

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA SUPERAR DIFICULTADES DE
LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS CON NECESIDADES
EDUCATIVAS ESPECIALES.**

**MARIA LEONILDE TRUJILLO MEDINA
MARIA DEL ROSARIO TRUJILLO MEDINA**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INTEGRACIÓN EDUCATIVA PARA LA
DISCAPACIDAD**

NEIVA

2010

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA SUPERAR DIFICULTADES DE
LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS CON NECESIDADES
EDUCATIVAS ESPECIALES.**

**TUTOR
ALCIDES PARRA ROJAS**

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN INTEGRACIÓN EDUCATIVA PARA LA
DISCAPACIDAD**

NEIVA

2010

Nota de Aceptación

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Firma del presidente del jurado

FACULTAD, PROGRAMA

Fecha de sustentación.

NEIVA

2010

DEDICATORIA

A nuestros esposos,
a nuestros hijos, hijas y madre;
quienes comprendieron
los momentos que no compartimos con ellos,
nos apoyaron y estimularon para
la realización de esta investigación.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan agradecimientos:

A Alcides Parra Rojas, por sus valiosos aportes y motivación constante.

A la Coordinadora y profesoras de la Institución Educativa Limonar, Sede Buenos Aires, jornada de la mañana por su apoyo y colaboración en el transcurso de la investigación.

A los Padres de Familia de los niños y niñas con necesidades educativas especiales por su oportuna participación en las diferentes actividades realizadas, interés y compromiso demostrado.

A los niños y niñas con necesidades educativas especiales, quienes fueron nuestra motivación para la realización de esta investigación.

CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN.....	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
2. JUSTIFICACIÓN.....	17
3. ANTECEDENTES.....	20
4. OBJETIVOS.....	22
4.1. OBJETIVO GENERAL.....	22
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	22
5. FUNDAMENTOS LEGALES.....	23
5.1. CONSTITUCIÓN POLÍTICA COLOMBIANA	23
5.2. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN (LEY 115) DE 1994.....	23
5.3. LEY 361 DE 1997.....	24
5.4. DECRETO 366 DE 2009.....	25
6. MARCO CONTEXTUAL.....	26
6.1. EL HUILA Y SU CAPITAL.....	26
6.2. NEIVA.....	26
6.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIMONAR SEDE BUENOS AIRES.....	27
7. MARCO TEÓRICO.....	29
7.1. INCIDENCIA DEL JUEGO EN LA LECTURA Y ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.....	29
8. DISEÑO METODOLÓGICO.....	45
8.1. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
8.2. INSTRUMENTOS PARA RECOLECTAR INFORMACIÓN.....	51

9. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	63
9.1. EL JUEGO.....	54
9.2. LA LECTURA Y ESCRITURA.....	65
9.3. DESARROLLO COGNITIVO Y CONSTRUCCIÓN DE SABERES	73
9.4. SENTIDOS ACERCA DE LA PROPUESTA CURRICULAR	76
10. CONCLUSIONES.....	84
BIBLIOCIBERGRAFÍA	87
ANEXOS.....	90

LISTA DE GRÁFICAS

	Pág.
Gráfica N° 1: Gusto del niño por del juego.....	54
Gráfica N° 2: Sentido del niño por del juego.....	54
Gráfica N° 3: Importancia del juego en la formación integral.....	55
Gráfica N° 4: Valor educativo y cultural del juego.....	57
Gráfica N° 5: El juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes, según los padres de familia.....	60
Gráfica N° 6: Juego y solución de problemas.....	62
Gráfica N° 7: El juego, la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales.....	64
Gráfica N° 8: Sentido de creatividad y el juego.....	66
Gráfica N° 9: Efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y la escritura según los padres de familia.....	69
Gráfica N° 10: La autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lectura y escritura, según los padres de familia.....	71
Gráfica N° 11: Nivel de apropiación conceptual de los saberes.....	72
Gráfica N° 12: Aplicación de los saberes en el contexto.....	72
Gráfica N° 12: Habilidades motrices básicas y autonomía motriz según padres de familia.....	76
Gráfica N° 13: Importancia del juego en la formación de valores y hábitos según padres de familia.....	77
Gráfica N 14: Actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según los padres de familia.....	80

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1: Tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según padres de familia.....	58
Tabla N° 2: Tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según ficha de seguimiento.....	59
Tabla N° 3: El juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes según ficha de seguimiento.....	60
Tabla N° 4: Juego y solución de problemas según ficha de seguimiento.....	62
Tabla N° 5: Sentido de creatividad y el juego.....	62
Tabla N° 6: Efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y la escritura según ficha de seguimiento.....	69
Tabla N° 7: La autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lecto escritura, según ficha de observación.....	71
Tabla N° 8: Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según los padres de familia.....	74
Tabla N° 9: Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según ficha de observación.....	74
Tabla N° 10: Habilidades motrices básicas y autonomía motriz según ficha de observación.....	76
Tabla N° 11: Formación de valores y hábitos según padres de familia.....	77
Tabla N° 12: Formación de valores y hábitos según ficha de observación...	78
Tabla N 13: Actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según ficha de observación.....	80

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A: PROPUESTA.....	90
ANEXO B: ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA.....	112
ANEXO C: ENTREVISTA PARA PROFESORES Y DIRECTIVOS.....	118
ANEXO D: FICHA DE SEGUIMIENTO: EL JUEGO Y LA LECTO- ESCRITURA.....	120

PRESENTACIÓN

Cuando las practicas pedagógicas presentan situaciones que requieren de un tratamiento especial y riguroso, es necesario revisarlas para analizar y comprender la realidad y tratar de dar solución desde el aula, por esto la profundización a partir de esta investigación es fundamental para entender los desarrollos y los aspectos que intervienen en los procesos de la integración y la inclusión al aula regular de los niños con necesidades educativas especiales. Teniendo en cuenta que una de las principales dificultades es la exclusión y la diferencia entre los niños, situación que dificulta las relaciones y procesos educativos en la Institución Educativa Limonar, sede Buenos Aires de la ciudad de Neiva.

Los aspectos mencionados, reflejan dificultades en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura y escritura, por ello es necesario crear nuevas formas donde intervenga el juego y la lúdica como estrategia para optimizar los procesos educativos en este tipo de sectores poblacionales. De esta manera se planteó hacer un reconocimiento de cuál es el impacto del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el proceso de lecto-escritura de los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 y 11 años de los grados primero, segundo y tercero de la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Limonar, con el objetivo de determinar la utilización del juego en el desarrollo de la lectura y la escritura, tomando como punto de partida la importancia de esta en el desarrollo del pensamiento y de estructuras superiores de la inteligencia, que ayuden a promover los postulados constitucionales de la formación integral, así como la importancia de la educación en los procesos de construcción y transmisión cultural de acuerdo a las expectativas y dignidad de la persona.

Esta investigación se apoya en antecedentes como el juego en el desarrollo del currículum, el juego y la atención a la diversidad, el juego como procesos constitutivos del aprender a aprender entre otras. Igualmente soportada en fundamentos legales del orden nacional, una descripción del contexto de intervención y el marco teórico como punto de apoyo, basado en autores como Cristian Oyarce, equipo de investigación KON-TRASTE, Jean Le Boulch, Lev Semionovich Vigotsky, Carlos Cueto Fernandini, Gian Piaget, Paulo Freire, Mario Carretero, Esmeralda Jiménez Rodríguez, Pablo Emilio Bahamón, entre otros, quienes ilustran a partir de diversos trabajos, aspectos de orden biológico, pedagógico, socioafectivo, cognitivo y lúdico que intervienen en el desarrollo de la lectura y escritura.

El diseño metodológico se plantea desde un enfoque cualitativo, que pretende comprender e interpretar críticamente la realidad. Además de buscar alternativas para identificar los problemas y dificultades presentadas en el proceso de enseñanza aprendizaje. El Método utilizado es el descriptivo, porque permite realizar registros, análisis, categorizaciones, interpretaciones y una descripción de la realidad relacionada con los sentidos del juego para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidad educativas especiales. La investigación se desarrolla en 5 momentos, el conceptual, el comprensivo, el de intervención, el de interpretación y el propositivo; seguidamente se presenta la población y muestra y una descripción breve sobre los instrumentos utilizados para recolectar la información.

Los resultados se presentan de acuerdo a las categorías de análisis, donde el juego como categoría fundamental en la investigación se analizó a partir de las siguientes dimensiones: Gusto del niño por del juego, sentido del niño por del juego, importancia del juego en la formación integral, valor educativo y cultural del juego, tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según padres de familia y según ficha de seguimiento, el juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes, según los padres de familia y el juego y solución de problemas; la categoría de Lectura y escritura, se analizó teniendo como soporte las siguientes dimensiones: Sentido de creatividad y el juego, efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y escritura según los padres de familia, la autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lectura y escritura, nivel de apropiación conceptual de los saberes y aplicación de los saberes en el contexto y la categoría de desarrollo cognitivo y construcción de saberes se abordó teniendo en cuenta las siguientes dimensiones: Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según los padres de familia, habilidades motrices básicas y autonomía motriz, importancia del juego en la formación de valores y hábitos y la actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según los padres de familia.

Finalmente se presentan los sentidos frente a la construcción de una propuesta curricular denomina **“Implementación del juego como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños con necesidades educativas especiales”**, la cual constituye diversas actividades, con el propósito de orientar acciones que ayuden a mejorar el proceso lecto-escritor, una justificación, los objetivos, los contenidos definidos hacia dimensiones como la cognitiva, socio afectiva y motriz, los cuales se fundamentan en el juego como hilo conductor; establece igualmente una concepción de competencias, el proceso metodológico para

el desarrollo de la propuesta y unas consideraciones a tener en cuenta durante el proceso de evaluación.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Sistema Educativo Colombiano a partir de la Ley General de Educación (ley 115) de 1994 y en sus decretos reglamentarios, brinda espacios a la educación para discapacidad y necesidades especiales, situación que en cierto sentido ha venido incursionando en la educación formal, donde la inclusión social dentro la presencialidad en la vida escolar del niño con necesidades especiales ya es una realidad; pero dentro el ámbito académico es notoria la exclusión y la diferencia entre los niños; por esto algunos docentes sienten temor en la aceptación y trabajo con este tipo de estudiante.

La problemática descrita se observa con los niños que tienen necesidades educativas especiales, de la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Limonar; por eso es evidente buscar alternativas pedagógicas como modelo, para que los docentes se sientan comprometidos y preparados para orientar procesos de aprendizaje de manera lúdica, placentera y agradable que conlleve a reconstruir y construir esquemas y estructuras mentales que potencien aprendizajes significativos según sus capacidades cognitivas.

Aunque el problema es sentido por toda la comunidad educativa de la sede Buenos Aires, la investigación está encaminada para los niños de 7 a 11 años especialmente del grado primero, segundo y tercero; porque son niños que han tenido problemas de lecto-escritura reflejados en la atención, concentración, confusión entre fonemas y grafemas, dificultad para leer y escribir dictados.

Para atender esta situación problemática, consideramos el juego por su carácter lúdico, como una estrategia válida para superar dificultades de lecto-escritura en niños y niñas con necesidades educativas especiales. Por esta razón, docentes y autores de lingüística y de motricidad sustentan con argumentos objetivos que el juego es una estrategia para desarrollar habilidades lingüísticas de leer y escribir. Por ejemplo Cristian Oyarce dice que “el juego es una valiosa herramienta para que los niños adquieran la comprensión de la narración.”¹ En términos generales, Vigostky comenta que el juego asumido como actividad lúdica, genera de una forma agradable y significativa la zona de desarrollo próximo; además agrega que el juego es una experiencia por la cual, relaciona lo imaginario, los roles y algunas reglas socialmente establecidas.

El planteamiento anterior conlleva a formular la siguiente pregunta:

- ¿Cuál es el impacto del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el proceso de lecto-escritura de los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 y 11 años de los grados primero, segundo y tercero de la sede Buenos Aires de la Institución educativa Limonar?

¹ OYARCE Cristian, Lecto Escritura: Propuesta Constructiva. 2006. Pág. 4.

2. JUSTIFICACIÓN

La Educación como un proceso al que el hombre y sus organizaciones acuden voluntaria o involuntariamente, para interactuar y colectivamente buscar estrategias para transmitir sus componentes culturales a las nuevas generaciones a través de aprendizajes significativos que fortalecen su conservación y existencia; son razones considerables para compartir el concepto de la ley 115 de 1994, cuando dice que la Educación es un “proceso de formación permanente, cultural y social que se fundamenta en una Educación integral de la persona humana de su dignidad, de sus derechos y de los saberes”.²

Por estas razones la educación integral responde a los principios del conocimiento de formación teniendo en cuenta sus necesidades, intereses, diferencias y expectativas, con el propósito de formar personas que respondan a las características del contexto. Por tal razón dice Rafael Rodríguez que una “educación flexible y dinámica que adecue a la diversidad de la realidad cultural, económica y política tanto nacional como interinstitucional a de ajustarse a sus cambios y finalidades”³; situación que necesita de un análisis, creador crítico, reflexivo que se proyecte a partir de la pedagogía.

La flexibilidad, diversidad y la diferencia en el proceso educativo, ayudan a desarrollar el pensamiento y las estructuras superiores; por esta razón, la inteligencia juega un papel fundamental en la generación de aprendizajes significativos, de ahí la importancia del sistema nervioso central y los receptores sensoriales en el procesamiento de la información.

² Ministerio de Educación Nacional. Ley General de Educación (Ley 115) de 1994. Artículo 1. Santa fe de Bogotá, 1994, pág. 17.

³ RODRIGUEZ Rafael. Modulo Seminario de Profundización, Maestría de Educación.

La complejidad del cerebro humano ha motivado a neurólogos como Gazzaniga Peri (1984) a describir un modelo de especialización del cerebro, el cual manifiesta que el hemisferio izquierdo tiene “la capacidad del lenguaje, el habla, la escritura, la lógica matemática, mientras el derecho cumple funciones motrices relacionadas con el arte, el ritmo, la coordinación y creatividad”; además describe que, “las especializaciones hemisféricas se encuentran ligadas por la racionalidad y emotividad del cerebro”⁴. En consecuencia, la integridad y las funciones específicas del cerebro son el punto de partida de la reflexión crítica del pensamiento y la estimulación de aprendizajes.

Desde esta dimensión es necesario determinar que la lectura, escritura y el juego, se encuentran establecidos en las diferentes funciones que cumple el cerebro; por lo tanto, su calificación racional y emocional se debe orientar a partir de procesos que dinamicen acciones placenteras que conduzcan a los niños a la adquisición de aprendizajes significativos. Postulado que confirma el profesor Carlos A Jiménez, cuando dice que “el cerebro humano es un órgano biológico y social, encargado de todas las funciones y procesos que tienen que ver con el pensamiento, la creatividad, la intuición, la imaginación, la lúdica, las emociones, la conciencia y otra infinidad de procesos cognitivos y cognoscitivos que le permiten al cerebro ser un sistema creativo y altamente complejo, encargado de elaborar y reelaborar cosas nuevas a partir de las experiencias que tienen los sujetos con su entorno- lúdico- social- cultura”⁵.

Hay que tener en cuenta que el mundo del lenguaje lo viene construyendo el niño desde la etapa prenatal y empieza a ser configurado en sus primeros años en el ambiente familiar, por lo tanto le permite llevar experiencias y conocimientos cuando ingresa a la escuela, porque las actividades y los juegos le han facilitado interactuar

⁴ Citado por EQUIPO KON-TRASTE DE MOTRICIDAD HUMANA, Fundamentos de la Motricidad, Madrid España, Editorial Gymnos, 2000. Pág. 110.

⁵ JIMÉNEZ V, Carlos Alberto. Conferencia. Cerebro creativo y lúdico. 2009. Pág. 1

con los otros y con el contexto, permitiéndole leer y escribir su mundo; estas habilidades lingüísticas las aprende rápido porque en ciertos juegos tienen que asimilar y adoptar reglas, en otras ocasiones tienen que construir sus propios juguetes que sistematizan, de acuerdo con sus propios intereses. El docente tiene la oportunidad de canalizar los conocimientos lecto-escritores del niño para desarrollar procesos de aprendizaje significativos de carácter participativo y autogenerador de soluciones, reflexiones y nuevas relaciones.

Investigaciones en el cual los maestros utilizan el juego como estrategia para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidades educativas especiales, juegan un papel fundamental para crear nueva alternativas pedagógicas para dinamizar ambientes educativos que contribuyan a la adquisición de aprendizajes significativos que redundan a mejorar el rendimiento académico y calidad de vida del estudiante.

3. ANTECEDENTES

Los antecedentes se fundamentan en estudios e investigaciones que se han realizado en el ámbito nacional.

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN SOBRE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL CURRÍCULUM DE LA E. I. Antonia Palomares Ruiz; determinó en la investigación que la actividad y el conocimiento del niño, la sociedad el mundo cultural y mental no pueden separarse, más bien tienen que complementarse; por eso, el juego es una estrategia que puede utilizar para obtener nuevas adquisiciones, que guiadas pedagógicamente, es un elemento básico para el desarrollo curricular y la adquisición de aprendizajes significativos del niño.

EL JUEGO Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: “la Asamblea General de Naciones Unidas (1959), jugar es un derecho de la infancia y los adultos hemos de velar por su en y uno los niños y niñas, en algunas situaciones se serias dificultades para el desarrollo de esta actividad. Evidentemente, tanto los niños/as con discapacidad como los que no cuentan con ella tienen derecho al juego y al acceso a los juguetes, pero lo cierto es que los primeros encuentran serias dificultades para poder usar muchos de los juegos y juguetes del mercado”.

Utilizar el juego como estrategia didáctica para la atención a la diversidad en nuestra labor como docentes, es un medio que se debe plantear en cada uno de los grados de la escolaridad teniendo como principio la diversidad.

RECREACIÓN: JUEGO Y PEDAGOGÍA, investigación realizada por el profesor Andrés Felipe Ossa Sarria de la Universidad del Valle, en el cual demostró a partir de los resultados, la construcción de nuevos significados en torno a la convivencia y la participación a través de la narrativa y de los juegos dramáticos, presentando el juego y la recreación como práctica pedagógica, a través de la narrativa y de los juegos dramáticos.

INVESTIGACIÓN Y JUEGO COMO PROCESOS CONSTITUTIVOS DEL APRENDER A APRENDER, es un trabajo realizado por Juan José Plata Caviedes, del Programa Nacional Ciencias Sociales y Humanas de COLCIENCIAS, que consistió en realizar un estudio a través de la experiencia y el sentido común, como de aquellas otras expresiones de lo humano: el arte, la experiencia mística o el juego, como apoyo para crear pautas, distintas formas de conocer y se hacen sugerencias muy interesantes sobre las relaciones arte/ciencia, ciencia/religión, juego/conocimiento.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

- Determinar la utilización del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el proceso de lectura y escritura de los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 y 11 años de los grados primero, segundo y tercero de la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Limonar.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Caracterizar la influencia que tiene el juego como estrategia pedagógica y metodológica en el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas de 7a 11 años con necesidades educativas especiales de la Sede Buenos Aires de la Institución Educativa Limonar de la ciudad de Neiva.
- Establecer las relaciones existentes entre la metodología convencional establecida en proyecto Educativo de la institución y la que tiene como estrategia el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura y el desarrollo social, motriz y cognitivo de los niños con necesidades educativas especiales.
- Diseñar una propuesta curricular a partir del juego que se pueden utilizar para desarrollar el proceso de lectura y escritura de los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 a 11 años.

5. FUNDAMENTOS LEGALES

En Colombia existe todo un marco legal que justifica el compromiso del Estado para superar dificultades de niños y niñas con necesidad educativas especiales.

5.1. CONSTITUCIÓN POLÍTICA COLOMBIANA.

En el artículo 13, establece que “todas las personas nacen libres e iguales ante la ley, recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica. Por consiguiente el Estado promoverá las condiciones para que la igualdad sea real y efectiva y adoptará medidas en favor de grupos discriminados o marginados”⁶.

De la misma manera en el artículo 47 insta que “el Estado adelantará una política de previsión, rehabilitación e integración social para los disminuidos físicos, sensoriales y psíquicos, a quienes se prestará la atención especializada que requieran”⁷.

5.2. LEY GENERAL DE EDUCACIÓN (LEY 115) DE 1994

En el artículo 4°, menciona que la “Calidad y cubrimiento del servicio. El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación

⁶ CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución política de Colombia. Tomado de 1991 <http://www.banrep.gov.co/regimen/resoluciones/cp91.pdf>. pág. 2.

⁷ *Ibíd.* pág. 8.

de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo”⁸.

Por otra parte en el artículo 46, establece que la “educación para personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas, cognoscitivas, emocionales o con capacidades intelectuales excepcionales, es parte integrante del servicio público educativo”⁹ y en términos generales, el párrafo segundo menciona que “las instituciones que brindan educación para personas con limitaciones, la seguirán prestando, adecuándose y atendiendo los requerimientos de la integración social y académica, y desarrollando los programas de apoyo especializado necesarios para la adecuada atención integral de las personas con limitaciones físicas, sensoriales, psíquicas o mentales”¹⁰.

Del mismo modo en el artículo 47, en uno de sus apartes dice “que el Estado apoyará a las instituciones y fomentará programas y experiencias orientadas a la adecuada atención educativa de aquellas personas a que se refiere el artículo 46 de esta Ley. Igualmente fomentará programas y experiencias para la formación de docentes idóneos con este mismo fin”¹¹; por eso, se establecen aulas de apoyo especializadas en los establecimientos educativos estatales.

5.3. LEY 361 DE 1997

La ley 361 de 1997 en el capítulo II, artículo 10, establece que “el Estado Colombiano en sus instituciones de Educación Pública garantizará el acceso a la educación y la capacitación en los niveles primario, secundario, profesional y técnico

⁸ CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 115, Ley General de Educación. Tomado de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>. Pág. 1.

⁹ *Ibíd.* Pág. 11.

¹⁰ *Ibíd.* Pág. 11.

¹¹ *Ibíd.* Pág. 11.

para las personas con limitación, quienes para ello dispondrán de una formación integral dentro del ambiente más apropiado a sus necesidades especiales”¹². Por consiguiente, se debe garantizar una formación integral dentro un ambiente de aprendizaje apropiado, que satisfaga las necesidades académicas, sociales y cognitivas.

5.4. DECRETO 366 DE 2009

En el artículo segundo, menciona, que “la población que presenta barreras para el aprendizaje y la participación por su condición de discapacidad y la que posee capacidad o talento excepcional tiene derecho a recibir una educación pertinente y sin ningún tipo de discriminación. La pertinencia radica en proporcionar los apoyos que cada individuo requiera para que sus derechos a la educación y a la participación social se desarrollen plenamente”¹³. En el mismo sentido, en el artículo 4 establece que los “establecimientos educativos que reporten matrícula de estudiantes con discapacidad cognitiva, motora, síndrome de Asperger o con autismo deben organizar, flexibilizar y adaptar el currículo, el plan de estudios y los procesos de evaluación de acuerdo a las condiciones y estrategias establecidas en las orientaciones pedagógicas producidas por el Ministerio de Educación Nacional. Así mismo, los docentes de nivel, de grado y de área deben participar de las propuestas de formación sobre modelos educativos y didácticos flexibles pertinentes para la atención de estos estudiantes¹⁴.

¹² CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 361 de 1997. por la cual se establecen mecanismos de integración social de las personas con limitación. Tomado de http://www.elabedul.net/Documentos/Leyes/1997/Ley_361.pdf. pág. 6.

¹³ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Decreto 366 de 2009, reglamentario para la organización del servicio de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o con talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva. http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-182816_archivo_pdf_decreto_366_febrero_9_2009.pdf. pág. 1.

¹⁴ *Ibíd.* Pág. 3.

6. MARCO CONTEXTUAL

6.1. EL HUILA Y SU CAPITAL

El Departamento de Huila está situado en la parte sur de la región andina; localizado entre los 01°33'08" y 03°47'32" de latitud norte y los 74°28'34" y 76°36'47" de longitud oeste; hace parte de la cuenca alta del río Magdalena, el cual nace en el Macizo Colombiano, lugar donde tiene origen la bifurcación de las cordilleras Central y Oriental. Cuenta con una superficie de 19.890 km² lo que representa el 1.75 % del territorio nacional. Limita por el Norte con los departamentos del Tolima y Cundinamarca, por el Este con Meta y Caquetá, por el Sur con Caquetá y Cauca, y por el Oeste con Cauca y Tolima. Posee una climatología que engloba desde el clima de páramo hasta el cálido.

El departamento del Huila está dividido en 37 municipios, 4 corregimientos, 120 inspecciones de policía, así como, numerosos caseríos y sitios poblados. Los municipios están agrupados en 18 círculos notariales y 24 notarías; un círculo de registro con sede en Neiva y 3 oficinas seccionales de registro con sede en Garzón, La Plata y Pitalito; un distrito judicial, Neiva, con 4 cabeceras de circuito judicial en los mismos municipios. El departamento conforma la circunscripción electoral del Huila.

6.2. NEIVA.

Capital del *departamento del Huila*, tiene una superficie de 1.533 Kms², ocupando el segundo (2º) lugar en área entre los municipios del Departamento y el 7.8% de la

superficie del Huila. Su altura es de 442 metros sobre el nivel del mar, se encuentran todos los climas tropicales y tiene una temperatura oscilante entre los de 28°C. y los 35°C. Neiva está situada entre las bocas de las Ceibas y el río del Oro. Limita al norte con Aipe y Tello, al sur con Rivera, Palermo y Santa María, al este con el departamento del Meta, al oeste con el departamento del Tolima.

Neiva se halla dividida en diez comunas y cuatro corregimientos, cada uno de los cuales cuenta con una Junta Administradora Local JAL, conformada por EDILES, elegidos democráticamente.

6.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA LIMONAR SEDE BUENOS AIRES

Los retos que impone la modernización y la cualificación de la educación, establece que a nivel Nacional el Estado cree las Instituciones Educativas, las cuales se forman de la agrupación de Colegios y Centros Educativos bajo una sola administración con el propósito de racionalizar Las Plantas de Personal Docente y economizar recursos.

El Departamento del Huila asume esta tarea y mediante Decreto N°1402 de Noviembre 26 de 2002, en sus artículos 1 y 2 expresa: “Organizase la Institución Educativa EL LIMONAR” , “La Institución Educativa que se organiza surge de la unificación de los centros educativos: Buenos Aires, Garabaticos y Lomalinda”.

Con la descentralización los Municipios se hacen cargo de la educación según Resolución N° 073 del 25 de marzo de 2003 de la Alcaldía de Neiva , en el artículo 1 expresa: “Conceder reconocimiento oficial a la Institución Educativa denominada LIMONAR, a la cual se fusionan los Centros Educativos Buenos Aires, Garabatitos y Lomalinda, mediante una sola estructura administrativa”.

La Institución Educativa Limonar está ubicada en la Comuna N° 6 al sur de la ciudad de Neiva, la cual está demarcada al nor-orientado por el Río del Oro, al occidente por el Río Magdalena y al sur por la zona industrial; surgió de la necesidad de la comunidad de crear un Centro educativo como opción para la población en edad escolar. Es así como en 1986 la Junta de Acción Comunal del barrio hace la invitación a la doctora Olga Duque de Ospina solicitándole la donación del terreno para la construcción del Centro Docente. Como respuesta a la solicitud la doctora dona un lote de 20 por 40 metros en la cual se inicia la construcción.

En la actualidad la Institución cuenta con los tres niveles de educación: Preescolar, Básica y Media en las dos jornadas: Mañana y Tarde, educación no formal nocturna en los ciclos 1 y 2.

7. MARCO TEORICO

7.1. INCIDENCIA DEL JUEGO EN LA LECTO-ESCRITURA EN NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.

La lecto-escritura, como acto de combinar las habilidades lingüísticas de leer y escribir, debe relacionarse de una manera dinámica y creativa, de tal manera que interactúen la actividad mental y el medio ambiente; por eso, el lenguaje expresado en la lectura y escritura tiene que ser desarrollado en situaciones concretas de uso y de acciones reales en el intercambio de los hablantes. Situación que confirma Cristian Oyarce cuando pregunta “¿Qué utilidad tiene aprender a escribir en clase una carta que nunca se enviará? ¿Vale la pena que un niño se esfuerce en deletrear “ese oso no se asea” si esto no le aporta sentido alguno?”¹⁵

La reflexión presentada anteriormente a partir de los interrogantes, permite inferir que el lenguaje escrito y el oral tienen que desarrollarse mediante una concepción que permita darle el verdadero sentido y función social al lenguaje y al habla, de tal manera que inciten al niño a pensar de manera reflexiva, crítica y lúdica la situación problemática presentada.

Aunque la reflexión y la crítica representan un papel fundamental en el desarrollo de todas las habilidades lingüísticas y humanísticas, el juego es un medio primordial, porque “es una actividad que compromete las facultades mentales, motrices y

¹⁵ OYARCE Cristian, Lecto Escritura: Propuesta Constructiva. 2006. Pág. 8.

sociales de manera voluntaria y espontánea con control autónomo con la finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción”¹⁶.

El juego como potenciador de facultades mentales, motrices y sociales es una estrategia que por su naturaleza permite la exploración, el descubrimiento de las relaciones humanas, la creatividad, la participación activa, la sensibilidad, la emotividad; además, es considerado como un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento; es desde ahí, que los niños, manifiestan en sus juegos iniciativas para aprender códigos escritos y expresar sus experiencias y conocimientos. Por consiguiente, el juego como estrategia para orientar los procesos lecto-escritores en el niño, es un medio que lo muestra al niño como sujeto activo, brindándole la posibilidad de comunicarse constantemente con el contexto.

Asumir la lecto-escritura a partir del juego es enseñarle al niño a leer y escribir su mundo desde sus primeros años, debido a que las experiencias vividas en el hogar, la televisión y otros medios, posibilitan el aprendizaje de sonidos, los nombres de las letras, esquemas que se van cualificando a medida que el infante interactúe en el ambiente escolar, familiar y comunitario. Hay que tener en cuenta que el juego facilita la relación del infante con la cultura y la sociedad en el proceso lecto-escritor; por tal motivo, vivirlo de una manera lúdica trasciende a la adquisición de competencias interpretativas, argumentativas y prepositivas.

El mundo del lenguaje que viene construyendo el niño desde la etapa prenatal empieza a ser configurado en sus primeros años en el ambiente familiar, por lo tanto, le permite llevar experiencias y conocimientos cuando ingresa a la escuela (preescolar), porque las actividades y los juegos le han facilitado interactuar con los otros y con el contexto, permitiéndole leer y escribir su mundo; estas habilidades

¹⁶ BAHAMON Cerquera, Pablo Emilio. El saber integral de la educación física. Editorial Grafiplast, 2004. Pág. 51.

lingüísticas las aprende rápido porque en ciertos juegos tienen que asimilar y adoptar reglas, en otras ocasiones tienen que construir sus propios juguetes que sistematizan, de acuerdo con sus propios intereses. El docente tiene la oportunidad de canalizar los conocimientos lecto-escritores del niño para desarrollar procesos de aprendizaje significativos de carácter participativo y autogenerador de soluciones, reflexiones y nuevas relaciones.

Los maestros que utilizan el juego con la intención de reforzar la lectura y la escritura tienen que asumir el papel de observador para analizar fortalezas y debilidades, por eso, el juego debe motivar a los niños para que lideren y tomen decisiones; y desde esta perspectiva el juego es una estrategia para desarrollar habilidades lingüísticas de leer y escribir. Por ejemplo Cristian Oyarce Dice: “El juego es una valiosa herramienta para que los niños adquieran la comprensión de la narración.”¹⁷

Por otra parte autores como Jean Le Boulch dice: “La actividad lingüística, cognitiva y psicomotora en su dimensión expresiva están estrechamente ligadas”¹⁸. En términos generales el autor relata que el juego y otras expresiones motrices permiten unir permanentemente la vivencia corporal con el lenguaje, pero hay que tener en cuenta que esta integración se manifiesta muy positivamente si hay una buena coordinación de movimientos y manejo temporoespacial, porque estas conductas amplían los esquemas mentales, especialmente los relacionados con memoria, percepción y atención; además menciona que el ajuste postural con toma de conciencia, el control tónico, la relación diferencial, el desarrollo de la habilidad manual y el manejo del tiempo y el espacio son punto de partida para el aprendizaje de la escritura.

¹⁷ OYARCE Cristian, Lecto Escritura: Propuesta Constructiva. 2006. Pág. 4.

¹⁸ LE BOULCH Jean, El Cuerpo en la Escuela en el Siglo XXI, Inde publicaciones. 2001. Pág. 207.

La lectura y la escritura como habilidades lingüísticas fundamentales en el desarrollo humano, incrementan una serie de capacidades que pueden satisfacer equitativamente las necesidades académicas; porque, si el niño desde sus primeros años desarrolla creativa y lúdicamente la acción de leer y escribir, será en el futuro un sujeto capaz de interactuar mental, social y motrizmente en el contexto; debido, que la lectura como la escritura, engendran aprendizajes significativos que trascienden a la interpretación como capacidad de analizar de manera reflexiva y crítica una situación problemática, de tal manera que trasciendan a la construcción de saberes científicos, culturales, cotidianos y sociales que dignifiquen la calidad de vida de la humanidad.

El uso de juegos educativos y formativos en el aula tiene efectos beneficiosos, porque pone en práctica una variedad de acciones motrices, sociales y cognitivas, que hacen dinámico y eficaz el proceso de aprendizaje y en este sentido es importante que el profesor decida practicar juegos con sus alumnos, teniendo en cuenta según el “profesor José María Gairin Sallan”, las siguiente recomendaciones:

1. Es necesario que el profesor practique el juego antes de presentarlo a sus alumnos, para observar y corregir.
2. El juego hay que proponerlo a los alumnos en el momento preciso; para canalizar el estado de animo y motivacional
3. El juego ha de utilizarse para el fin adecuado. Los alumnos deben conocer que el juego sirve para potenciar el aprendizaje en una o en varias áreas del conocimiento.
4. El juego hay que practicarlo en la forma correcta; por eso Antes de iniciar el juego

hay que dedicar alguna sesión para que los alumnos conozcan el material, y las reglas.

5. Todos los alumnos han de participar en el juego, por eso, tiene que ser una actividad igual para todos; aunque puede haber diferentes grados de dificultad.

6. El profesor puede recurrir a la realización de preguntas tales como: ¿para que sirve el juego?, ¿qué habilidades se requieren en la practicar del juego?, entre otras.

Es de notar, que el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida educativa social del niño; porque, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador, despertando el sentido el ingenio, la observación y cualifica la noción del tiempo, espacio y proyecta la expresión corporal en diferentes textos y contextos.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo fisiológico, cognitivo, social y espiritual del ser humano. Frente a esta realidad existen modelos pedagógicos que utilizan el juego como estrategia para proyectar la libertad, el respeto, la solidaridad y la autonomía infantil, debido, el niño en estos paradigmas, es el eje de la acción educativa.

Desde esta perspectiva, según “Pablo E Bahamón”¹⁹, el juego debe caracterizarse por:

- Brindar múltiples posibilidades de movimiento para interactuar motriz, social y mentalmente en el contexto.

¹⁹ BAHAMON CERQUERA Pablo Emilio. Saber integral de Educación Física. Oti. 2004. Pág. 51

- Facilitar la participación masiva de todos los niños, teniendo como principios la inclusión.
- Poseer reglas flexibles, en lo posible construidas por los mismos participantes.
- Ser libres espontáneos, lúdicos y creativos.
- Promover el desarrollo de valores sociales, morales, estéticos y culturales.
- Desarrollar clases a menas, alegres y divertidas que conlleven al estudiante a utilizar adecuadamente el tiempo en la clase y fuera de ella.
- Utilizar los espacios, escenarios y materiales didácticos adecuadamente.
- Proyectar el juego para transformar el la realidad externa, a partir de la imaginación.
- Satisfacer necesidades a través del juego.
- Proyectar el juego hacia la resolución de problemas motrices sociales y cognitivos del niño.
- Brindar por medio del juego encanto y esperanzas para un buen vivir.

Postulados y características mencionadas anteriormente, Vigotsky las fortalece cuando menciona que el “juego suele ser la principal actividad del niño para caracterizar una de las maneras de participar en la cultura; por eso, el juego resulta ser una actividad cultural. En el juego existe una estricta subordinación a ciertas

reglas que no son posibles en la vida real, de esta forma, el juego crea una Zona de Desarrollo Próxima (ZDP) en el niño. Por cierto no toda actividad lúdica genera una ZDP pero sí cuando esta supone la creación de una situación imaginaria circunscripta a determinadas reglas de conducta”²⁰. Además el mismo autor menciona que mediante el juego se permite potenciar la zona de desarrollo próximo del niño, por las siguientes razones:

1. El juego es un escenario imaginario en donde los roles se representan jugando.
2. El juego acepta la figura de reglas socialmente establecidas
3. El juego admite la presencia de una definición social de la situación según el texto y contexto.
4. El juego por su amplitud se puede someter a cambios de acuerdo a las necesidades de los niños.
5. El juego adquiere una fuerza motriz que admite imaginativamente desempeñarse en diversos roles sociales del mundo adulto, y por su carácter lúdico permite buscar nuevas estrategias y procedimientos en virtud de las reglas sociales representadas por los niños.

²⁰ VIGOTSKY Lev Semionovich. Pensamiento y lengua, consideraciones pedagógicas de la zona de desarrollo próxima. www.monografias.com. 2009.

Para complementar Las afirmaciones conceptuales mencionadas anteriormente, es importante citar a Schiller, cuando dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega"²¹. Frase que permite inferir que el juego permite el desarrollo de la libertad, la espontaneidad, la alegría, la creación, la reflexión y la toma de conciencia, por que, el ser humano en cualquier edad, cuando juega despoja todo lo que tiene reprimido en su interior.

Teniendo como base los postulados mencionados, donde dimensionan el juego como una estrategia educativa y pedagógica fundamental para dinamizar los procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento y niveles de escolaridad del niño, se considera necesario acudir a los tipos de juego formulados por Carlos Cueto Fernandini; entre estas se considera importante hacer referencia a los siguientes tipos de juegos:

Juegos Motores: buscan en desarrollo de las capacidades perceptivas motrices, habilidades y capacidades físicas.

Juegos Intelectuales: permiten la comparación, la atención, las relaciones y el razonamiento, por ejemplo el ajedrez, la adivinanza y la invención de historias.

Juegos Sociales: tienen como objetivo la cooperación, sentido de responsabilidad grupal, la sensibilidad social y el trabajo en grupo.

Juegos Recreativos: estos juegos proporcionan placer exigen esfuerzo muscular y mental para llegar a dominarlos

Juegos de Destreza: Estos juegos se fundamentan en movimientos, que permiten actos mentales e inteligibles.

Juegos Libres: son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor.

²¹ CUETO FERNANDINI Carlos. Los juegos educativos en la educación primaria. www.monografias.com. 2009. Pag 1

Juegos Organizados.- Son los juegos programados y ejecutados por el profesor él participa como guía y controlando las reglas y los resultados.

Toda esta variedad de juegos los profesores los pueden proyectar a nivel individual con el propósito de satisfacer sus intereses personales y a nivel colectivo, para responder a la socialización, la convivencia y el trabajo en equipo.

Es importante tener en cuenta que cualquier tipo de juego crea en el niño una base para la construcción de aprendizajes significativos, que influye en el éxito académico, porque, mediante el juego, el niño aprende a interactuar con los otros, desarrolla los procesos de pensamiento, las aptitudes del lenguaje, reconoce, resuelve problemas y descubre su potencial humano. En conclusión, el juego favorece al niño a hallarse y descubrir su lugar en el mundo.

Numerosos estudios sobre la incidencia del juego en el desarrollo integral y humana del niño, ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental, social y motriz; confirmado que el juego se va fundando desde juegos simples a juegos complejos de reglas, que contienen normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

Desde esta perspectiva, el juego es un elemento fundamental para el desarrollo de las estructuras mentales superiores del pensamiento, por eso, Piaget desde la teoría cognitiva menciona que “las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta”²².

²² JIMÉNEZ RODRÍGUEZ Esmeralda. La importancia del juego. Revista I+E N°26. ense41@csi-csif.es. 2009. Pag 6.

En términos generales, para Piaget el desarrollo cognitivo es un proceso adaptativo de asimilación y acomodación mediado por el equilibrio, el cual, se va desarrollando mediante la maduración, la experiencia y la relación social; por eso, el desarrollo cognitivo se limita a la adquisición de nuevas respuestas para construcción de nuevos esquemas, de acuerdo a la situación problemática planteada.

El proceso adaptativo está presente a través de la asimilación y la acomodación buscando en algunos casos la estabilidad y, en otros, el cambio. La asimilación consiste en la organización de nuevos esquemas al organismo, mientras, la acomodación es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas para poder coordinar las diversas representaciones de asimilación, y, el equilibrio regula las interacciones cognitivas con la realidad asimilada y acomoda la nueva información, para que la persona la adapte a diferentes textos y contextos. Desde esta perspectiva Piaget el desarrollo cognitivo lo establece en cuatro periodos.

El periodo sensorio motriz, se caracteriza, porque la conducta del niño es esencialmente motriz y no existen representaciones mentales y conceptuales. El periodo pre operacional, es la fase del pensamiento y del lenguaje; el niño empieza a desarrollar su capacidad de pensar, de imitar, de ejecutar juegos simbólicos y desarrollar lenguaje hablado. El periodo de las operaciones concretas se inicia la socialización y el proceso de razonamiento lógico aplicándolo a problemas concretos o reales, y, el periodo de operaciones formales el niño va cualificando y empleando el razonamiento lógico inductivo y deductivo.

Hay que tener en cuenta que en la presente investigación se va a profundizar en el periodo de operaciones concretas, debido que los niños que interactúan en el proceso de investigación se encuentran entre los 7 a los 11 años. Periodo que coincide con la fase de operaciones concretas y el tiempo de la escolarización en básica primaria.

Teniendo como referente a Piaget, en términos generales comenta que el periodo de operaciones concretas el niño muestra mayor capacidad para interactuar y para razonar lógicamente, aunque con limitaciones para demostrar y sustentar la realidad. Los niños pueden realizar diversas operaciones mentales como: arreglar objetos, clasificar, agrupar los objetos por tamaño y orden entre otros. El mismo Piaget, dice que el “El pensamiento concreto sigue vinculado esencialmente a la realidad empírica por ende, alcanza no más que un concepto de lo que es posible, que es una extensión simple y no muy grande de la situación empírica”²³.

Como elementos conceptuales básicos para abordar el proceso investigativo y aclarar algunas categorías de análisis, se considera necesario abordar este periodo, desde lo cognitivo, lo motriz y desde lo socio- afectivo.

Desde el **pensamiento**: el niño desarrolla procesos de pensamiento lógico, aplicándolos a problemas precisos y reales, de tal manera, que proporciona un razonamiento concreto a la solución de las respuestas. Como se ha mencionado anteriormente en esta etapa aparecen operaciones lógicas de seriación; capacidad de ordenar mentalmente un conjunto de elementos de acuerdo con su mayor o menor tamaño, peso o volumen y clasificación de conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad. Por otra parte, hay que tener en cuenta que el pensamiento pre

²³ PIAGET Jean. Etapas de desarrollo. www.monografias.com. 2009. Pag 39

operativo se va transformando en lógico; según Piaget “existe una continuidad funcional: la inteligencia sigue siendo una marcha progresiva hacia una mayor adaptación, en la que la asimilación y la acomodación juegan un papel primordial en el intercambio entre el sujeto y el entorno”²⁴. Para muchos autores mediante la dinámica existente entre el razonamiento y la interacción con el medio se inicia a desarrollar la verdadera inteligencia del ser humano adulto.

Desde lo **motriz**, el niño a través del movimiento y el desarrollo de las diferentes estructuras que constituyen el sistema nervioso central, consolida la maduración de los patrones básicos de movimiento, estableciendo una gran riqueza motriz que contribuye a desarrollar, experimentar y crear nuevos movimientos, que sin duda contribuyen a fortalecer la inteligencia y autonomía motriz.

Desde lo **socio- afectivo**, el niño es menos egocéntrico y más social, debido que el uso del lenguaje lo convierte en un sujeto verdaderamente social, en el cual, utiliza sus experiencias previas para interactuar en el medio ambiente y elaborar representaciones sociales mucho más complejas, que sin duda provocan y mantienen pautas de conducta, que con sus respectivas modificaciones se puede prorrogar hasta la vida adulta. Por consiguiente, los modelos sociales que impliquen valores y hábitos deben ser desarrollados en ambientes adecuados que impliquen transferencias positivas en la formación socio humanística y afectiva del niño, como sujeto de transformación y cambio de su yo, del otro y del cosmos.

Para continuar profundizando sobre el desarrollo cognitivo, es importante retomar los postulados de Vigotsky, quien en términos generales asume el conocimiento como una acción producto de la interacción socio-cultural; porque el ser humano es considerado como un ser eminentemente social, es de ahí que el desarrollo cognitivo

²⁴ CARRETETO Mario. Constructivismo y Educación. Magisterio del Río de la Plata. 1997. pag 58.

se desenvuelve a partir de “todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero precisamente esta internalización es un producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social”. Por consiguiente, todo esquema aparece primero a nivel social, y más tarde, a nivel individual; esto quiere decir que primero, entre las personas y luego en el interior del mismo yo.

Según el mismo Vygotsky, La dinámica en la construcción del conocimiento es dado a partir la zona de desarrollo próximo, que es la “distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz”²⁵.

Desde esta perspectiva, un estudiante con necesidades educativas especiales, presenta mayor nivel de dificultad que el resto de sus compañeros para acceder a los aprendizajes y desarrollar tareas de acuerdo a su edad. Para compensar dichas dificultades, es necesario que el docente realice en el proceso, acompañamiento, adaptaciones y atenciones educativas específicas para estimular la adquisición de saberes. Como el niño está por debajo de los niveles de aprendizaje en comparación con los de sus compañeros; se requiere que el profesor incorpore en el proceso de aprendizaje apoyos especiales o extraordinarios para que se adapte al ambiente escolar.

Hay que tener en cuenta, que las necesidades educativas especiales se pueden presentar de manera temporal y/o permanente. Estas pueden ser causadas por

²⁵ Ibit. Pag 62

problemas psíquicos, situación socio-familiar, inadaptación cultural. Estas pueden ser producto de la discapacidad psíquica, motora, sensorial y por problemas permanentes en el aprendizaje e integración tardía al sistema educativo.

Es pertinente aclarar, que los niños con necesidades educativas especiales permanentes, pueden presentar durante su vida escolar un déficit leve, moderado o severo de la inteligencia; esta implicación trasciende al sistema sensorial, motor, perceptivo y expresivo, y se manifiesta en el ejercicio de las funciones vitales y de relación con el otro y el contexto. Mientras las temporales son problemas transitorios que se presentan durante un periodo de la escolarización, por tal motivo, demanda una atención específica y métodos pertinentes que conlleven a superar las dificultades.

Dentro de los escolares con necesidades educativas especiales, se encuentran aquellos que presentan compromiso cognitivo leve, los cuales se caracterizan por presentar dificultades en la capacidad de aprender, afectando la autonomía, la cognición, el lenguaje, la interacción social y la motricidad. Sin embargo, si los educadores realizan actividades que conduzcan al desarrollo de habilidades sociales y de comunicación; se van presentando avances lentos, en el cual se asimilan ciertos conceptos básicos y se van adquiriendo habilidades sociales que permitan actuar con cierto grado de independencia.

En el mismo sentido, los niños que tienen necesidades educativas especiales cognitivas moderadas presentan deficiencia en cuanto a las estructuras superiores de pensamiento, que son reflejados en la interpretación, comunicación y comprensión; aún así, pueden tener un aceptable desarrollo motor.

Para potenciar desarrollo cognitivo en los niños con necesidades educativas especiales el lenguaje y el juego son esenciales para mejorar posibilidades comunicativas que favorecen los procesos de aprendizaje del niño desde los primeros años. Por eso el aprendizaje es considerado como una actividad más social que individual. Hay muchos estudios que revelan la importancia de la interacción social para la adquisición de aprendizajes significativos. Desde este sentido, se ha comprobado que el alumno con necesidades educativas especiales, aprende de manera eficaz cuando lo hace en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros. Igualmente, se han precisado que algunas estrategias como las discusiones, conversatorios, argumentaciones y las proposiciones estimulan y favorecen el aprendizaje en estudiantes con deficiencias cognitivas.

Para proyectar estos principios epistemológico sobre el desarrollo cognitivo a procesos de aprendizaje que conllevan al mejoramiento académico, el docente debe mantener una interacción constante con ellos con la intención de desarrollar procesos de pensamiento, saberes y conocimientos colectivos; de tal manera que incluya la cultura, la historia y sobre todo, la manera de ver la vida. Por tal motivo se requiere de una metodología abierta, participativa, crítica y, una evaluación que tenga en cuenta la auto evaluación y coevaluación, de tal forma que el error sea un elemento fundamental para llegar al éxito; porque, según Freire, la dignidad del educando, su autonomía, su identidad se van revelando a partir de los procesos de evaluación crítica, virtudes y cualidades, que sin duda respetan las expectativas, necesidades y ritmos de aprendizaje del educando.

Teniendo como referente lo anterior a nivel general Freire en cada de sus textos invita a partir de la acción crítica a transformar el mundo creando una sociedad abierta y democrática que busca la educación de sujetos libres, diferentes y autónomos; por eso en sus reflexiones busca crear conciencia en los docente, para que, a partir de un pensamiento crítico se construya conocimientos que conlleven a

mejorar la calidad de vida del ser humano.

Los postulados pedagógicos de Freire, retoman en gran medida los principios del constructivismo, sobre todo lo relacionado con la interacción del ser humano con la historia, la cultura y la sociedad; también con aquellos que tienen que ver con el acompañamiento que realizan las personas que poseen saberes, conocimientos y experiencias que conllevan a aprender; es de ahí que Freire considera que el aprender “es una aventura creadora, algo mas rico que simplemente repetir la lección dada. Por eso aprender es construir, reconstruir, comprobar para cambiar”²⁶ y potenciar una convivencia ciudadana que ayude a construir una vida digna donde se forje un desarrollo humano sostenible. Es de ahí, que la escuela debe brindar posibilidades como escenario humanizador para elaborar con las comunidades elementos pedagógicos y estrategias de construcción social para alcanzar modelos ideales centrados en la educación para la democracia, la diversidad y la inclusión como una posibilidad de brindar posibles soluciones a las situaciones problemáticas surgidas en el contexto.

²⁶ FREIRE Pablo, Pedagogía de la autonomía, Pág. 64. undécima edición 2006

8. DISEÑO METODOLÓGICO

Los objetivos formulados brindan la posibilidad de aplicar el enfoque de investigación **CUALITATIVA**, ya que esta forma de investigar parte de un proceso planificado y de acción reflexiva que permite comprender e interpretar críticamente, con los actores mismos, la realidad. Además, se busca alternativas para identificar los problemas y dificultades presentadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y la escritura en la Sede Buenos aires de la Institución Educativa Limonar de la ciudad de Neiva.

La utilización del enfoque cualitativo permite integrar elementos de la modalidad investigativa descriptiva y de intervención.

Método descriptivo. Este método permite realizar registros, análisis, categorizaciones, interpretaciones y una descripción de la realidad relacionada con los sentidos del juego para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidad educativas especiales.

Realidad que tendrá una comprensión y descripción holística e integral, fundada en el principio de la investigación cualitativa.

La intervención se desarrolla en la medida en que los problemas identificados se van solucionando mediante la participación de los niños, padres de familia y la institución.

El enfoque **cualitativo** en la presente investigación comprende según Carlos Arturo Sandoval los siguientes elementos genéricos que justifican su aplicación:

- Los investigadores comprenden a los niños y niñas que son objetos de estudio.
- Los investigadores tienen un alto grado de sensibilidad frente a la situación problemática.
- Para el investigador todas las perspectivas, inquietudes y sentidos son valiosos.
- Para el investigador todos los escenarios y personas son dignos de estudio.

Para asumir la investigación **cualitativa** es necesario abordar los siguientes momentos:

Momento conceptual: se determinan y se construyen referentes conceptuales fundamentales para fortalecer el marco teórico, el informe final y el estado del arte sobre juego y la lectura y la escritura.

Momento comprensivo: se asocian las categorías a la situación problemática y al marco conceptual; además, se inicia el desarrollo de la metodología mediante la aplicación de instrumentos y otras labores propias del trabajo de campo; mientras se recolecta la información, se van dando soluciones a la situación problemática planteada.

Momento intervención: se llevan a cabo actividades conducentes a la construcción de la propuesta, con sus respectivas estrategias metodológicas.

Momento interpretativo: se analizan las situaciones problemáticas y dificultades definidas y planteadas por los actores, y los investigadores cualifican la información recolectada.

Momento propositivo: se formula la propuesta curricular, en el cual el juego se pueden utilizar para desarrollar el proceso de lectura y escritura de los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 a 11 años.

Categorías de análisis.

Las categorías de análisis establecidas en la presente investigación señalan la estrecha relación que existe entre el problema, la pregunta, los objetivos y el marco teórico; es de anotar que cada categoría tiene sus correspondientes subcategorías que son soportadas por sus respectivas dimensiones, que se han seleccionado con mucha objetividad.

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS
	Sentido de juego en la lectura y escritura	<ul style="list-style-type: none"> - El sentido de juego- - Importancia del juego - El juego y la formación integral - Valor Educativo y cultural de juego del juego 	Entrevistas Fichas de observación Talleres

EL JUEGO	Tipos de juego proyectados a la lectura y la escritura	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos Motores - Juegos Intellectuales -Juegos Sociales - Juegos Recreativos - Juegos de destrezas -Juegos de Agilidad - Juegos Libres - Juegos organizados 	Entrevistas de Fichas observación Talleres Encuestas
	El juego y la enseñanza de la lectura y la escritura	<ul style="list-style-type: none"> - El juego y construcción de saberes - El juego e interacción en el aprendizaje. - El juego y la solución de problemas. 	Entrevistas de Fichas observación Talleres Encuestas
LA LECTURA Y ESCRITURA	La lectura y la escritura y la expresión lúdica	<ul style="list-style-type: none"> - El sentido de creatividad. - Efectos de la acción Lúdica en el desarrollo de la lectura y escritura. - El juego y los ambientes de aprendizaje en el aula. 	Entrevistas de Fichas observación Talleres Encuestas
	La lectura y escritura y desarrollo de la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> - El juego y la expresión creativa en la lectura y escritura. - Creación de juegos para mejorar la lectura y escritura. 	Entrevistas de Fichas observación Talleres Encuestas
	La lectura y la escritura y el desarrollo de la autonomía	<ul style="list-style-type: none"> - Sentido de autonomía - Toma de decisiones a partir de los procesos de lecto-escritura. - construcción de autonomía a partir de la lectura y escritura 	Entrevistas de Fichas observación Talleres Encuestas

	<p>La lectura y la escritura y</p> <p>La adquisición de aprendizajes significativos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nivel de apropiación conceptual de los saberes - Aplicación de los saberes en el contexto. 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p> <p>Talleres</p> <p>Encuestas</p>
<p>DESARROLLO COGNITIVO EN EL PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS</p>	<p>Desarrollo del pensamiento lógico</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad de ordenar - Capacidad de análisis - Presentación de problemas - Solución de problemas 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p> <p>Talleres</p> <p>Encuestas</p>
	<p>Desarrollo motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades motrices básicas - Autonomía motriz. 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p>
	<p>Desarrollo socio - afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formación de valores - Formación de hábitos - Actitud frente al compartir, recibir y dar afecto. 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p> <p>Talleres</p> <p>Encuestas</p>
<p>ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS</p>	<p>Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de contenidos - Transversalidad de los contenidos - Contextualización de los contenidos - Apropiación y aplicación de los contenidos 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p> <p>Talleres</p> <p>Encuestas</p>
	<p>Objetivos y Competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de competencias - Niveles de interpretación, argumentación y proposición 	<p>Entrevistas de</p> <p>Fichas observación</p> <p>Talleres</p> <p>Encuestas</p>

	Metodología	<ul style="list-style-type: none"> - Estilos de aprendizaje - Metodología por proyectos 	Entrevistas Fichas de observación Talleres
	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de evaluación - Características de la evaluación - Promoción de estudiantes 	Entrevistas Fichas de observación Talleres Encuestas

8.1 POBLACIÓN Y MUESTRA.

Población

La población está conformada por trece (13) estudiantes entre los siete (7) y once (11) años de los grados primero, segundo y tercero de la sede Buenos Aires de la Institución Educativa Limonar con necesidades educativas, profesores y coordinadora de la misma sede educativa.

Muestra

La muestra es intencional; porque existe un propósito claro en escoger en primera instancia la sede Buenos Aires de la Institución educativa Limonar, luego se seleccionan los niños con necesidades educativas especiales en edades comprendidas entre los 7 y 11 años de los grados primero, segundo y tercero, posteriormente se seleccionan los docentes de los grados primero, segundo y tercero, con su correspondiente docente de apoyo y por último la coordinadora de la misma sede.

La muestra se encuentra detallada en el siguiente cuadro:

CANTIDAD/ PORCENTAJE	NIÑOS	PROFESORES DE GRADO Y DE APOYO	DIRECTIVOS	PADRES DE FAMILIA	TOTAL
Cantidad	13	6	1	13	30
Porcentajes	100%		100%	100%	

8.2 INSTRUMENTOS.

LA ENCUESTAS: instrumentos que se aplican a los padres de familia. Éstas se diseñaron mediante un cuestionario constituido por preguntas cerradas, estructuradas de tal manera que las personas las comprenden y contestan con facilidad, argumentando las razones a partir del ¿por qué?

LA ENTREVISTA: es una de las técnicas de recolección de información más usada en las investigaciones de carácter cualitativo. Pero más que un instrumento la entrevista se convierte en una conversación que tiene un propósito muy definido, en función del tema que se investiga, desde esta sentido en la entrevista se va penetrando en el mundo interior de los entrevistados, de manera que se entra a conocer sus sentimientos, su estado anímico, sus creencias y conocimientos, hasta alcanzar los objetivos propuestos por los investigadores.

Las entrevistas serán aplicadas a la coordinadora, a los 3 profesores de curso, a los 3 docentes de apoyo y a dos padres de familia que se caractericen por la participación en los eventos institucionales.

LA FICHA DE OBSERVACIÓN SEGUIMIENTO: instrumento que llevan exclusivamente los investigadores con el propósito de disminuir los niveles de subjetividad de la información recolectada a partir de las entrevistas y los talleres. Esta técnica para recoger la información será aplicada a los niños.

9. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

A medida que se van desarrollando las dimensiones y dándole respuesta a los objetivos formulados en el proyecto de investigación, se fueron abordando cada uno de los momentos establecidos en el diseño metodológico.

En el momento conceptual, se determinaron los aportes de los referentes conceptuales establecidos en el marco teórico, para fortalecer los resultados y el estado del arte sobre juego y la lecto-escritura. Los autores se encuentran referenciados en la bibliografía.

En el momento comprensivo, teniendo como referente la situación problemática reflejada en la pregunta y en los objetivos, en el momento comprensivo se aplicó los instrumentos con los que se recolectó la información pertinente al juego, la lectura, la escritura y elementos cognitivos para la construcción de saberes.

En el momento de intervención y de interpretación; la intervención fue una acción constante durante todo el proceso de investigación, se realizaron actividades lúdicas a través de juegos y formación teórica con temas relacionados al juego, la lectura y la escritura y estructuras cognitivas. Estos elementos sirvieron de base para la construcción de la propuesta. Por otro lado, las intervenciones también se ejecutaron con el propósito de ganar confianza, mantener motivado a los niños y padres de familia.

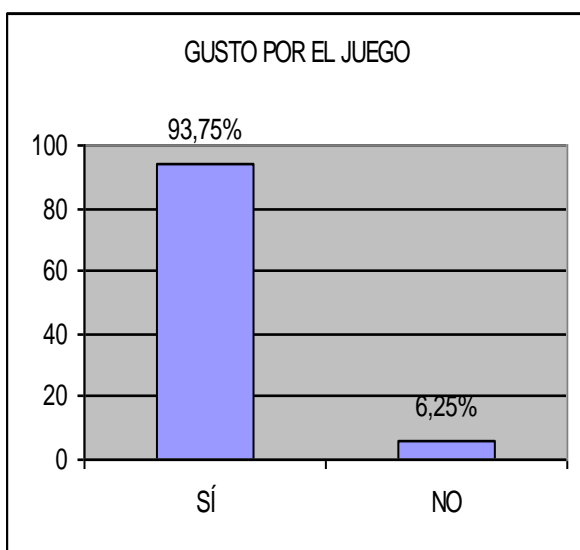
En el momento propositivo: se plantea la propuesta “Implementación del juego como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas con necesidades educativas especiales”.

9.1. EL JUEGO.

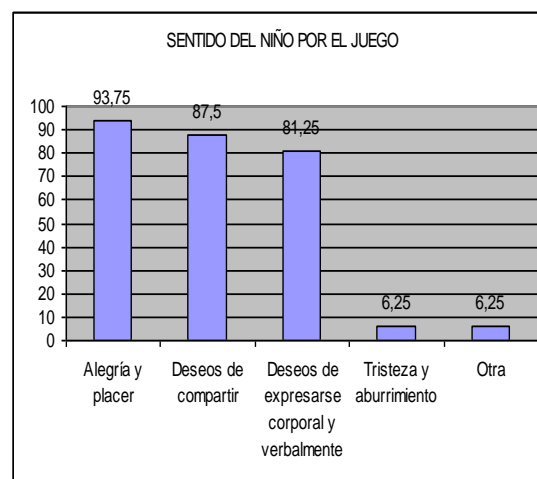
El juego como categoría fundamental en la investigación se analizó a partir de las siguientes dimensiones:

- ❖ Gusto del niño por del juego.
- ❖ Sentido del niño por del juego
- ❖ importancia del juego en la formación integral.
- ❖ Valor educativo y cultural del juego
- ❖ Tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según padres de familia y según ficha de seguimiento.
- ❖ El juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes, según los padres de familia.
- ❖ Juego y solución de problemas.

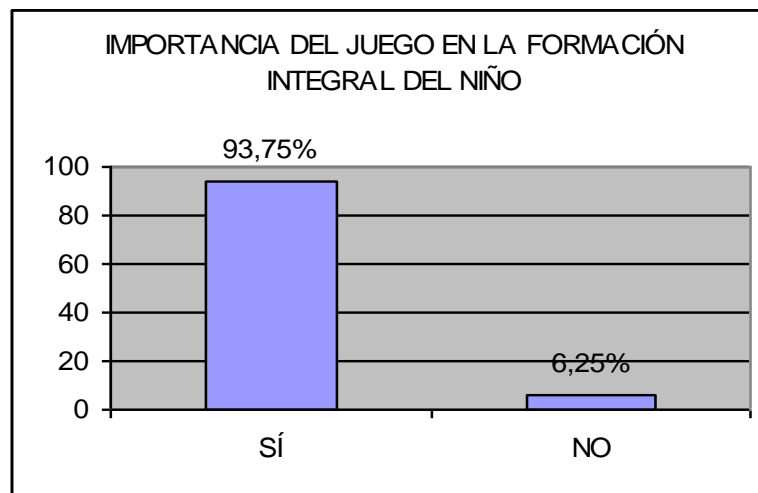
Gráfica N° 1: Gusto del niño por del juego.



Gráfica N° 2: Sentido del niño por del juego.



Gráfica N° 3: importancia del juego en la formación integral.



En algunos momentos, el concepto de lúdica ha sido un poco confuso, pues se ha llegado a creer que ella es igual a placer o diversión, configurando una realidad conceptual que aunque no es clara, tampoco se encuentra tan lejana y distante de lo que es y rodea a la lúdica.

Para acercarnos a la verdadera realidad de la lúdica, debemos decir que para muchos autores, ella es una dimensión más de las que conforma nuestra humanidad, la cual posee sus propias necesidades y satisfactores, que para el caso de la lúdica, una de sus necesidades es el placer, el cual puede proveerlo alguna actividad como lo es el juego, tema que nos ocupa en el presente análisis.

Continuando con el análisis, y observando la gráfica N° 1 denominada; gusto por el juego, en donde se evidencia como cerca del 100% de los padres de familia, manifiestan que a sus hijos les gusta el juego, es un resultado que se podría decir esperado, pues confirma lo mencionado por algunos teorizadores del juego y la lúdica, quienes desde hace tiempo vienen expresando que los niños son seres ampliamente lúdicos, y viven su vida tratando de satisfacer las necesidades que emanan de su dimensión lúdica.

La anterior situación mencionada sobre los niños en relación con su dimensión lúdica, no solo se confirma con lo expresado por los padres de familia en la encuesta, ni lo emitido por los teorizadores del juego y la lúdica, sino también por nuestra vida docente, en donde día a día somos testigos de la pasión, el gusto y el amor que los niños imprimen al juego. ¿Pero cuál será el motivo que despierta en los niños ese gusto desbordado y apasionado por el juego?, la respuesta a este interrogante parece estar revelada en la gráfica N° 2, en la cual se evidencia cómo los padres de familia desde sus experiencias y vivencias, expresan que sus hijos juegan porque a través de ello encuentran alegría, placer y satisfacen sus deseos de compartir y de expresarse corporal y verbalmente con otros, convirtiendo el juego en un elemento de gran trascendencia e importancia en la vida de los niños.

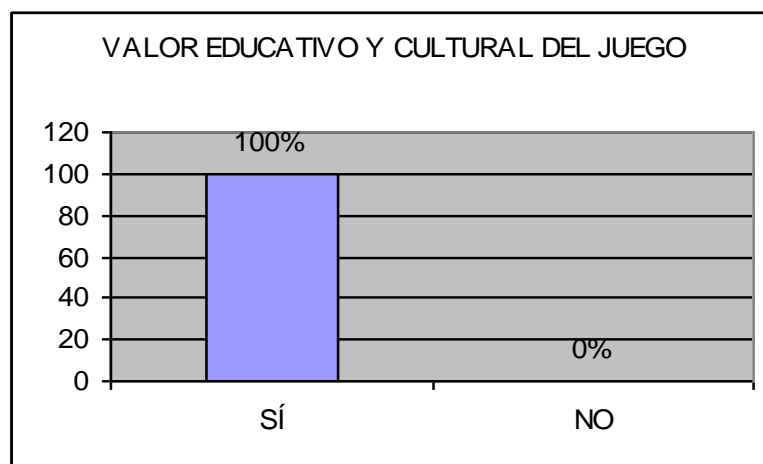
Pero parece que las bondades del juego no solo se centran en otorgar placer, alegría, diversión e interacción, pues para los mismos padres de familia, este posee una enorme importancia en la formación integral del niño, dejando percibir como para ellos, el juego no solo incide favorablemente en la dimensión lúdica, sino también muy posiblemente en otras dimensiones del ser humano, como lo son la cognitiva, la social y la emocional entre otras.

La importancia concedida al juego por parte de los padres de familia, es compartida por los profesores y directivos que hicieron parte de la muestra, quienes de forma general manifestaron a través de la entrevista que “el juego es importante en los procesos de formación integral de los niños, ya que él les permite aprender de forma lúdica y expresar sus sentimientos y emociones de manera espontánea y sincera”.

El presente análisis muestra una vez más, como el juego puede ser un elemento pedagógico de alta trascendencia en la formación de los niños, pues ha sido

evidente, como algunos actores del actual proceso de investigación, han reconocido en él la capacidad de formar integralmente, es decir en todas las dimensiones del ser humano, resaltando la gran atracción que existe entre los niños y el juego, atracción que es sentida por todos los niños, entre los cuales se encuentran el centro de la presente investigación, como lo son los niños con necesidades educativas especiales, quienes en su condición, no son ajenos a ese amor y pasión por el juego y menos a la formación integral que este les pueda otorgar.

Gráfica N° 4: Valor educativo y cultural del juego



Es muy significativo encontrar, cómo la totalidad de los padres de familia afirmaron que el juego posee un valor educativo y cultural, mostrando una vez más en la presente investigación, cómo el juego no solo puede divertir, alegrar y llenar de placer a las personas, sino que además es un camino por el cual los niños pueden educarse y vivir su cultura.

Entender al juego como un elemento con facultades educativas y culturales, es reconocerlo como una práctica que aporta a la evolución del ser humano, favoreciendo su proceso de educación, entendiendo a este último, como la búsqueda permanente de trascendencia, que le permita al ser humano reflexionar, y con ello

encontrar el camino para la superación de sus dificultades y errores.

Otro elemento muy significativo y destacado por los actores en el presente análisis, es el valor cultural que se le otorga a el juego, pues esto implica reconocerlo como una práctica atractiva para el ser humano, la cual le permite la transmisión, deconstrucción y construcción de su cultura. Para ello solo basta ver como en un juego se encuentran e interactúan diversas formas de pensar, sentir, ser, actuar y vivir en el mundo, en donde a través del juego, algunas de aquellas formas se transmiten y permanecen, otras se deconstruyen y a partir de ello otras formas se construyen.

El valor educativo y cultural del juego no solo es sentido y reconocido por los padres de familia, pues profesores y directivos también destacaron estas cualidades en el, diciendo que “el juego refleja los diversos patrones culturales en los cuales nos desenvolvemos y que como medio educativo es muy eficaz, promoviendo el respeto, la tolerancia y la convivencia”.

Tabla N° 1: Tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según padres de familia.

TIPO DE JUEGOS	%
Juegos motores	81,25%
Juegos intelectuales	62,5%
Juegos sociales	43,75%
Juegos recreativos	62,5%
Juegos de destreza	50%

Tabla N° 2: Tipo de juegos que realizan los niños frecuentemente según ficha de seguimiento.

JUEGOS	VALOR	P INICIAL		P FINAL	
		Nº	%	Nº	%
Juegos Motores	EXCELENTE	2	12,5	5	31,25
	BUENO	8	50	8	50
	ACEPTABLE	4	25	2	12,5
	DEFICIENTE	2	12,5	1	6,25
Juegos Intelectuales	EXCELENTE	1	6,25	3	18,75
	BUENO	5	31,25	7	43,75
	ACEPTABLE	6	37,5	4	25
	DEFICIENTE	4	25	2	12,5
Juegos Sociales	EXCELENTE	2	12,5	5	31,25
	BUENO	10	62,5	10	62,5
	ACEPTABLE	2	12,5	1	6,25
	DEFICIENTE	2	12,5		
Juegos Recreativos	EXCELENTE	2	12,5	5	31,25
	BUENO	8	50	10	62,5
	ACEPTABLE	4	25	1	6,25
	DEFICIENTE	2	12,5		
Juegos de destrezas	EXCELENTE	1	6,25	4	25
	BUENO	9	56,25	9	56,25
	ACEPTABLE	3	18,75	1	6,25
	DEFICIENTE	3	18,75	2	12,5
Juegos de Agilidad	EXCELENTE			3	18,75
	BUENO	8	50	8	50
	ACEPTABLE	4	25	3	18,75
	DEFICIENTE	4	25	2	12,5
Juegos Libres	EXCELENTE			4	25
	BUENO	10	62,5	10	62,5
	ACEPTABLE	5	31,25	2	12,5
	DEFICIENTE	1	6,25		
Juegos organizados	EXCELENTE	2	12,5	4	25
	BUENO	8	50	8	50
	ACEPTABLE	3	18,75	2	12,5
	DEFICIENTE	3	18,75	2	12,5

Al observar las anteriores tablas, se hace evidente como los niños en un alto porcentaje prefieren los juegos motores, los cuales se encuentran asociados a las prácticas deportivas, situación que nos muestra como el juego seduce y se

hace irresistible para ellos. Pero lo más llamativo, significativo y gratificante que se ha encontrado, ha sido el crecimiento del gusto de los niños, por los diversos tipos de juegos propuestos como nueva estrategia metodológica, pues si se observa la ficha de seguimiento en la prueba 2, es notable como la valoración excelente y bueno aumentaron de forma muy importante, evidenciando el amor y la atracción que existe entre el juego y el niño.

Los resultados hallados en el presente análisis toman gran relevancia si se relacionan con los obtenidos en la primera prueba que tenía como estrategia metodológica los métodos tradicionales y convencionales; pero en la segunda prueba donde se acude al juego como alternativa metodológico, se determino el gran valor educativo y cultural del juego, y si a esto se añade el gusto, la pasión y el amor que los niños expresan por él. Por eso, encontramos en el juego un elemento que si se orienta pedagógicamente, puede llegar a tener gran trascendencia en la vida de los niños con necesidades educativas especiales.

Gráfica N° 5: El juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes, según los padres de familia.

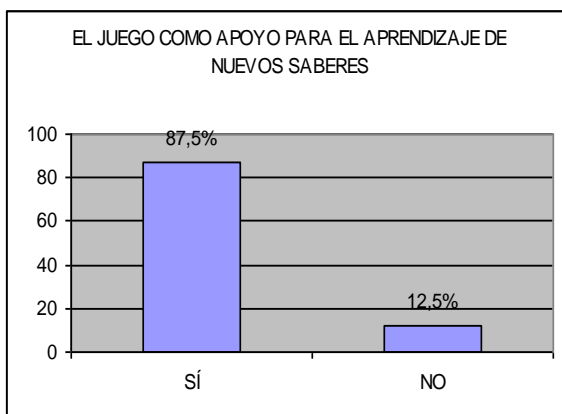


Tabla N° 3: El juego como apoyo para el aprendizaje de nuevos saberes según ficha de seguimiento.

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	0	0	4	25
BUENO	4	25	7	43.75
ACEPTABLE	8	50	2	12.5
DEFICIENTE	4	25	2	12.5

Las anteriores figuras, ponen de manifiesto como el juego favorece el aprendizaje de nuevos saberes, y para confirmarlo se tienen dos evidencias, una son las voces de los padres, las cuales por encima de un 85%, han asegurado que sus hijos a través del juego aprenden nuevos saberes, debido a que desarrollan su capacidad mental y física, comparten con los otros, y que además descubren y aprenden nuevas cosas que gracias al juego no olvidaran pronto.

Una segunda evidencia es la ficha de seguimiento, la cual ha revelado como a través del juego los niños lograron el aprendizaje de nuevos saberes, llamando ampliamente la atención, como en la prueba final teniendo como base el juego para dinamizar el proceso de aprendizaje, el número de niños en la valoración excelente y bueno, aumentaron significativamente, y como en la valoración aceptable y deficiente, el número de niños se redujo notablemente.

Para comprender al juego como un elemento que favorece el aprendizaje de nuevos saberes, se deben reconocer algunas de sus cualidades, como lo es, el atractivo que es esta práctica representa para el niño, atracción que se hace evidente con el amor, la pasión y la alegría con la que el interactúa en un juego. Tal vez, esta gran atracción sea el centro del éxito del juego como camino pedagógico, pues contar con un niño atraído por el juego y que cuando juega lo hace con entusiasmo y pasión, es contar con un niño motivado, y es claro como la motivación, favorece de forma significativa los procesos de atención y memoria, los cuales inciden ampliamente en el desarrollo de un aprendizaje significativo.

El presente análisis nos ha mostrado como el juego a través de la motivación que genera en el niño, se convierte en un medio altamente importante para el desarrollo de aprendizajes, es por eso que para los niños con necesidades educativas especiales, el juego se convierte en un elemento indispensable y que debe estar

presente en sus vidas, pues el hecho de poseer alguna discapacidad, no lo hace inmune a la atracción por él.

Considerar al juego como altamente importante para el aprendizaje de nuevos saberes en niños con necesidad educativas especiales, no es solo la opinión de los padres de familia, pues también se obtuvo, como directivos y profesores concuerdan en otorgar esta importancia al juego, manifestando que este “les brinda a los niños confianza, les permite recrear la imaginación y socializar con los demás, desarrollándose motriz, intelectual y socialmente dentro de sus posibilidades y capacidades, facilitando el aprendizaje y haciéndolo más ameno”.

Parece ser que todo apunta a concluir y considerar al juego como un elemento trascendente en la vida de los niños.

Gráfica N° 6: Juego y solución de problemas.

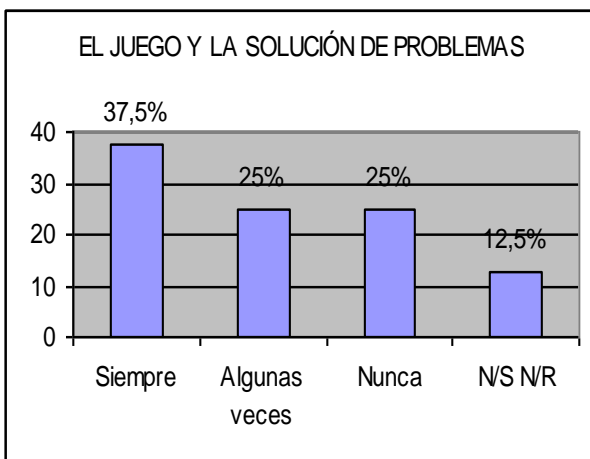


Tabla N° 4: Juego y solución de problemas según ficha de seguimiento.

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	1	6.25	5	31.25
BUENO	0	0	8	50
ACEPTABLE	8	50	2	12.5
DEFICIENTE	7	43.75	1	6.25

En la gráfica es evidente, cómo un importante porcentaje de padres de familia, manifestaron que sus hijos cuando están jugando y se les presenta un obstáculo,

ellos siempre buscan solucionarlo, mientras que otros con un porcentaje menor, pero no por ello menos importante, respondieron que solo algunas veces lo hacen, en donde argumentaron de forma general, que esta acción de sus hijos, se debe a que ellos son muy dinámicos y persistentes en el juego, que además no les agrada discutir con sus amiguitos y no le gusta sentirse rechazados.

También se debe destacar, como otro importante porcentaje de padres familia afirmaron que sus hijos nunca buscan solucionar el problema y que por el contrario salen del juego y lo abandonan.

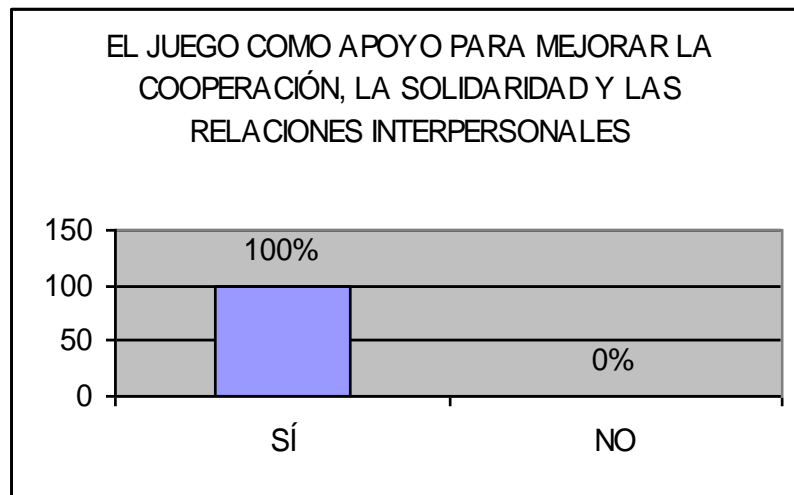
Es importante destacar que la capacidad de solucionar de problemas, es un elemento de gran importancia en la construcción de una sociedad y mundo armónico. Es por eso que el juego toma trascendencia como un medio capaz de aportar a esa armonía, pues ofrece espacios de encuentro e interacción entre los seres humanos, en los cuales se dan situaciones problemáticas que los niños viven y experimentan, dándoles la posibilidad de buscar y vivenciar una posible solución a la problemática presentada.

Como prueba de lo anteriormente comentado, se encuentra la ficha de seguimiento, la cual muestra como los niños que estuvieron inmersos en el desarrollo de los juegos como alternativa de aprendizaje, potenciaron su capacidad de solucionar problemas, en donde la valoración excelente y buena se incrementó y la aceptable y deficiente redujeron en la prueba final, en comparación con la inicial.

La virtud del juego como favorecedor de la capacidad de solucionar problemas en los niños con necesidades educativas especiales, no solo ha sido expresada por los padres de familia, ni evidenciada por la ficha de seguimiento, si no también se ha escuchado en la voces de los profesores y directivos, quienes afirmaron que el

juego es de gran importancia, debido “promueve la interacción, el aprendizaje y que además contribuye ampliamente a dinamizar procesos para la solución de conflictos.

Gráfica N° 7: El juego, la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales.



Encontrar cómo la totalidad de los padres de familia afirmaron que el juego es un apoyo para mejorar la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales en sus hijos, es un resultado bastante interesante, si se tiene en cuenta que son ellos los testigos y la fuente de información más veraz y creíble con la que puede contar la presente investigación en relación al tema tratado en el presente análisis. Por ello se debe resaltar los argumentos dados por los padres con respecto a su respuesta, quienes expresaron que el juego mejorar la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales en sus hijos, porque en él se comunican y relacionan con otras personas, poniendo en práctica valores éticos y morales. Y que además, aprenden a exponer sus ideas, acciones, y a respetar a los otros.

Valores como la cooperación, la solidaridad y una mejor capacidad de relacionarse con otras personas, son elementos que se dan a través del compartir, interactuar, vivenciar y experimentar el mundo con los otros, acciones que son posibles por medio del juego, pues él, brinda al ser humano la oportunidad de encontrarse con otros, y es allí en ese compartir, interactuar, vivenciar y experimentar, que el

niño tiene la ocasión y el espacio, para iniciar a construirse como un ser cooperativo, solidario y con ello con mejores relaciones personales.

Pero se debe destacar que el juego es especial, pues no solo ofrece los espacios de encuentro, sino que además, sumerge al ser humano en acciones cooperativas y solidarias en busca de objetivos, como puede ser pasar y compartir el balón con un compañero para que anote un gol o simplemente brindarle una voz de ánimo frente a un error, u ofrecerle nuestra mano y ayuda en una caída. Para estos ejemplos vale recordar, las palabras de los padres de familia, quienes muy claramente afirmaron, que durante el juego, sus hijos ponen en práctica valores éticos y morales.

El presente análisis, ha dejado como conclusión, el reconocimiento del juego como un elemento pedagógico que favorece el fortalecimiento de valores como la cooperación, la solidaridad, y la mejora de las relaciones sociales en los niños con necesidades educativas especiales, aumentando el número de cualidades reconocidas durante el desarrollo de la presente investigación, entre las cuales se encuentra la atracción, pasión, amor que despierta en la niños, su valor educativo y cultural, su pertinencia en los procesos de aprendizaje y los ya mencionados en el presente análisis, lo cual pone al juego como un camino de gran pertinencia y significación, para la trascendencia de los niños con necesidades educativas especiales.

9.2. LA LECTURA Y LA ESCRITURA

Esta categoría se analizó teniendo como soporte las siguientes dimensiones:

- ❖ Sentido de creatividad y el juego.
- ❖ Efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y escritura según los padres de familia.
- ❖ La autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lectura y escritura.

- ❖ Nivel de apropiación conceptual de los saberes.
- ❖ Aplicación de los saberes en el contexto.

Gráfica N° 8: Sentido de creatividad y el juego.

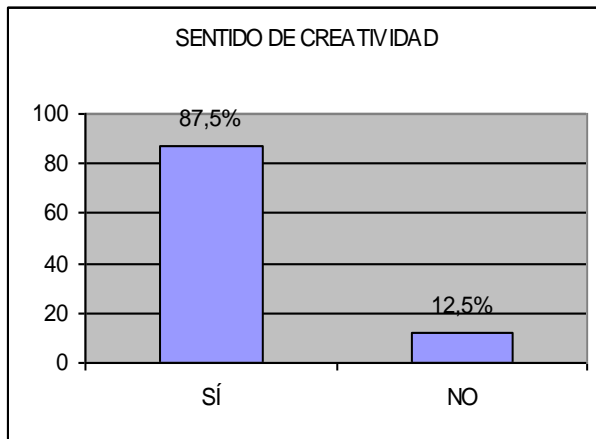


Tabla N° 5: Sentido de creatividad y el

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	3	18.75	6	37.5
BUENO	5	31.25	8	50
ACEPTABLE	5	31.25	1	6.25
DEFICIENTE	3	18.75	1	6.25

juego.

En la gráfica N° 8 se encuentra registrado claramente, como la gran mayoría de los padres de familia manifestaron que cuando su hijo juega es creativo e ingenioso, debido a que inventa, crea y se comunica, buscando jugar con lo que tiene y encuentra a su alrededor.

El alto porcentaje de padres, manifestando que sus hijos son creativos e ingeniosos, y aun más el argumento que le dan a su respuesta, son resultados interesantes, si se tiene en cuenta el concepto de creatividad de Saturnino De La Torre, quien se refiere a ella como la capacidad de “tener ideas y comunicarlas”²⁷. Lo interesante de los resultados, radica en la cercanía que existe entre el concepto de de la torre y el argumento emitido por los padres, lo que conlleva a concluir, que el sentido de creatividad construido por los padres a partir de la experiencia con sus hijos, es muy

²⁷ DE LA TORRE, Saturnino. Citado por Eugenia Trigo y colaboradores en Creatividad y motricidad. INDE Publicaciones, Barcelona. 1999. Pág. 27.

acertado y se encuentra muy cerca de la realidad conceptual que rodea la creatividad.

La invención y la comunicación, parecen no ser las únicas cualidades de la creatividad, pues Marín Ibáñez manifiesta que la creatividad es “es una innovación valiosa en donde todo aquello que sea diferente, algo antes no existente y que aporta aspectos interesantes superadores de lo anterior, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades, lo consideramos como valor, cualquiera que sea el campo, por modesto, cotidiano, o insignificante que parezca”²⁸.

Desde la perspectiva de de la torre e Ibáñez, y observando como en la ficha de seguimiento los niños fortalecieron notablemente su capacidad creativa, se podría afirmar, que el juego favorece la generación de seres creativos, y con ellos seres ingeniosos, comunicativos, capaces de resolver problemas y de cumplir sus aspiraciones y necesidades, ratificando una vez mas, la gran pertinencia que puede tener el juego en la vida de los niños con necesidades educativas especiales, quienes por poseer algún tipo de discapacidad, equivocadamente se cree que esto les impide ser creativos, sobre todo cuando se refiere a discapacidades asociadas a la dimensión cognitiva.

Para combatir la equivocada percepción sobre la creatividad en los niños con necesidades educativas especiales, se hace necesario acudir a Eugenia trigo, quien manifiesta que “por naturaleza todos los seres humanos somos creativos y que incluso la creatividad es mucho más familiar de lo que parece, pero que lamentablemente, desde los diferentes ámbitos de la sociedad, no se fomenta, para así lograr un mayor desarrollo de ella”²⁹.

²⁸ Ibíd. Eugenia Trigo y colaboradores Pág. 26.

²⁹ Eugenia Trigo y colaboradores. Creatividad y motricidad. INDE Publicaciones, Barcelona. 199. Pág. 26.

En trigo encontramos dos cosas interesantes, la primera es como todos los seres humanos sin excepción estamos dotados de la capacidad creativa, y la segunda, es una queja suya reclamando espacios que permitan cultivar y desarrollar esta capacidad. Para el reclamo de trigo se tiene como propuesta, el juego, el cual ha mostrado en el presente análisis, como este puede ser un espacio en el cual los seres humanos, pueden potenciar su capacidad creativa, debido a que genera interacción con otros, espacios de comunicación entre los que juegan y propone problemas que obligan a sus participantes a ser uso de su ingenio e invención.

Para concluir y continuar argumentando que el juego como estrategia metodológica, es un gran favorecedor y potenciador de la capacidad comunicativa, acudiremos primero a los profesores y directivos, quienes de forma general expresaron “Que el juego permite desarrollar la creatividad, la imaginación y además expresar sus intereses y desarrollar sus habilidades”. Cabe resaltar que profesores y directivos poseen una amplia experiencia como testigos de los beneficios que puede generar en juegos en los niños, pues ello hace parte de su vida cotidiana, observar día tras día como los niños juegan a su alrededor.

Por último, se desea llevar a una reflexión que tiene que ver con todo lo mencionado en el presente análisis, durante el cual se ha evidenciado como a través de los diferentes actores de la investigación, padres, profesores y directivos, y como en algunos de los autores citados, se ha expresado que el juego es un espacio que le ofrece al ser humano la oportunidad de potenciar su capacidad creativa, siendo evidencia de ello, la ficha de seguimiento desarrollada en los niños, la cual revela y da testimonio de la incidencia del juego en la potenciación de la capacidad creativa.

Ahora teniendo al juego como un elemento que favorece la capacidad creativa, es encontrarnos con una práctica que puede ser verdaderamente beneficiosa para la trascendencia de los niños con necesidades educativas especiales, pues para

de La Torre, “solo el ser humano crea proyectando su mundo interior sobre el medio. La actividad creadora no solo es humana, sino humanizadora y potenciadora de las cualidades y atributos superiores del ser humano”³⁰.

Es decir que el juego a través de su potenciación de la capacidad creativa, puede llevar a los niños con necesidades educativas especiales, por un camino de humanización, y superación de su humanidad.

Gráfica N° 9: Efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y escritura según los padres de familia.

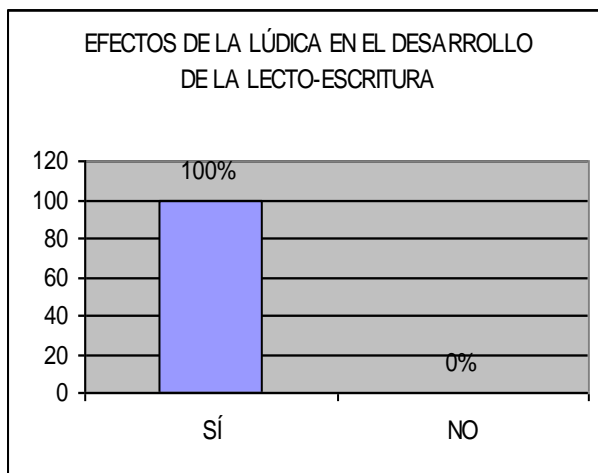


Tabla N° 6: Efectos de la lúdica en el desarrollo de la lectura y escritura según ficha de seguimiento.

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	1	6,25	4	25
BUENO	6	37,5	8	50
ACEPTABLE	7	43,75	3	18,75
DEFICIENTE	2	12,5	1	6,25

En la gráfica N° 9, los padres de familia en su totalidad, consideran que la lúdica tiene un efecto significativo en el desarrollo de la lectura y escritura, argumentando que los niños cuando están motivados se llenan de confianza y esto los estimula y los hace sentir muy bien, mucho más motivados y llenos de entusiasmo. La lúdica, además les presenta las cosas de una forma que impacta, ofreciendo mayores posibilidades de atención y por ende de aprendizaje; en esta medida, un profesor afirma que “las expresiones lúdicas son positivas no solamente en la enseñanza de la lectura y la escritura, sino en todo tipo de aprendizajes”. Por otro lado, utilizando

³⁰ Op cit. Eugenia Trigo y colaboradores Pág. 26.

como medio una de ficha de observación; resultados que se reflejan en la tabla N° 6, se pudo corroborar que se da un avance significativo, puesto que a partir de actividades lúdicas como el juego, los niños mejoraron la calidad en el desempeño entre la prueba N° 1 y la prueba N° 2, es relevante porque se observó en los niños, mayor interés y agrado a la hora de leer y escribir, esto demuestra que no es fácil llegar a la excelencia, pero se puede mejorar significativamente realizando un trabajo persistente que permita al estudiante alejarse de los niveles de insuficiencia.

Gráfica N° 10: La autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lectura y escritura, según los padres de familia.

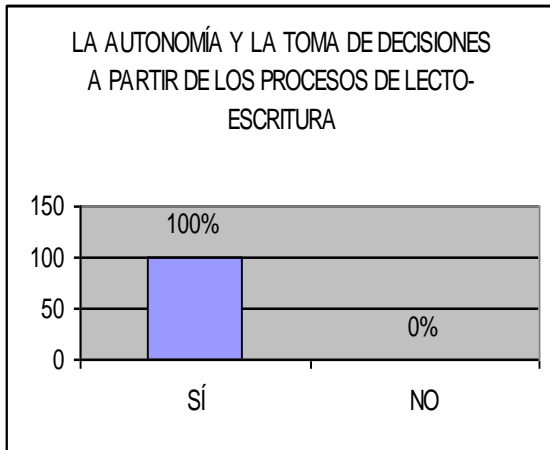


Tabla N° 7: La autonomía y la toma de decisiones a partir de procesos de lectura y la escritura, según ficha de observación.

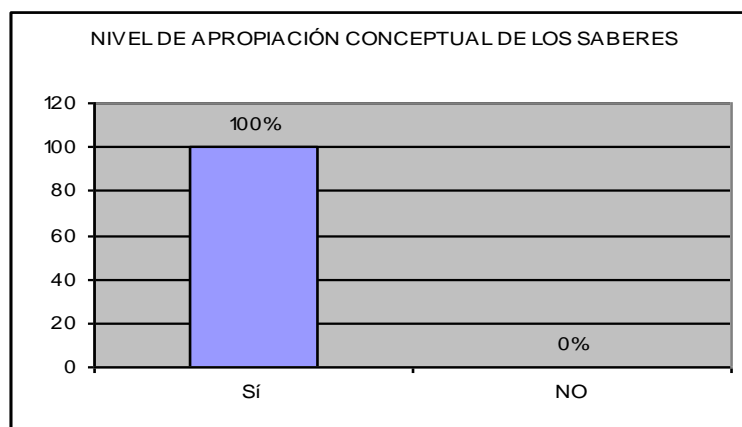
VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	4	25	5	31,25
BUENO	8	50	9	56,25
ACEPTABLE	2	12,5	1	12,5
DEFICIENTE	2	12,5	0	0

Según la gráfica N° 10 los padres de familia le atribuyen un 100% de valor a la lectura y la escritura como atributos bien interesantes a la hora de configurar la autonomía de los niños, puesto que les ofrecen herramientas para que puedan tomar sus propias decisiones, argumentando que al leer amplían sus conocimientos y al escribir expresan lo que han aprendido y lo que piensan defendiendo sus ideas y sus decisiones; en este mismo sentido, la tabla N° 7, que refleja el resultado de la ficha de observación, demostró un incremento bien significativo, ya que durante la prueba N° 1 los niveles de excelente y sobresaliente se reflejaron valores del 43.75%, pero en la prueba N° 2 donde se utiliza el juego como herramienta metodológica, se incrementó al 75%. En ese mismo sentido, el profesor 3 comentó que se da un apoyo recíproco entre la lectura y escritura y la autonomía porque se estimula la imaginación haciendo que surja una creatividad instintiva y un interés por la participación y reconocen que el juego es la mejor alternativa; por eso hay que aplicarlo como estrategia pedagógica en las clases.

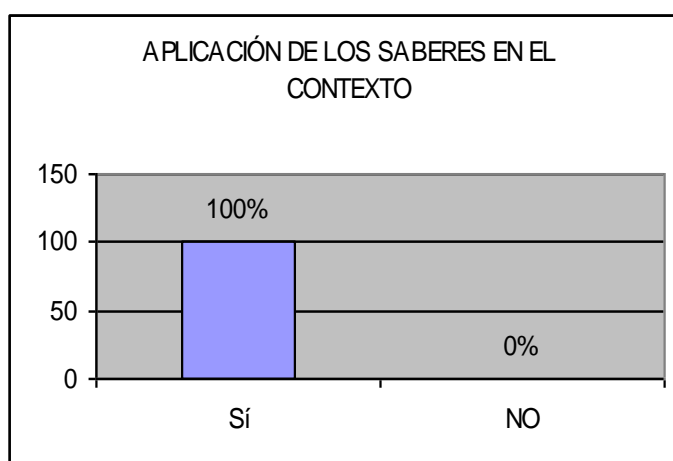
En términos generales, se puede apreciar que hay una estrecha relación entre la lúdica, el juego, la lectura y escritura y la autonomía, frente a la optimización

en el proceso de aprendizaje de los niños, convalidando que “la lúdica y el juego es una estrategia muy válida para desarrollar las estructuras cognitivas, los procesos de pensamiento y la dimensión socio humanística; porque la interacción lúdica en el juego, permite la asociación de la palabra con la acción, la verbalización y la experiencia perceptiva, la verbalización y la estructuración del espacio, la verbalización y la experiencia vivida en el tiempo”³¹.

Gráfica N° 11: Nivel de apropiación conceptual de los saberes.



Gráfica N° 12: Aplicación de los saberes en el contexto.



Según la gráfica N° 11, El 100% de los padres de familia consideran que la lectura y la escritura son básicas para que el niño se apropie de los saberes, puesto que con

³¹ BAHAMÓN Cerquera, Pablo Emilio. Incidencia de la lúdica y el juego en la lecto-escritura.

ellas aprende mejor, no solo para la escuela sino también para su vida y le permiten llegar a la reflexión frente a las cosas que conoce, por ello el docente un enuncia que “la lectura es el vehículo más eficaz que conduce al conocimiento. Quien sabe leer y escribir se recrea y relee su realidad con cualquier forma de lectura (silabas, iconos, imágenes, gestos)”. De igual manera y según la gráfica N° 12, los padres de familia en su totalidad consideran que la lectura y la escritura son primordiales para que el niño aplique sus conocimientos y experiencias en la casa, en el barrio, con su familia y sus amigos, puesto que esto le permite plantear ideas, defenderlas y participar en muchos espacios, de la misma manera le permite se mas sociable, hablar mejor y relacionarse mejor con las personas; sin embargo, un docente manifiesta que “es básico pero no determinante; aplicar los saberes también depende de los intereses y posibilidades”.

Desde esta perspectiva, el juego como eje dinamizador para la adquisición de aprendizajes significativos y la construcción de saberes contextualizados que trascienden al mejoramiento académico, social y motriz del niño, es una estrategia fundamental para desarrollar clases alegres, creativas, dinámicas y participativas, en el cual el estudiante es protagonista del proceso de enseñanza aprendizaje.

9.3. DESARROLLO COGNITIVO Y CONSTRUCCIÓN DE SABERES.

La presente categoría se desarrollo teniendo en cuenta las siguientes dimensiones:

- ❖ Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según los padres de familia.
- ❖ Habilidades motrices básicas y autonomía motriz
- ❖ Importancia del juego en la formación de valores y hábitos.
- ❖ Actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según los padres de familia.

Tabla N° 8: Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según los padres de familia.

CAPACIDAD	PORCENTAJE
Lectura	87,5
Escritura	81,25
Mantener el orden	87,5
Analizar	43,75
Presentar problemas	31,25
Solucionar problemas	43,75
Otras capacidades	Pintar, dibujar y manejar el computador

Tabla N° 9: Capacidades cognitivas que desarrollan los niños según ficha de observación.

CAPACIDAD	VALOR	P INICIAL		P FINAL	
		Nº	%	Nº	%
Lectura	EXCELENTE	1	6,25	4	25
	BUENO	3	18,75	7	43,75
	ACEPTABLE	6	37,5	4	25
	DEFICIENTE	6	37,5	1	6,25
Escritura	EXCELENTE	1	6,25	4	25
	BUENO	4	25	6	37,5
	ACEPTABLE	7	43,75	4	25
	DEFICIENTE	4	25	2	12,5
Mantener el orden	EXCELENTE	1	6,25	7	43,75
	BUENO	4	25	6	37,5
	ACEPTABLE	8	50	2	12,5
	DEFICIENTE	3	18,75	1	6,25
Analizar	EXCELENTE	1	6,25	4	25
	BUENO	3	18,75	7	43,75
	ACEPTABLE	7	43,75	5	31,25
	DEFICIENTE	5	31,25	0	0
Presentar problemas	EXCELENTE	1	6,25	7	43,75
	BUENO	4	25	8	50
	ACEPTABLE	7	43,75	1	6,25
	DEFICIENTE	4	25	0	0
Solucionar problemas	EXCELENTE	1	6,25	6	37,5
	BUENO	3	18,75	8	50
	ACEPTABLE	7	43,75	2	12,5
	DEFICIENTE	5	31,25	0	0

Según la tabla N° 8, los padres de familia mencionan que las capacidades cognitivas que desarrollan sus hijos en este momento con mayor entereza, son la lectura, la escritura y la capacidad para mantener el orden; por otro lado y en menor grado de representatividad, las capacidades de análisis, solución de problemas y el nivel de generación de problemas; comentan también sobre la incidencia y desarrollo de otras capacidades como pintar, dibujar y la habilidad para manejar el computador.

De acuerdo a la ficha de observación reflejado en la tabla N° 9, las capacidades cognitivas que mayor avance representaron luego de la aplicación entre las pruebas N° 1 y 2, fueron la capacidad de presentar problemas y la de solucionar problemas respectivamente; la capacidad de menor grado de evolución fue la relacionada con la habilidad en la escritura y en término medio de avance, se presentaron las capacidades de lectura, mantener el orden y la capacidad de análisis; situación que genera una contradicción cuando los padres de familia enuncian que las capacidades de menor desarrollo son las relacionadas con la posibilidad de presentar y solucionar problemas, sin embargo es necesario comentar que el hecho de demostrar una habilidad, no equivale a que su rapidez en el aprendizaje y desarrollo en el tiempo, sea una constante.

En la misma ficha de seguimiento se detecto que los estudiantes que tienen necesidades educativas cognitivas leves avanzaron significativamente en cada una de las capacidades cognitivas, mientras los que poseían necesidades cognitivas moderadas sus avances fue poco; generalmente los niños en la prueba final se encuentran entre deficiente y aceptable.

Gráfica N° 12: Habilidades motrices básicas y autonomía motriz según padres de familia.

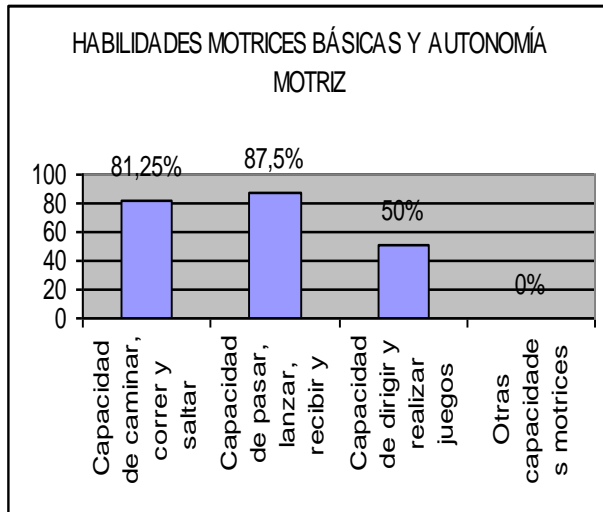


Tabla N° 10: Habilidades motrices básicas y autonomía motriz según ficha de observación.

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE			8	50
BUENO	5	31,25	6	37,5
ACEPTABLE	8	50	2	12,5
DEFICIENTE	3	18,75		

Según la gráfica N° 12, los padres de familia mencionan que las capacidades motrices que desarrollan sus hijos en mayor medida en este momento, son los patrones de manipulación con un 87,5% y seguidamente los patrones de locomoción con un 81,25% y en un valor del 50%, los padres creen que sus hijos dirigen y realizan juegos, además reflejan que sus hijos no realizan actividades motrices diferentes.

Por otro lado la tabla N° 10 que contiene los resultados de aplicación de la ficha de observación, refleja que los niños evolucionaron a nivel excelente y bueno entre la prueba N° 1 y la prueba N° 2 en valores superiores al 80%. Esto refleja la necesidad de estimular e incentivar a los niños de parte de los padres de familia, hacia la práctica de expresiones motrices variadas, que le ayuden a mejorar de manera permanente el acervo motriz, al igual que le permitan reconocer los niveles de aceptación y evolución por los que atraviesan los niños con necesidades educativas leves; aunque los estudiantes con necesidades moderadas en cierto modo avanzaron, continuaron con ciertas deficiencias.

Gráfica N° 13: Importancia del juego en la formación de valores y hábitos según padres de familia.

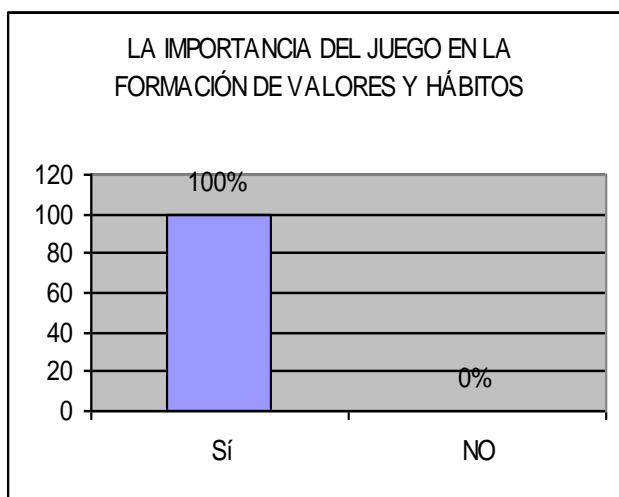


Tabla N° 11: Formación de valores y hábitos según padres de familia.

VALORES	PORCENTAJE
Responsabilidad	93,75
Solidaridad	81,25
Respeto	93,75
Honestidad	93,75
Autonomía	68,75
Autoestima	68,75
Otros	0
HABITOS	
Uso adecuado del tiempo libre	43,75
Higiénicos (aseo personal)	81,25
Presentación personal	93,75
Otros cuales	0

Los padres de familia consideran en su totalidad, que el juego es fundamental en el desarrollo de valores y hábitos para sus hijos, en tanto que el juego les permite integrarse más con sus amigos, aprendiendo a ser solidarios y compañeristas, manifiestan de igual forma que todos los niños tienen derecho a la recreación y al placer y el juego es el mejor camino para lograrlo.

En el mismo sentido, manifiestan que sus hijos vienen desarrollando en la escuela de manera significativa valores como la responsabilidad, respeto, honestidad y solidaridad; de manera un poco menos relevante valores como la autonomía y autoestima. Por otro lado los hábitos más representativos son la presentación personal, la higiene personal respectivamente y con porcentaje mas bajo el hábito sobre el uso adecuado del tiempo libre; los docentes por otra parte, reflexionan que el juego es esencial porque permite y “genera valores como la socialización, aprender a convivir con el otro, a respetar la diferencia y llegar a acuerdos”, por esta razón se convoca a pensar y planificar la acción docente, de una manera dinámica,

que incluya formas de estimular de manera transversal diversos valores y hábitos a la par con los saberes académicos propios del nivel de escolaridad en el que los niños se encuentren.

Tabla N° 12: Formación de valores y hábitos según ficha de observación.

VALORES	VALOR	P INICIAL		P FINAL	
		Nº	%	Nº	%
Responsabilidad	EXCELENTE	2	12,5	6	37,5
	BUENO	6	37,5	8	50
	ACEPTABLE	4	25	2	12,5
	DEFICIENTE	4	25	0	0
Solidaridad	EXCELENTE	3	18,75	7	43,75
	BUENO	6	37,5	8	50
	ACEPTABLE	4	25	1	6,25
	DEFICIENTE	3	18,75	0	0
Respeto	EXCELENTE	0	0	8	50
	BUENO	8	50	6	37,5
	ACEPTABLE	6	37,5	1	6,25
	DEFICIENTE	2	12,5	1	6,25
Honestidad	EXCELENTE	0	0	6	37,5
	BUENO	8	50	9	56,25
	ACEPTABLE	6	37,5	1	6,25
	DEFICIENTE	2	12,5	0	0
Autonomía	EXCELENTE	1	6,25	6	37,5
	BUENO	4	25	6	37,5
	ACEPTABLE	7	43,75	3	18,75
	DEFICIENTE	4	25	1	6,25
Autoestima	EXCELENTE	1	6,25	7	43,75
	BUENO	4	25	6	37,5
	ACEPTABLE	8	50	2	12,5
	DEFICIENTE	3	18,75	1	6,25

HABITOS	VALOR	P INICIAL		P FINAL	
		Nº	%	Nº	%
Uso adecuado del tiempo libre	EXCELENTE	0	0	6	37,5
	BUENO	6	37,5	7	43,75
	ACEPTABLE	6	37,5	2	12,5
	DEFICIENTE	3	18,75	1	6,25
Higiénicos (aseo personal)	EXCELENTE	3	18,75	5	31,75
	BUENO	6	37,5	7	43,75
	ACEPTABLE	5	31,75	3	18,75
	DEFICIENTE	2	12,5	1	6,25
Presentación personal	EXCELENTE	3	18,75	5	31,75
	BUENO	6	37,5	7	43,75
	ACEPTABLE	5	31,75	3	18,75
	DEFICIENTE	2	12,5	1	6,25

La ficha de observación muestra el resultado de seguimiento realizado a los niños durante dos pruebas, una inicial y una final, lo que permite reconocer que valores como la autoestima, autonomía y honestidad respectivamente, fueron los que más avance tuvieron al realizar la segunda aplicación; por otro lado, valores como la solidaridad y la honestidad son los que más se acercan a los niveles de excelencia; pero en nuestra consideración la autonomía es el valor que más se debe empezar a cultivar, porque es el que menos relevancia está presentando por parte de los niños.

En cuanto a los hábitos observados, se puede decir que el de mayor avance fue el uso adecuado del tiempo libre y con un nivel menos inferior de avance los hábitos higiénicos y de presentación personal, sin embargo, existe un promedio del 76.9% en el avance de los hábitos que presentan los niños, un valor con tendencia entre bueno ascendiendo a la excelencia. En este mismo sentido, los docentes consideran que “el juego mediante la motivación que ofrece, ayuda a mejorar las prácticas de atención, disciplina (respetando la norma) y concentración”.

Los avances son representativos, tanto en los niños con necesidades educativas especiales leves y moderadas; teniendo en cuenta la importancia de reconocer en el juego, aquel espacio que ha permitido la construcción de identidad que han venido configurando los niños, examinando las razones que definen su comportamiento, en la medida que este es afectado por unas costumbres, modelos y sistemas en el que se desenvuelven, es decir que existen diferencias, que es necesario comprenderlas para buscar los puntos de encuentro y diferencia, que se construya los hábitos y los valores producto del consenso, toda vez que “permitan ayudar a asimilar, comprender y respetar la heterogeneidad y evitar conflictos entre el desarrollo de la personalidad y los estereotipos axiológicos de las instituciones”³²

³² BAHAMÓN Cerquera, Pablo Emilio y otros. Motricidad humana y construcción de tejido social en sectores vulnerables, experiencia de investigación. Universidad Surcolombiana. 2009. Pág. 162.

Gráfica N 14: Actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según los padres de familia.

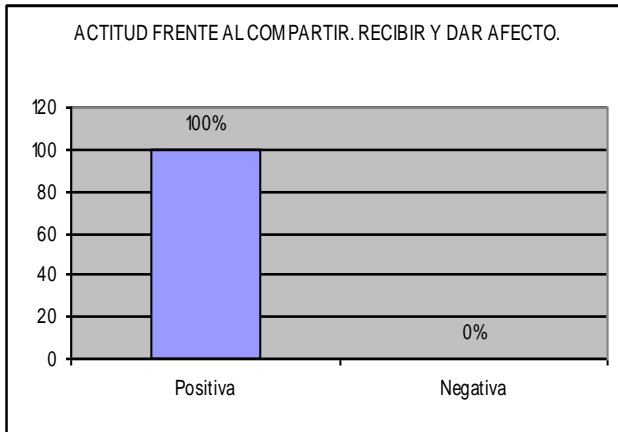


Tabla N 13: Actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto según ficha de observación.

VALOR	P INICIAL		P FINAL	
	Nº	%	Nº	%
EXCELENTE	2	12,5	6	37,5
BUENO	7	43,75	8	50
ACEPTABLE	4	25	2	12,5
DEFICIENTE	3	18,75		

Los padres de familia según la gráfica N° 14, revelan en su totalidad que la actitud que asumen sus hijos frente al compartir, recibir y dar afecto a la familia y a sus compañeros es positiva, argumentando que los niños son muy tiernos, sensibles y cariñosos; además cuando se les responde de la misma forma se sienten muy contentos, seguros y se les nota mas ganas de salir adelante.

Por otro lado, los resultados de la ficha de observación expresados en la tabla N° 13, reflejan que entre la prueba N° 1 y la prueba N° 2, luego de haber realizado actividades lúdicas y juegos para complementar las relaciones socioafectivas, hubo un incremento hacia los valores de excelencia en la actitud del 31.7%, de la misma manera se alejo de los niveles de aceptable y deficiente, del 43.75% en la prueba N° 1 al 12,5% en la prueba N° 2, lo que permite considerar la necesidad de acentuar los propósitos de formación en la planificación curricular, tomando como referente los resultados de las evaluaciones de diagnostico realizadas a los niños, para de esta manera proyectar los procesos educativos de forma coherente y que busque resolver las necesidades más sentidas.

9.4. SENTIDOS ACERCA DE LA PROPUESTA CURRICULAR.

Si la escuela de Buenos Aires asume estrategias pedagógicas fundamentadas en el juego con los niños que presentan Necesidades Educativas Especiales, abre un espacio eficiente para que ellos logren alcanzar el nivel educación en básica primaria. Con apoyo pueden desarrollar la comunicación y adaptaciones sociales adecuadas en el contexto donde interactúa.

Para responder lo mencionado, los profesores acerca de los elementos curriculares expresaron juicios en la entrevista y ficha de seguimiento sobre los elementos curriculares, que van a dinamizar la propuesta producto de la presente investigación.

Elementos curriculares

Los elementos curriculares hacen referencia a las estructuras conceptuales, en las cuales se concretan cada una de las acciones que se establecen y se anuncian en las competencias, contenidos, metodología y evaluación; estos por ser flexibles y autónomos atienden los principios de modernidad y hacen énfasis en el desarrollo humano.

Los docentes mediante la entrevista, los investigadores por medio de la ficha de seguimiento, los padres de familia a través de las encuestas manifestaron que los Juegos Motores, intelectuales, sociales, recreativos, de destrezas, de agilidad, libres y los organizados, son fundamentales para orientar pedagógicamente los **contenidos**, que conllevan a la adquisición de aprendizajes significativos y la

construcción de saberes contextualizados que trascienden al mejoramiento académico, social y motriz del niño.

En este sentido los docentes manifestaron que los contenidos a desarrollar con los niños de Necesidades Educativas Especiales deben caracterizarse por:

- ❖ Desarrollar habilidades y destrezas que le permitan integrarse a la productividad, de tal manera, que no se sientan subestimados.
- ❖ Ser los mismos que se desarrollan con los niños regulares, pero con actividades más sencillas para una mejor comprensión.
- ❖ Responder a las necesidades, realidad, gusto e intereses de los niños.
- ❖ Utilizar diferentes tipos de juego, para desarrollar temas con gran sentido dinámico y lúdico.
- ❖ favorecer la transversalidad en los contenidos; porque, permite integrar los contenidos en los diferentes grados y áreas del conocimiento. Además favorece el desarrollo de habilidades en el proceso de la enseñanza de la lectura y la escritura.

Los docentes en la entrevista expresaron que a partir de los niveles de interpretación, argumentación y proposición, hay que fomentar a través de las **competencias** lecto-escritoras, la acción comunicativa, cognitiva, estética, ciudadana y laboral. También, mencionan que estos niveles hay que manejarlos, dependiendo del grado de condición especial de los niños, para trascender

significativamente en el saber, el ser, el hacer y el sentir.

La metodología por proyectos es una alternativa dinamizadora en el proceso de aprendizaje para los niños con Necesidades Educativas Especiales, es una alternativa que si son diseñados y orientados teniendo en cuenta las posibilidades y necesidades de los niños, es una facultad que permite el trabajo en equipo y la construcción de saberes contextualizados a la con la realidad del estudiante. Para dinamizar el proceso metodológico los docentes dicen que aprender a leer jugando y utilizar medios audiovisuales como las TICS, son estrategias que permiten implementar estilos de aprendizaje relacionados con la creatividad, la participación, la autonomía y el compañerismo.

Los docentes en las entrevistas mencionaron que la **evaluación** para los niños con necesidades educativas especiales debe ser un proceso formativo, donde se detecte la evolución en el desempeño motriz, afectivo y cognitivo. Por eso, hay que realizarle los niños observaciones directas para ir analizando los avances y las dificultades; por otra parte, la evaluación debe ser flexible, porque hay que tener en cuenta los ritmos de aprendizaje, la participación, y la asesoría permanente.

En el mismo sentido, los profesores consideran que para promocionar un estudiante con Necesidades Educativas Especiales, hay que tener en cuenta el nivel de desempeño y adelanto del niño en las dimensiones motriz, afectiva y cognitiva; de tal manera, que se evidencie el progreso en cada una de las dimensiones en el manejo de habilidades básicas y su adaptación al contexto escolar, familiar y comunitario; es de ahí, que la perceptividad del docente y el compromiso de los padres de familia son básicas para la promoción del niño.

10. CONCLUSIONES

1. En el proceso investigativo, se evidenció cómo el juego despierta en los niños alegría, pasión, amor y un gran gusto por su práctica, reconociéndolo como un elemento con un alto valor educativo y cultural, que aporta significativamente a la trascendencia y formación integral en el ser humano en cada una de sus dimensiones.
2. En el transcurso del informe, es notorio detectar como a través del juego se desarrollan estrategias pedagógicas, sociales y la capacidad de potenciar valores en el ser humano, debido que con facilidad genera espacios de interacción humana, los cuales a través de métodos abiertos, participativos y cooperativos conllevan a la adquisición de aprendizajes dinámicos, creativos y significativos, que conducen al compartir, al amar, a la solidaridad, a la cooperación, a la solución de problemas y a mejorar las relaciones sociales.
3. Los docentes en la entrevista, los investigadores por medio de la ficha de seguimiento y los padres de familia a través de las encuestas manifestaron que los Juegos Motores, intelectuales, sociales, recreativos, de destrezas, de agilidad, libres y los organizados, son fundamentales para orientar aprendizajes significativos a través de la lectura y la escritura y la construcción de saberes contextualizados que trascienden al mejoramiento académico, social y motriz del niño.
4. En la investigación se determinó que la creatividad, la imaginación y la comunicación, son capacidades que se potencian en el niño, a través de su inmersión en el juego y la interacción con los otros que este produce, convirtiéndose en un aporte significativo en la trascendencia y superación de los niños con necesidades educativas especiales.

5. Todos los actores expresaron que el juego es fundamental para el desarrollo de valores y hábitos, en la medida que promueve y fortalece las expresiones de interacción y autonomía para la comprensión del otro, el respeto a la diferencia y la toma de decisiones de manera individual y colectiva, en busca de la calidad de vida.
6. El vivenciar, el experimentar, el sentir, el amar, el expresar, el pensar, el crear y el proponer, son acciones que emanan los niños como producto de su interacción con otros en el juego, manifestaciones de las cuales fueron testigos; padres de familia, directivos y docentes mediante la aplicación de la ficha de seguimiento, resaltando como el proceso de enseñanza aprendizaje guiado a través del juego integra en las dimensiones cognitivas, sociales, emocionales, psicológicas y estéticas, incidiendo significativamente en el desarrollo multidimensional de los niños con necesidades educativas especiales.
7. El juego como expresión lúdica pedagógica, es importante en la enseñanza de la lectura y la escritura, como en otras áreas del conocimiento; porque representa estados de motivación en las actividades educativas que se plantean, debido que genera confianza, entusiasmo, alegría, estímulo e impacto en las formas de organización y ejecución de las clases. Por eso, los actores consideran el juego como estrategia metodológica válida y novedosa para guiar los procesos de aprendizaje y para empezar a desprenderse de la metodología tradicional y convencional.
8. Los actores del proceso investigativo manifestaron que la lectura y la escritura orientadas por medio de acciones lúdicas transferidas mediante el juego, son básicas para que el niño se apropie de los saberes, comprenda la realidad de la escuela y re-cree de manera aplicada los conocimientos y experiencias

adquiridos en la casa, el barrio, la familia y los amigos, de acuerdo a los intereses y posibilidades.

9. La actitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto es positiva, teniendo en cuenta que en esta etapa de la vida predomina la dimensión lúdica como una constante; sin embargo es mediada por la comunicación de las conductas que circulan y se reflejan en el medio donde el niño se desarrolla.
10. El juego como estrategia pedagógica para orientar los procesos de aprendizaje en la enseñanza de la lectura y la escritura con niños con necesidades educativas especiales, es una alternativa lúdica, creativa, flexible e innovadora que evoca métodos abiertos, participativos y constructivistas; que sin duda rompe con los postulados de la metodología tradicional y conductista que tienen como principio el autoritarismo, el orden, el silencio y pasividad.
11. Según lo expresado por los diferentes actores que participaron en el proceso de investigación, se necesita una propuesta pedagógica para desarrollar el proceso de lectura y la escritura de los niños con necesidades educativas especiales. Esta es una estrategia valiosa para desarrollar aprendizajes significativos, construir saberes contextualizados y multidimensionales que permiten la formación de valores en todas las escalas de la actividad humana, crear hábitos de estudio, higiene, uso adecuado del tiempo libre.
12. La propuesta pedagógica, para ser proyectada como modelo curricular, debe tener como soporte una justificación clara y pertinente y unos elementos curriculares que permitan desarrollar las capacidades cognitivas, socio afectivas y motrices, que conduzcan a mejorar los procesos lecto-escritores como medio para construir saberes en las otras aéreas del conocimiento establecidas en el plan de estudio.

BIBLIOCIBERGRAFÍA

- BAHAMON CERQUERA Pablo Emilio. El saber integral de educación física. Grafiplast. 2004.
- CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. Magisterio del Rio de la Plata. 1997.
- CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Constitución política de Colombia. Tomado de 1991 <http://www.banrep.gov.co/regimen/resoluciones/cp91.pdf>.
- CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 115, Ley General de Educación. Tomado de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=292>.
- CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley 361 de 1997. Por la cual se establecen mecanismos de integración social de las personas con limitación. Tomado de http://www.elabedul.net/Documentos/Leyes/1997/Ley_361.pdf.
- CUETO Fernandini, Carlos. Los juegos educativos en la educación primaria. www.monografias.com. 2009.
- EQUIPO KON-TRASTE. Fundamentos de la motricidad, Madrid España, Editorial Gymnos, 2000.
- FREIRE, Pablo. Pedagogía de la autonomía, Pág. 64. undécima edición 2006.

- JIMÉNEZ Rodríguez, Esmeralda. La importancia del juego. Revista I+E N°26. ense41@csi-csif.es. 2009.
- JIMÉNEZ V, Carlos Alberto. Conferencia. Cerebro creativo y lúdico. 2009.
- LE BOULCH Jean, El cuerpo en la escuela en el siglo XXI, Inde publicaciones. 2001.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Decreto 366 de 2009, reglamentario para la organización del servicio de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o con talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva. http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-182816_archivo_pdf_decreto_366_febrero_9_2009.pdf.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley General de Educación (Ley 115) de 1994. Artículo 1. Santa fe de Bogotá, 1994.
- OYARCE, Cristian. Lecto Escritura: Propuesta constructiva. 2006.
- PIAGET, Jean. Etapas de desarrollo. www.monografias.com. 2009.
- PLATA Caviedes, Juan José. Investigación y juego como procesos constitutivos del aprender a aprender. Programa nacional ciencias sociales y humanas de COLCIENCIAS.
- RODRIGUEZ, Rafael. Modulo seminario de profundización, maestría de educación.

- TRIGO, Eugenia y colaboradores. Creatividad y motricidad. INDE Publicaciones, Barcelona. 1999.
- VIGOTSKY Lev, Semionovich. Pensamiento y lengua, consideraciones pedagógicas de la zona de desarrollo próxima. www.monografias.com. 2009.

ANEXOS

ANEXO A: PROPUESTA

IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA EN NIÑOS Y NIÑAS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

PRESENTACIÓN

La propuesta denominada la **“implementación del juego como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de la lectura y la escritura en niños con necesidades educativas especiales”** en la sede de buenos Aires de la Institución Educativa del Limonar de la ciudad de Neiva, pretende constituirse en una alternativa que, por medio del juego, proyecte diferentes acciones lúdicas y artísticas a los niños y a la comunidad en general. Estas acciones son, sin duda una estrategia para iniciar mejorar el proceso lecto-escritor y un desarrollo humano que dignifique el buen vivir del niño y de la familia en general.

La presente propuesta es producto de la investigación **“El juego como estrategia para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidades educativas especiales”**; en la cual se asume los principios de la pedagogía cooperativista y crítica, ya que proyectados a través del juego es una alternativa válida para orientar los procesos lecto-escritores y en las diferentes áreas

del conocimiento establecidas en el plan de estudio.

JUSTIFICACIÓN

El Juego; Se consideran bajo esta denominación todas aquellas manifestaciones motrices, sociales, culturales, cognitiva y lúdicas que se realizan con sentido de goce, exploración, placer y expresión en las esferas del desarrollo humano, y que por ser lúdico implica el desarrollo de un pensamiento crítico, creativo, afectivo y reflexivo. Es ahí donde el juego, en el transcurrir de su historia, ha tenido un número significativo de connotaciones conceptuales. En este momento, se ha relacionado como eje dinamizador de los procesos pedagógicos, como elemento integrador de la familia y como parte fundamental de la cultura, pues los seres humanos, como racionales, sentimos e interactuamos social y naturalmente, y necesitamos de la felicidad y el goce de la vida.

Por su parte, el juego integra una simbiosis que forja y cualifica capacidades en la persona con el fin de potenciar creatividad, de tal manera que contribuya a la humanización y al equilibrio mental, afectivo y físico; por consiguiente, no podría existir un verdadero proceso educativo sin la presencia del componente lúdico expresado a través del juego. Desde esta perspectiva, el juego cuando es construido y desarrollado por el propio sujeto alienta la creatividad y el carácter expansivo, emancipativo y crítico aumenta la felicidad y la alegría del vivir.

Por otra parte, el juego, es un elemento básico en el desarrollo integral de la persona debido a que cumple un papel importante en el desarrollo motriz, cognitivo, cultural y socio-afectivo. En esta perspectiva, muchos pedagogos, psicólogos y sociólogos lo consideran como un factor fundamental para el desarrollo humano, porque a través de él se pueden programar jornadas pedagógicas, recreativas, académicas,

culturales y deportivas, en las cuales se manifiestan la formación humana, la identidad cultural y las capacidades mentales, como medio para interactuar con eficiencia y eficacia en el contexto.

En consecuencia, proyectar el juego como estrategia para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidad educativas especiales, es una alternativa válida para expandir hábitos de estudio, de lectura y escritura, uso adecuado del tiempo y cimentar valores sociales, morales y estéticos, que permiten especialmente a los niños desarrollar la creatividad, la solidaridad, el respeto, la autonomía, el sentido crítico, la identidad cultural.

Desde esta concepción el juego, es una acción que compromete las capacidades y dimensiones cognitivas, motrices, corporales y sociales de manera lúdica y autónoma con el propósito de promover el goce, el placer, el convivir y la interacción humana como elemento trascendental en desarrollo humano.

La lectura y escritura, como acto de combinar las habilidades lingüísticas de leer y escribir, debe relacionarse de una manera dinámica y creativa, de tal manera que interactúen la actividad mental y el medio ambiente; por eso, el lenguaje expresado en la lectura y escritura tiene que ser desarrollado en situaciones concretas de uso y de acciones reales en el intercambio de los hablantes.

El lenguaje escrito y el oral tienen que desarrollarse mediante una concepción que permita darle el verdadero sentido y función social al lenguaje y al habla, de tal manera que inciten al niño a pensar de manera reflexiva, crítica y lúdica la situación problemática presentada. Por eso, es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Asumir la lectura y la escritura a partir del juego es enseñarle al niño a leer y escribir su mundo desde sus primeros años, debido a que las experiencias vividas en el hogar, la televisión y otros medios, posibilitan el aprendizaje de sonidos, los nombres de las letras, esquemas que se van cualificando a medida que el infante interactúe en el ambiente escolar, familiar y comunitario. Hay que tener en cuenta que el juego facilita la relación del infante con la cultura y la sociedad en el proceso lecto-escritor; por tal motivo, vivirlo de una manera lúdica trasciende a la adquisición de competencias interpretativas, argumentativas y prepositivas.

Los juegos como estrategia para superar las dificultades de la lectura y escritura se caracterizan por:

- ❖ Tener en cuenta los principios de la pedagogía cooperativista, activa y crítica los cuales buscan promover el trabajo en equipo, la comunicación y el respeto, como elementos fundamentales para construir aprendizajes significativos de con sentido de identidad y de pertenencia.
- ❖ Plantear una metodología abierta, participativa, crítica y, por consiguiente, una evaluación que tenga en cuenta la autoevaluación y coevaluación, donde el error o el fracaso sea elemento fundamental para llegar al éxito.
- ❖ Posibilitar la construcción de valores y hábitos lecto-escritores y los procesos de pensamiento y construcción de saberes que fortalezcan la identidad, el sentido de pertenencia y la autonomía como elementos básicos para construir aprendizajes significativos.

- ❖ Mantener una interacción constante con el estudiante, con el propósito de desarrollar procesos de pensamiento, saberes y conocimientos colectivamente.
- ❖ Plantear una metodología abierta, participativa, crítica y, por consiguiente, una evaluación que tenga en cuenta la autoevaluación y coevaluación, donde el error y el fracaso sean elementos fundamentales para llegar al éxito.
- ❖ Tener en cuenta el saber de los niños y sus preconcepciones con el propósito de legitimar nuevos conocimientos.
- ❖ Compartir con su grupo de amigos, pero escuchar a sus padres, maestros y mayores porque la experiencia de la vida les ha dejado sabias enseñanzas.

Para poner en marcha las características anteriormente mencionadas, hay que acudir al currículo, como un “proceso esencialmente investigativo, abierto, flexible, democrático y de concertación, para hacer de la labor curricular una estrategia de autonomía, transformación y emancipación de los agentes, discursos, prácticas y desarrollos presentes en la responsabilidad formadora”³³

Desde esta perspectiva el currículo, es asumido como un “proceso esencialmente investigativo, abierto, flexible, democrático y de concertación, para hacer de la labor curricular una estrategia de autonomía, transformación y emancipación de los agentes, discursos, prácticas y desarrollos presentes en la responsabilidad formadora”³⁴. La autonomía y flexibilidad curricular debe trascender a un aprendizaje significativo para la vida que permita dimensionar el interés del niño, las situaciones problemáticas y la contextualización del plan de estudios de acuerdo

³³ LOPEZ Nelson. Acerca de la Problemática de los Enfoques Curriculares. Revista Magisterio No. 16. Bogotá 2005, pág 27.

³⁴ LOPEZ Nelson. Acerca de la Problemática de los Enfoques Curriculares. Revista Magisterio No. 16. Bogotá 2005, pág 27.

con la variedad social, cultural, económica y política del contexto local, regional y nacional.

OBJETIVOS

- ❖ Poner en marcha una propuesta pedagógica donde el juego es el hilo conductor para superar dificultades de lectura y escritura en niños y niñas con necesidad educativas especiales.
- ❖ Demostrar que el juego es una manifestación lúdica y pedagógica válida para el aprendizaje de la lectura y la escritura y otras áreas del conocimiento.
- ❖ Fomentar la práctica del juego como estrategia para crear hábitos de estudio, higiene, uso adecuado del tiempo libre y valores individuales y sociales.
- ❖ Promover la práctica de juegos tradicionales y manifestaciones autóctonas de la región y del país para construir sentido de identidad y de pertenencia en los niños.
- ❖ Desarrollar la capacidad crítica, creativa, reflexión para crear conciencia y autonomía en los saberes asimilados en el proceso de aprendizaje.

ELEMENTOS CURRICULARES

CONTENIDOS

Los contenidos considerados como estructuras conceptuales que tienen el compromiso de responder a las expectativas y necesidades del estudiante y del contexto; por consiguiente, son fundamentales para alcanzar los objetivos, logros y competencias estructuradas en el plan de estudio y en la programación.

Los contenidos para su desarrollo deben atender la dimensión cognitiva, socio afectiva y motriz.

Dimensión cognitiva: está fundamentada en el desarrollo de los procesos de pensamiento, en los niveles de interpretación, argumentación y proposición, teniendo como soporte los conocimientos y saberes científicos, tecnológicos, culturales, vivencias y experiencias.

Dimensión socio afectiva: está integrada por valores sociales, personales, éticos, morales, culturales y hábitos, que conducen a una relación armónica y trascendental.

Dimensión motriz: es considerada como la expresión de movimientos intencionados, y trascendentales, donde se concibe la acción como la complejidad entre pensamiento, intención y consciencia.

Los tipos de contenidos están relacionados a la dimensión cognitiva. Socioafectiva y motriz, en los cuales se fundamenta en núcleos temáticos que tienen como hilo conductor el juego para la enseñanza de la lectura y la escritura y otras aéreas del conocimiento establecidas en plan de estudio; contenidos que desde procesos de transversalidad favorecen el desarrollo de las estructuras mentales y los procesos de pensamiento; de tal manera, que se mejora la calidad de vida de los niños con

necesidades educativas especiales.

COMPETENCIAS: son concebidas como todas aquellas capacidades personales y colectivas que el ser humano desarrolla para satisfacer las necesidades básicas con el fin de favorecer el desarrollo humano especialmente en las dimensiones cognitivas, sociohumanística y motriz. Por eso, asumir las competencias en el plan de estudio con niños con necesidades educativas especiales, tiene como punto de partida para estimular acciones relacionadas con la observación, comparación, clasificación, imaginación y la crítica.

Desde este sentido, las competencias se tienen que desarrollar, teniendo como base el saber, el hacer, el ser y el sentir, dimensiones que brindan posibilidades amplias para construir saberes, vivencias y experiencias a partir de los procesos de comprensión en los niveles de interpretación, argumentación y proposición. Para determinar el nivel de desempeño de las competencias se tiene como referencia los logros, para estipular lo alcanzado por estudiante producto de la interacción entre el estudiante, profesor y contexto,

METODOLOGIA

La metodología considerada como proceso dinámico e interactivo mediante el cual se establecen estrategias, técnicas, métodos y principios didácticos para orientar el proceso educativo, debe responder a las áreas del desarrollo humano a las características y a las necesidades del estudiante y el contexto.

Teniendo como referentes los postulados de la pedagogía cooperativista, crítica se caracteriza por:

- ❖ Conocerse a sí mismo, descubrir sus potenciales y ponerlos a funcionar en provecho de sí mismo y de grupo.
- ❖ Aceptar a los demás con sus potencialidades y debilidades.
- ❖ No temer al error porque éste conduce al conocimiento.
- ❖ Plantear interrogantes y buscarle solución a los mismos.
- ❖ Cuestionar, analizar y razonar frente a los nuevos saberes.
- ❖ Utilizar el diálogo frente a la solución de problemas.
- ❖ Compartir con sus amigos, pero escuchar a sus padres, maestros y mayores porque la experiencia de la vida le ha dejado sabias enseñanzas.

Para desarrollar la propuesta se tienen en cuenta los siguientes métodos, principios didácticos y estrategias:

MÉTODOS:

- ❖ Global
- ❖ Fonético
- ❖ Silábico

- ❖ Palabras normales
- ❖ De cuentos y juegos

TÉCNICAS

- ❖ Lectura individual
- ❖ Lectura en grupo
- ❖ Lectura en voz alta
- ❖ Lectura silenciosa

ESTILOS

- ❖ Fomento de la creatividad
- ❖ Atención individual y colectiva.
- ❖ Socialización y compañerismo.
- ❖ Fomento autonomía y autoestima
- ❖ Implicación cognitiva

EVALUACION

Se considera como un proceso integral, sistemático, permanente, participativo, en el cual se obtiene una información eficiente sobre el desarrollo de las competencias, el alcance de los logros y dificultades presentadas en los procesos educativos.

Cuando se hace referencia a lo integral, hay que tener en cuenta las diferentes dimensiones de los niños; lo sistemático se relaciona con la planeación; lo permanente atañe a la continuidad que debe tener la evaluación para detectar las fortalezas y debilidades y la participación hace mención a la interacción de los niños y comunidad en general de acuerdo con su nivel de conocimiento y comprensión en cada una de las actividades programadas y desarrolladas.

Para implementar la evaluación por procesos y por competencias de carácter sociohumanística es fundamental tener en cuenta la autoevaluación y la coevaluación como mecanismo para desarrollar la autoestima, la autonomía, la responsabilidad, el respeto y la crítica.

JUEGOS SUGERIDOS PARA DESARROLLAR LA PROPUESTA

JUEGOS MOTORES

1. LLUVIA DE BALONES

DESCRIPCIÓN

El grupo se divide en dos subgrupos de igual número de integrantes, a cada uno de ellos se le proporciona la misma cantidad de balones. Cada grupo se coloca en la mitad del campo hacia atrás y a una señal, deben empezar a lanzar los

balones hacia el lado contrario, a la siguiente señal, todos suspenden la actividad, se cuentan los balones y gana aquel grupo que posea el menor número de balones.

2. LA LLEVA POR PAREJAS

DESCRIPCIÓN

Organizados en parejas, el orientador primero dice; tocarse los hombros, luego las rodillas y posteriormente los pies durante el desarrollo de esta actividad, el orientador debe hacer énfasis en la apertura de los pies según la distancia entre los hombros y la inclinación del tronco hacia adelante.

3. PONCHADO

DESCRIPCIÓN

Los integrantes de un grupo conformado por cuatro alumnos cogen un balón; otros cuatro pasan por un sector del campo que se encuentra delimitado, evitando que aquel equipo que posee el balón los ponchen. El balón será lanzado mediante la ejecución de un golpe con la mano o los antebrazos a una distancia de 9 metros aproximadamente.

4. LA FORTALEZA DEL CÍRCULO

DESCRIPCIÓN

En grupos conformados por cuatro estudiantes, forman un círculo tomados del antebrazo, deben tirar hacia afuera hasta romper el círculo; quien rompa el círculo gana.

5. DÍA Y NOCHE

DESCRIPCIÓN

Dos grupos, el primero es día, el segundo es noche, pueden estar de pie, sentados, acostados, arrodillados, etc. A uno y otro lado de la línea central cada jugador opuesto al otro del equipo. Cuando el orientador dice "día o noche", los jugadores del equipo correspondiente corren hacia las líneas mientras sus compañeros del otro equipo tratan de atraparlos. Se cambia compañero después de cada carrera.

JUEGOS INTELECTUALES

1. QUIEN ES EL DIRECTOR

DESCRIPCIÓN

Todos los jugadores se colocan formando círculo, cara al centro (si se juega en el aula, todos permanecen sentados en sus lugares o de pie tras de sus pupitres). El que "queda" vuelve al grupo. El objeto del juego es adivinar quién es el "director" cambia la actividad siempre que lo cree conveniente y los otros jugadores deben estar atentos para imitar estos cambios. Pueden hacerse movimientos como: golpear con el pie, cabecear, levantar la mano hacia el techo, correr en torno a su lugar, aplaudir, etc. A fin de dar a un mayor número de niños la oportunidad de participar, elíjase cada vez un nuevo "director" y un nuevo jugador que "queda".

2. MIMICA

DESCRIPCION

Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que será ejecutada por gestos. Un grupo camina hacia el otro y pregunta:

- ¿De dónde vinieron?

- De Bogotá.
- ¿Qué trajeron?
- Gaseosa.
- ¿Nos dan un poco?

El grupo interrogado comienza inmediatamente a representar el asunto escogido. El grupo adversario intentará por tres veces adivinar de qué se trata. Si consiguen adivinar, los que dramatizan escapan hacia una meta, perseguido por el otro grupo. Los que fueron presos pasan al grupo que los apresó. Se alternan las dramatizaciones. Si un grupo en las tres oportunidades no descubre lo que se representa, deberá correr a la meta perseguido por los adversarios. La victoria será del grupo que, al terminar el tiempo establecido, cuente con más miembros.

3. LOS PAJAROS Y EL VIENTO

DESCRIPCIÓN

Los jugadores, en dos grupos iguales, se colocan en sus líneas de base. Un grupo, el de pájaros, decide el nombre de un pájaro, y el otro grupo, el del viento, trata de adivinar el nombre elegido por los pájaros. Los pájaros avanzan hacia la línea de viento. Los jugadores del Viento procuran adivinar el nombre del pájaro elegido por los adversarios. Cuando se acierta el nombre, los pájaros se dan vuelta y corren hacia su base perseguidos por los jugadores del Viento. Los pájaros atrapados por el grupo del Viento, antes de cruzar la línea de su base, pasan a formar parte del grupo del viento. El juego prosigue; el viento elige un nombre y los pájaros tratan de adivinarlo.

CIUDAD - PUEBLO - PAIS

DESCRIPCIÓN

Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre

de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A.

Esto continúa por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.

OTROS JUEGOS INTELECTUALES.

- Sopa de letras
- Crucigrama
- Ajedrez
- Cabeza y cola
- Alcance la estrella
- Quien quiere ser millonario
- Armar palabras y frases
- La escalera

JUEGOS SOCIALES

1. ¿TE GUSTA MI VECINO?

DESCRIPCIÓN

Se hace sentar a todo el grupo en un círculo y un voluntario se pone de pie. El que está de pie le pregunta a cualquiera: "¿TE GUSTA TU VECINO?". Si contesta que NO, vuelve a preguntar "¿PORQUE?", el que está sentado entonces contestará "PORQUE NO ME GUSTA QUE... USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE

LENTES, o PELO RUBIO ETC.” entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo "voluntario". Si contesta que SI, sólo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

2. LETRAS HUMANAS

DESCRIPCIÓN

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbadas en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

3. PRESENTANDO A MIS COMPAÑEROS

DESCRIPCIÓN

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno empieza presentando al compañero que se encuentra al lado. Tiene que convencer a los otros de que es la mejor persona existente en el grupo, explicando cuáles son sus virtudes, capacidades, fortalezas, comodidades, ventajas, habilidades, dando ejemplos de sus virtudes. Entre todos los niños aligeran el mejor presentado.

4. CONVERSACIÓN CON MUECAS

DESCRIPCIÓN

Por parejas los niños deben mantener una conversación mediante muecas.

Intentamos utilizar músculos que, en nuestra actividad diaria, no utilizamos o los utilizamos de otro modo diferente.

JUEGOS RECREATIVOS

1. CONQUISTA DEL CÍRCULO

DESCRIPCIÓN

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

2. EL GUIA CIEGO

DESCRIPCIÓN

Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

3. CIRCULOS COLOREADOS

DESCRIPCIÓN

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo.

4. AGARRAR LA COLA

DESCRIPCIÓN

Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto. Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

CALIENTE O FRÍO

DESCRIPCIÓN

Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso". Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este.

Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir

para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

JUEGOS DE DESTREZA

1. SUR Y NORTE:

DESCRIPCIÓN

Se delimita el espacio, los niños se ubican por pareja en fila, en la mitad del campo, de espalda a espalda, a una distancia entre 50 y 90 centímetros. El profesor dice sur o norte. El grupo nombrado corre hasta cierta meta y los otros intentan tocarlos. Gana el grupo que mas toque compañeros.

2. EL SEMÁFORO

DESCRIPCIÓN

Los niños ubicados en el patio de trabajo, cuando el profesor menciona el color verde corren hacia adelante, amarillo atrás, y rojo toman posición básica.

1. LOS COLORES

DESCRIPCIÓN

Los niños ubicados libremente en la cancha y a una distancia adecuada entre ellos, el profesor menciona un determinado color, los niños ejecutan un movimiento establecido para cada color. El verde indica desplazamiento hacia adelante,

amarillo atrás, rosado a la derecha, azul a la izquierda, rojo posición básica media. Como se puede analizar a través de esta actividad, el orientador debe hacer énfasis en el afianzamiento de las características de la posición básica, de los desplazamientos y el desarrollo de capacidades físicas como la rapidez, la reacción y la coordinación.

2. RELEVOS DEL CANGREJO

DESCRIPCIÓN

A la señal del profesor, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

5. CARRERA NUMERADA

DESCRIPCIÓN

En equipos conformados por cinco personas, cada uno colocado en hilera tras la línea de salida, los jugadores de cada hilera se enumeran del uno al cinco. El maestro mencionara un número y las personas a quienes corresponda ese número, correrán a ubicarse detrás del objeto que se encuentra a cierta distancia. Luego se menciona otro número y se continúa con el juego hasta cuando hayan participado todos.

JUEGOS LIBRES

1. ALETA

DESCRIPCIÓN

En el piso se dibuja una aleta donde los niños en primera instancia saltan tres cuadros consecutivos verticales con pie, luego se impulsa y cae en dos pies en dos cuadros horizontales posteriormente se impulsa y cae en el cuadro siguiente con un pie, por último se impulsa y cae en los dos cuadros horizontales, da medio giro y regresa realizando el mismo recorrido.

2. SEMANA

DESCRIPCIÓN

En el piso se dibujan siete cuadros, cada uno de ellos tienen en orden ascendente los días de la semana; los niños arrastrando un tejo (piedra plana) van transportando con el pie el tejo. Se empieza con el lunes, llegando hasta el domingo y luego regresar hasta el martes, para llegar a domingo y así consecutivamente. El tejo se debe golpear solamente una vez con el pie y siempre debe caer en el día indicado, si no es así, debe volver a intentarlo.

OTROS JUEGOS LIBRES

Figuras en plastilina

La cocina

Trompo

La familia (papá y mamá)

Juegos electrónicos

JUEGOS ORGANIZADOS

1. ME MIRO Y ME TOCO

DESCRIPCIÓN

Los alumnos comienzan a desplazarse por el espacio y el orientador va nombrando partes del cuerpo para que el alumno fije su atención en ella y en sus acciones. El orientador comienza a hacer preguntas a los alumnos como: ¿Cómo piso?, ¿Cómo se mueven mis brazos en la acción de caminar?, ¿Qué contactos existen entre las diferentes partes de mi cuerpo?, ¿qué pasaría si no tuviera codos?, ¿qué pasaría si no tuviéramos rodillas? .El orientador debe insistir en que se haga conscientes de que es lo que están moviendo y cómo es posible esa acción con las diferentes partes corporales.

2. EL RITMO DE MI COMPAÑERO

DESCRIPCIÓN

Después de distribuir el grupo por parejas, los alumnos van corriendo por la sala mientras el profesor indica distintas acciones (saltar, agacharse, hacia atrás, etc.) cada pareja a de intentar hacer las indicaciones del orientador al mismo tiempo, siguiendo el mismo ritmo para los dos. Continuamos con la misma actividad pero en este caso son los alumnos los que eligen las acciones a realizar. Primero uno y después otro.

3. GANAR LA BASE

DESCRIPCIÓN

En grupos de cinco alumnos forman un cuadrado de unos cuatro metros de largo, se ubica un alumno en cada vértice o base, mientras otro alumno se posesiona en el centro del cuadro, y aun estímulo dado por el orientador o capitán del grupo, los cuatro intercambia el vértice y el del centro trata de ganar una base. El orientador enfatiza sobre el tipo de desplazamiento y posición fundamental a realizar.

ANEXO B: ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

ESPECIALIZACIÓN EN INTEGRACIÓN EDUCATIVA PARA LA DISCAPACIDAD

Estimado padre de familia, la Universidad Surcolombiana, mediante la especialización en INTEGRACIÓN EDUCATIVA PARA LA DISCAPACIDAD viene desarrollando una investigación sobre el **juego como estrategia para superar dificultades de lecto-escritura en niños y niñas con necesidad educativas especiales**, en la sede Buenos Aires de la Institución educativa Limonar; para recoger información, le solicitamos el favor de contestar la presente encuesta. Por esta razón sus respuestas sinceras son fundamentales para el éxito de este estudio.

1. ¿Le gusta que su hijo (a) juegue?

Si___ No___

¿Por qué?_____

2. ¿Qué siente su hijo cuando juega? Señale una o varias opciones.

- Alegría y placer _____

- Deseos de compartir_____

- Deseos de expresarse corporal y verbalmente _____

- Tristeza y aburrimiento_____

- Otra_____

3. ¿Considera el juego importante en la formación integral de su hijo(a)?

Si___ No___

¿Por qué? _____

4. ¿Considera que cuando el niño esta jugando, esta aprendiendo y construyendo nuevos saberes?

Si___ No___

¿Por qué? _____

5. ¿Considera que el juego es fundamental en el proceso educativo de su hijo (a)?

Si___ No___

¿Por qué? _____

6. ¿Qué tipos de juegos realiza su hijo (a) frecuentemente? Señale una o varias opciones.

-. Juegos Motores (futbol, baloncesto, carreras, ponchado etc.) _____

- Juegos Intelectuales (ajedrez, rompecabezas, arma todos etc) _____
- Juegos Sociales (papá y mamá, la tienda, la comitiva etc) _____
- Juegos Recreativos (la lleva, partido libertador, escondite yeime etc) _____
- Juegos de destrezas (domino, cartas, con las manos y pies, ritmo etc) _____

7. ¿Considera que cuándo su hijo juega esta mejorando la cooperación, la solidaridad y las relaciones interpersonales?

Si____ No____

¿Por qué? _____

8. ¿Cuándo su hijo esta jugando, y le presenta un obstáculo y/o problema, el trata de solucionarlo?

Siempre____ Algunas veces____ Nunca ____

¿Por qué? _____

9. ¿Considera que su hijo cuando juega, es creativo e ingenioso?

Si____ No____

¿Por qué? _____

10. ¿Considera que el juego organizado y orientado por el profesor, es una actividad

que brinda alegría, placer y satisfacción, para que el niño aprenda a leer y escribir?

Si___ No___

¿Por qué? _____

11. ¿Será que su hijo (a) aprendiendo a leer y escribir adquiere autonomía para tomar decisiones?

Si___ No___

¿Por qué? _____

12. ¿Considera que la lectura y la escritura son básicas para que el niño se apropie de los saberes?

Si___ No___

¿Por qué? _____

13. ¿Considera que la lectura y la escritura son básica para que el niño aplique sus conocimientos y experiencias en la casa, en el barrio, con su familia y sus amigos?

Si___ No___

¿Por qué? _____

14. Mencione las capacidades cognitivas que desarrolla su hijo (a) en este momento? (Señale con una X las opciones que considera importantes). Ficha obsev

- Capacidad de leer _____
- Capacidad de escribir _____
- Capacidad de ordenar _____
- Capacidad de análisis _____
- Capacidad de presentar problemas _____
- Capacidad de solucionar problemas _____
- Otras capacidades _____

15. Mencione las capacidades motrices que desarrolla su hijo (a) en este momento? (Señale con una X las opciones que considera importantes).

- Capacidad de caminar, correr y saltar _____
- Capacidad de pasar, lanzar, recibir y patear objetos _____
- Capacidad de dirigir y realizar juegos _____
- Otras capacidades motrices _____

16. ¿Qué valores y hábitos considera usted que su hijo(a) viene desarrollando mediante en la escuela)?

VALORES

HÁBITOS

- Responsabilidad _____
 - Solidaridad (compañerismo) _____
 - Respeto _____
 - Honestidad _____
 - Autonomía _____
 - Autoestima _____
 - Otros, ¿cuáles? _____
- Uso adecuado del tiempo libre. _____
 - Higiénicos (aseo personal) _____
 - Presentación personal. _____
 - Otros, cuáles _____

17. ¿Cual es al aptitud que asume su hijo (a) frente al compartir, recibir y dar efecto con usted, la familia y compañeros?

Positiva_____ Negativa_____

¿Por qué? _____

ANEXO C: ENTREVISTA PARA PROFESORES Y DIRECTIVOS

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

ESPECIALIZACIÓN EN INTEGRACIÓN EDUCATIVA PARA LA DISCAPACIDAD

1. ¿Qué sentido tiene el juego para usted y cual es su importancia en la formación integral de los niños (as)?
2. ¿Cuál es le valor educativo y cultural del juego?
3. ¿Qué tipos de juego usted utilizaría para dinamizar el proceso educativo y la enseñanza de la lecto-escritura en los niños en el aula?
4. ¿Cuál es su papel, cuando utiliza el juego en clase?
5. ¿Qué importancia tiene el juego en la construcción de saberes y mejorar los ambientes de aprendizaje en el aula en el escolar con necesidades?
6. ¿Qué papel tiene el juego en la interacción en el aprendizaje y en la solución de problemas en el escolar con necesidades especiales?
7. ¿Qué sentido tiene para usted la creatividad en el proceso educativo de los niños con problemas en el escolar con necesidades especiales?
8. ¿Será que las acciones lúdicas inciden positivamente en la enseñanza de la lecto - escritura?
9. ¿Como percibe el juego como expresión creativa en el proceso lecto- escritor del niño con necesidades especiales?
10. ¿Será importante fomentar el juego para mejorar la lecto-escritura en los niños?

11. ¿Considera que la toma de decisiones, y la autonomía son fundamentales para la enseñanza de la lecto – escritura en niños con necesidades especiales?
12. ¿Considera que la lectura y la escritura son básicas para que el niño se apropie de los saberes y los aplique en su contexto?
13. ¿Qué valores y hábitos considera usted, que el niño desarrolla mediante el juego y la lecto-escritura?
14. ¿Qué tipos de contenidos pueden permitir la apropiación, la aplicación y la contextualización de los saberes en los niños con necesidades especiales?
15. ¿Será importante favorecer la transversalidad en los contenidos en la enseñanza de la lecto - escritura?
16. ¿Qué tipos de competencias se deben desarrollar en los niños con necesidades especiales?
17. ¿Desde su punto de vista, como se deben manejar los niveles de interpretación, argumentación y proposición en los niños con necesidades especiales?
18. ¿Qué estilos de aprendizaje recomienda desarrollar en los niños con necesidades especiales?
19. ¿La metodología por proyectos puede ser una alternativa para dinamizar en el proceso de aprendizaje para los niños con necesidades especiales?
20. ¿Qué tipo de evaluación se debe promover para evaluar a los niños con necesidades especiales? y cuales características debe tener?
21. ¿En su consideración que aspectos hay que tener en cuenta para promocionar un niño con necesidades especiales?

ANEXO D: FICHA DE SEGUIMIENTO: EL JUEGO Y LA LECTO-ESCRITURA

INDICADORES	EVALUACIÓN – OBSERVACIÓN																			
	PRUEBA No 1										PRUEBA No 2									
	E		B		A		D		Total		E		B		A		D		Total	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
TIPOS DE JUEGOS QUE LE GUSTA EL NIÑO																				
Juegos Motores																				
Juegos Intelectuales																				
Juegos Sociales																				
Juegos Recreativos																				
Juegos de destrezas																				
Juegos de Agilidad																				
Juegos Libres																				
Juegos organizados																				
Incidencia del juego y construcción de saberes																				
El juego e interacción en el aprendizaje																				
El juego y la solución de problemas																				
El juego y el sentido de creatividad.																				
Gusto y placer por el juego																				
Aptitud del niño cuando juega organizadamente en el aula.																				
Toma de decisiones a partir de los juegos desarrollados																				

para La lecto-escritura.																				
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO																				
Capacidad de ordenar																				
Capacidad de análisis																				
Presentación de problemas																				
Solución de problemas																				
DESARROLLO MOTRIZ																				
Habilidades motrices básicas																				
Autonomía motriz.																				
DESARROLLO SOCIO - AFECTIVO																				
Aptitud del niño frente al compartir, recibir y dar afecto.																				
VALORES																				
Responsabilidad																				
Solidaridad (compañerismo)																				
Honestidad																				
Respeto																				
Autonomía																				
Autoestima																				
HABITOS																				
Uso adecuado del tiempo libre.																				
Higiénicos (aseo personal)																				

Presentación personal.																				
------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--