de su propio esquema corporal.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 12

Fecha: 15 de julio 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** El Patrón de la vereda: se delimita un espacio rectangular en el centro del patio externo, un alumno se coloca en el centro del rectángulo, será el patrón de la vereda, los demás alumnos se ubican a un lado del patio y a la orden del coordinador deberán cruzar la vereda sin ser tocados por el patrón de la vereda, quien sea alcanzado por este pasara al centro y ayudara al jugador central a evitar el paso de los demás niños.
- **Actividad:** “Limpiar la casa”: se divide al grupo en dos, se delimita una línea divisoria en el centro del patio, cada grupo tendrá en su lado (“casa”) una determinada cantidad de productos o utensilios del hogar, al momento que el coordinador diga “A Limpiar” cada grupo deberá pasar a la casa contraria la mayor cantidad de cosas posibles; cuando el coordinador dice “basta” se contara cuantos productos hay en cada casa, quien tenga menos será el ganador.
- **Cierre:** Puesta en común de la actividad

Observaciones: a los niños se encontraban dispersos, les costaba mantener la atención, y esto dificultaba su capacidad de concentración, por lo que la interpretación de la consigna no se consiguió rápidamente. Fue necesario recurrir a diferentes modos de explicar la consigna a fin de poder captar la atención de los niños para poder llevar a cabo el juego propuesto.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 13

Fecha: 18 de julio de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** *El caracol:* se hace una ronda tomados de las manos, se abre la misma en algún lugar. Luego se le pide al primero que se enrosque alrededor del compañero contiguo y así sucesivamente. Una vez que el grupo todo quedó en un abrazo espiralado se le pide al primero, que salga comenzando a desenredar el nudo, sin soltarse en ningún momento las manos.
- **Actividad:** Jugamos al “Zoológico”: un compañero con los ojos vendados se para en el centro del salón. El resto del grupo se dispone por todo el salón; de a uno por vez, deberán ir emitir sonidos de diferentes animales. El alumno del centro, deberá señalar de dónde vino el sonido, nombrar quién lo emitió y determinar qué animal reprodujo. Si el compañero es descubierto reemplaza al del centro.
- **Cierre:** Nos sentamos en ronda, y a modo de cierre cada uno de los chicos cuenta cuál es su animal preferido y que es lo que les gusta de ellos.

Observaciones.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 14

Fecha: 5 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “El Matador”: se divide al grupo en dos, se realiza en el piso con tiza un rectángulo dividido en dos, cada subgrupo se coloca en un lado del campo de juego, enfrentados. Se arrojarán la pelota de un equipo a otro intentando tocar al adversario, o esquivar la pelota según corresponda. Quien sea tocado quedará eliminado de la cancha de juego y deberá quedarse fuera del rectángulo tomando la pelota cuando salga del campo de juego e intentando tocar a los integrantes del grupo contrario con la misma.
- **Actividad:** se divide al grupo en dos, se les entrega a cada uno una caja con elementos de una determinada profesión (set de cocina, peluquería, policía, doctor, etc.). cada grupo deberá representar una situación con
- todos los objetos de su caja.
- **Cierre:** Entre todos se conversa sobre la actividad.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 15

Fecha: 8 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “Simón Manda”: el coordinador ira dando diferentes consignas diciendo “Simón dice...” los alumnos deberán obedecer la orden asignada. Si el coordinador omite el nombre Simón, los alumnos no deberán realizar la orden.
- **Actividad:** *Transformación de objeto:* dividimos el aula en dos zonas. En la zona 1 colocaremos diferentes objetos, de diferente tamaño, peso, color y cualquier otra característica. En la zona 2 se sienta el grupo. De a uno deberán pasar, recorrer los objetos, darse tiempo para observarlos y realizar la elección de uno. A partir de este momento de cómo se acerca, lo toma, y deberá transformarlo en otro, dándole de esta forma otra utilidad que la que comúnmente tiene. Por ejemplo: veo un zapato, lo levanto, llevándomelo a la oreja digo “hola” Con lo cual lo estaría convirtiendo en un teléfono. El grupo deberá adivinar cuál es la finalidad o utilidad que le dio al objeto seleccionado.
- **Cierre:** Entre todos se conversa sobre la actividad.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 16

Fecha: 11 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** por parejas deberán buscar una zona de unión en común. Por ejemplo: hombro con hombro y cadera con cadera, abrazados por la espalda y pegada pierna derecha de uno con pierna izquierda del otro, etc. De esta manera recorrerán el espacio mientras suene la música, cuando esta se detenga deberán cambiar de compañero y encontrar rápidamente otro punto de unión entre ambos antes de que la música vuelva a sonar. También deberán sintonizar los movimientos, ritmos, tonicidad muscular, etc., ya que son uno solo.
- **Actividad:** “La Mancha”: se elige un integrante del grupo quien será “la mancha”, este deber correr hasta tocar a uno de sus compañeros quien pasara a tomar el lugar de la mancha y el juego continua. Como variaciones propusimos “la mancha venenosa” donde el niño que es tocado debe continuar el juego con una de sus manos colocada en la parte de su cuerpo donde ha sido manchado.
- **Cierre:** puesta en común del encuentro.

Observaciones: se detectó que fue difícil en la variación a mancha venenosa, que los niños mantengan su mano en el lugar donde fueron manchados.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 17

Fecha: 19 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: “Perro al Rio”: se dibujara en el piso dos líneas que señalaran el rio, los alumnos deberán cruzar una y otra vez el rio mientras suene la música, cuando esta se detenga, el niño que se encuentre dentro de los límites del rio, deberá cumplir una prenda asignada por el grupo.
- Actividad: “Los arquitectos”: la mitad del grupo sale de la sala, mientras el resto compone una situación (creación de un espacio determinado). El grupo de afuera entra y la observa, luego vuelve a salir y los compañeros modifican uno o más elementos de esta estructura, los otros vuelven a ingresar y deben reconocer los cambios. Esta experiencia se puede realizar gran cantidad de veces variando las situaciones las propuestas.
- Cierre: puesta en común del juego realizado.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 18

Fecha: 22 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- **Caldeamiento:** “La silla caliente”: se realiza un círculo con sillas, un niño se colocara en el centro del círculo, cada vez que el coordinador grita la palabra “cambio” todos los jugadores deberán cambiar de silla, ese será el momento en el que el jugador del centro intentara ocupar una silla del círculo y si lo logra, el participante que se quede parado pasara al centro de la ronda.
- **Actividad:** “Busca el anillo”: se colocara a los niños en ronda, y uno de ellos se colocara en el medio del círculo, será “el buscador”. Cada jugador de la ronda sostendrá una soga en forma de círculo la cual tendrá un anillo, los jugadores harán correr el anillo de mano en mano constantemente, cuidando de hacerlo mientras el buscador del centro está mirando hacia otro lado. Cuando el coordinador dice “stop” el anillo deberá quedarse quieto y el jugador el centro deberá adivinar en que manos se encuentra. Si descubre quien tiene el anillo cambiara con ese niño su puesto.
- **Cierre:** puesta en común del encuentro.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 19

Fecha: 26 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: Organización del grupo en el espacio de trabajo. Presentación de consignas. Luego se le pide al grupo que explore el espacio de trabajo a partir de diferentes formas de desplazamiento (caminar, correr, gatear, salpicar, reptar, etc.).
- Actividad: “La búsqueda del tesoro”: se distribuirán por los salones y el patio externo banderines numerados del 1 al 12, de dos colores; se dividirá al grupo en dos, grupo rojo y grupo verde. Cada grupo deberá buscar los banderines de su color siguiendo la numeración correcta, buscaran el uno y volverán con su coordinador y así sucesivamente. Cada banderín con su número tiene una tarjeta con una prenda, acertijo o dramatización, que el grupo deberá cumplir antes de seguir buscando el siguiente banderín. Quien encuentre primero los 12 banderines será el ganador.
- Cierre: Cada uno de los niños cuenta su experiencia respecto a la actividad.

Observaciones En un comienzo la actividad fue planteada, con banderines enumerados del uno a doce, pero luego se adaptó el juego ya que muchos de ellos no poseen la capacidad de contar hasta doce; por lo que se decidió realizar la búsqueda solo por el color de cada equipo.

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 20

Fecha: 29 de agosto de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: “Uno al Medio”: los alumnos se colocan en grupos de tres, donde uno de ellos se colocara en el medio y deberá intentar agarrar la pelota que se pasaran los otros dos compañeros, si lo logra quien lanzo la pelota pasara al medio.
- Actividad: “Nos vestimos”: el juego consiste en que cada grupo deberá colocarle a uno de sus compañeros la mayor cantidad de prendas posible en un determinado tiempo. El que coloque más prendas será el equipo ganador.
 - Cierre: Reflexión del encuentro. Puesta en común dirigida por los coordinadores.

Observaciones

CUADERNO DE CAMPO

Denominación del Proyecto: “Taller de Juegos”

Encuentro N° 21

Fecha: 2 de septiembre de 2014

Responsable: Equipo Ejecutor.

Participantes: 8

Lugar: Instituto Especial Psicopedagógico Soles de la Ciudad de Mar del Plata.

Actividades:

- Caldeamiento: realizamos en el aula una “Lluvia de Ideas”.
- Actividad: comenzamos el encuentro con la actividad propiamente dicha, con la propuesta de realizar un “Juego libre”, con esta propuesta se observara cual es la elección de juego por el grupo, así como la división y aceptación de roles, etc.

Luego el grupo se dividirá en distintos sectores, en las que se jugaran con diferentes juegos de mesa, como el “Memo test”, donde se colocan todas las fichas del revés y los niños irán dándolas vuelta de a una por vez hasta encontrar el par. En otro sector el juego será “Lotería de Animales”, cada uno tendrá un cartón con seis imágenes de animales y sin mirar se sacara de una bolsa, las figuras correspondientes a cada animal, el primero en completar el cartón, es quien gana. Y en el tercer lugar será el “Juego de encastrés”, el cual consiste en una base de goma Eva en la que hay varias formas geométricas de mayor a menos, los niños deberán encastrar las fichas que corresponden a cada espacio.

- Cierre: Nos reunimos todo el grupo, y se les preguntara a los chicos cual fue el juego que más les gusto

Observaciones

Con respecto al juego libre observamos que los niños pudieron organizarse de manera satisfactoria, acordar la temática del juego y distribuir roles (siempre guiado por los niños más grandes del grupo); pero al momento de llevar a cabo el juego luego de unos minutos el mismo se volvió monótono y repetitivo.

ANEXOS

Mar del Plata, Mayo de 2014

Señora directora del Instituto Psicopedagógico Soles

De nuestra mayor consideración:

Con motivo de realizar la Tesis de Grado, correspondiente al título de Licenciatura en Terapia Ocupacional, nos dirigimos a usted y por su intermedio a quien corresponda, a fin de solicitar tenga a bien autorizar la observación del comportamiento lúdico de niños con discapacidad intelectual de 8 a 13 años que cursan el primer ciclo en la institución a su cargo. La mencionada tarea de campo, consiste en la observación de los niños y niñas mencionados anteriormente, durante la realización de diferentes actividades lúdicas dentro del "Taller de Juegos" ubicado dentro de la rutina institucional.

Dejamos constancia que previo a la observación de los niños en el ámbito educativo, contamos con la debida autorización de la Universidad Nacional de Mar del Plata y de los padres o tutores de los niños incluidos en el presente estudio, asegurando que sus nombres quedan bajo estricta reserva, de acuerdo al acta de confidencialidad acordada con la familia.

Quedamos a la espera de una respuesta favorable a nuestra petición, y la notificación de las gestiones y requerimientos legales que sean necesarios.

Sin otro particular, agradecemos su disponibilidad. Saludan atentamente:

Aramberri, María Soledad

Quenan, Guillermina

Mar del plata, Mayo de 2014

Estimado padre/madre o tutor:

A partir de la presente le comunicamos que como estudiantes avanzadas de la carrera de Licenciatura en Terapia Ocupacional, de la Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social de la Universidad Nacional de Mar del Plata, nos encontramos realizando un trabajo de investigación denominado "tesis de grado" para obtener nuestro título profesional.

Para llevar a cabo esta tarea, necesitamos contar con su autorización para que su hijo/a.....DNI..... participe en el taller de juego que se llevara a cabo los días... a fin de realizar esta investigación. Nuestro principal objetivo con el mismo es favorecer la mirada desde terapia ocupacional en los aspectos pedagógicos que colaboran al desarrollo de los niños, además de enriquecer la tarea profesional del Licenciado en Terapia Ocupacional en educación especial.

Desde ya muchas gracias y ante cualquier duda estamos a su disposición.

Aramberri, María Soledad

Quenan, Guillermina

AUTORIZACION

He leído el procedimiento de la investigación explicado precedentemente por Aramberri, María Soledad y Quenan, Guillermina. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo/aParticipe del estudio "Importancia del Juego en el desarrollo de la Inteligencia".

.....

Padre/madre o tutor

Mar del Plata,...../...../2014

Bibliografía

- ✓ Armoa, María Laura; Peralba, María Lorena. *“Detección Y Estimulación de Destrezas Lúdicas en niños con deficiencias visuales”*
- ✓ Ávila, Espada, Alejandro. “Evaluación en Psicología Clínica”. Cap. 4 “La técnica de juego Psicodiagnostico Infantil”.
- ✓ Cáceres Silvia. *“El juego y las habilidades de comunicación en adolescentes sordo ciegos”* Tesina Licenciatura en Terapia Ocupacional. Facultad de Psicología. Universidad Abierta Interamericana. Noviembre 2010
- ✓ Cáceres, Silvina *“El juego y las habilidades de comunicación en adolescentes sordos ciegos”* Universidad abierta interamericana facultad de psicología licenciatura en to. Noviembre 2010
- ✓ Carretero, Mario *“Desarrollo cognitivo del niño pequeño”*. Clase 2 de la Diplomatura Superior en Constructivismo y Educación, FLACSO Argentina. 2012
- ✓ Carretero, Mario *“Desarrollo cognitivo del niño y el adolescente en edades escolares”*. Clase 3de la Diplomatura Superior en Constructivismo y Educación, FLACSO Argentina. 2012
- ✓ Chateua, Jean *“Psicología de los juegos Infantiles”*. Editorial Kapeslus.
- ✓ Condemarin, Mabel y Milicic, Neva *“Cada día un juego”*. Editorial del Nuevo Extremo S.A. Buenos Aires. Argentina. Año 1992.
- ✓ Convención sobre los derechos de las personas con Discapacidad Ley 26.378. ministerio de Gobierno. Secretaria para la articulación de Políticas de Integración.

- ✓ Córdova; Castillo; Pérez Solórzano. *“La ludotecas como medio de tratamiento en Terapia Ocupacional para la estimulación de la atención y memoria en los niños de 6 a 7 años de edad con problemas de aprendizaje, en el hogar de niños San Vicente de Paúl, de marzo a abril de 2010”*. Universidad del Salvador. Facultad de medicina. Licenciatura en Fisioterapia y Terapia Ocupacional. Ciudad Universitaria. Mayo 2010.
- ✓ Cortázar, Días. M *“Apuntes para la evaluación de Juego Simbólico”*. Servicio de Atención Temprana de Lebrija.
- ✓ Cruz Roja Foz *“Manual de Juegos y Ejercicios Teatrales”*. Colección: El País Teatral. Serie: Estudio Instituto Nacional del Teatro Buenos Aires Argentina. Piaget, J. Inhelder, B. *“Psicología del niño”* Madrid, Ed. Morata, 1981.
- ✓ D. *“Realidad y juego”* Barcelona. 1971.
- ✓ Flavell, John *“La psicología Evolutiva de Jean Piaget”* Ed. Paidós. Bs. As.
- ✓ Gardner, Howard. *“Inteligencias Múltiples”*. Cap. La teoría de la práctica. Ed. Paidós.
- ✓ González Cuberes, M., *“El taller de los talleres: aportes al desarrollo de talleres educativos.”*, Editorial: Estrada, Buenos Aires 1991
- ✓ Guy, Joaquín. *“La Educación por el juego”* Editorial Atenas. 1952.

- ✓ Hernández; M. Florencia. San Martín; M. Florencia. "*El comportamiento Lúdico en niños oncológicos en sus ambientes ocupacionales*". Tesis de grado para optar a la Lic. en Terapia Ocupacional, UNMdP, Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social, Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina. Año 2013.
- ✓ Losada Gómez, Adriana "*Características de juegos y juguetes utilizados por Terapia Ocupacional en niños con discapacidad*" Umbral Científico. núm. 9. Universidad Manuela Belt. Colombia. 2006.
- ✓ Luckasson, R. y cols "*Mental Retardation: Definition, Classification, and Systems of Supports*". 10th Edición. Washington: AAMR. Edición en castellano: Retraso mental: definición, clasificación y sistemas de apoyo. Editorial Madrid: Alianza. 2002
- ✓ *Manual de Juegos y Ejercicios Teatrales*". Colección: El País Teatral. Serie: Estudio Instituto Nacional del Teatro. Santa Fe 1235 – Buenos Aires – Argentina. ISBN 987-9433-16-5
- ✓ Maud, Mannoni "*El niño retardado y su madre*". Ed. Paidós
- ✓ Meece, Judith. "*Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky*".
- ✓ Necco N "*Terapia Ocupacional en tercera edad: Cartografías de una clínica*" Tesis de grado para optar a la Lic. en Terapia Ocupacional, UNMdP, Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social, Mar del Plata, Argentina. 2010

- ✓ Piaget, J *"El nacimiento de la inteligencia en el niño"* 1936
- ✓ Piaget, J *"Psicología de la Inteligencia"*. Proteo. Buenos Aires. 1947
- ✓ Piaget, J. *"La formación del símbolo en el niño"*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica 1990.
- ✓ Piaget, J. Inhelder, B. *"Psicología del niño"*, Madrid, Ed. Morata, 1981.
- ✓ Piaget, J. y colaboradores. *"La representación del mundo en el niño"*, Madrid, Ed. Morata, 1981.
- ✓ Ponentes: Demilta, María Jimena, Demilta, María Soledad, Diperna, María Victoria. *"El juego como fin en sí mismo dentro de la discapacidad: entre lo lúdico y lo terapéutico"*. 8º Congreso Argentino y 3º Latinoamericano de Educación Física y Ciencias La Plata, 11, 12, 13, 14 y 15 de Mayo de 2009 Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Departamento de Educación Física
- ✓ Quiroga, Ana P; Rocedo Josefina *"Crítica de la vida Cotidiana"*. Ediciones Cinco, 5ta reimpresión 1999.
- ✓ Verdugo Alonso, Miguel Ángel *"Análisis de la Definición de Discapacidad Intelectual de la Asociación Americana sobre Retraso Mental"* Instituto Universitario de Integración en la Comunidad. Universidad de Salamanca. 2002.
- ✓ Wallon, H *"La Evolución Psicológica del niño"* 5ta Edición. Barcelona. Grijalbo. 1984.

- ✓ Winnicott México. Pax México. 1989.
- ✓ Zapata, O. A "El Aprendiz por el juego en la escuela primaria"

Bibliografía Electrónica

- ✓ El juego en la terapia ocupacional (en línea):
<http://www.fundacionfedi.com.co/index.php/2-uncategorised/37-el-juego-etapa-de-desarrollo-del-nino-vista-desde-terapia-ocupacional>
- ✓ <http://bibliotecadigital.ucentral.cl/documentos/tesis/sembri97/VINELAND.html>
- ✓ <http://conoceterapiaocupacional.blogspot.com.ar/2012/02/la-importancia-del-juego-en-la-infancia.html#sthash.Zx1CCltG.dpuf>
- ✓ <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2263149>
- ✓ <http://lema.rae.es/drae/?val=inteligencia>
- ✓ <http://www.educa.madrid.org/web/cpee.infantaelena.madrid/terapia.htm>
- ✓ <http://www.importancia.org/familia.php#ixzz3VOQHvbFL>
- ✓ <http://www.monografias.com/trabajos86/juego-y-su-rol-familia-y-comunidad/juego-y-su-rol-familia-y-comunidad.shtml#ixzz3VOTQc4TD>
- ✓ <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- ✓ <http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/artliliana.shtml>



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE MAR DEL PLATA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD Y SERVICIO SOCIAL DEPARTAMENTO DE TERAPIA OCUPACIONAL
D. FUNES 3350 - TEL/FAX: 0223-4752442

Jurado:

✓ Lic DA COSTA MATOS Ana

✓ Lic BURGOS NORMA

✓ Lic CAMPISI ALEXANDRA

Fecha de Defensa: 1-6-15

Nota: 8 (ocho)