

2014

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

Aramberri, María Soledad

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

<http://kimelu.mdp.edu.ar/xmlui/handle/123456789/1137>

Downloaded from DSpace Repository, DSpace Institution's institutional repository

Universidad Nacional de Mar del Plata
Plan de Tesis presentado en la Facultad de
Ciencias de la Salud y Servicio Social para optar al título
de Licenciatura en Terapia Ocupacional.

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

Sistematización de una experiencia de
campo.

Aramberri, María Soledad.
Quenan, Guillermina.

Mar del Plata. Buenos Aires. Argentina 2014

ÍNDICE

Dirección/ Asesoría Metodológica/ Tesistas.....	Pág. 1
---	--------

INTRODUCCION

Introducción.....	Pág. 2
Estado actual de la cuestión.....	Pág. 6

MARCO TEORICO

- Capítulo I: Inteligencia y Aprendizaje.....	Pág. 12
Periodo sensorio motor.....	Pág. 17
Periodo Preoperatorio.....	Pág. 19
Periodo Operacional (concreto).....	Pág. 21
Periodo Operatorio Formal.....	Pág. 24
- Capítulo II: Juego según la Teoría de Jean Piaget.....	Pág. 25
Juego de Ejercicio.....	Pág. 29
Juego Simbólico.....	Pág. 31
Juego Reglado.....	Pág. 35
- Capítulo III: Discapacidad Intelectual.....	Pág. 37
Definición de Discapacidad Intelectual.....	Pág. 37
El niño con discapacidad intelectual.....	Pág. 44
Características de las personas con discapacidad intelectual por áreas de desarrollo.....	Pág. 45
- Capítulo IV: El juego y Terapia Ocupacional.....	Pág. 50
El juego desde Terapia Ocupacional.....	Pág. 50
- Capítulo V: Educación Especial.....	Pág. 52
Definición de educación especial.....	Pág. 52
Características de la Institución.....	Pág. 55
- Capítulo VI: Taller.....	Pág. 60
Definición de Taller.....	Pág. 60

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Tema de investigación.....Pág. 65

Problema de Investigación.....Pág. 65

Objetivos de investigación.....Pág. 65

Tipo de estudio.....Pág. 66

Población.....Pág. 68

Diseño de investigación.....Pág. 68

Diseño de Muestreo.....Pág. 69

Conformación de la Muestra.....Pág. 69

Características de la Institución.....Pág. 69

Técnicas para la recolección de información.....Pág. 74

PROYECTO: “TALLER DE JUEGOS”

Fundamentación.....Pág. 76

Destinatarios.....Pág. 79

Características de la población.....Pág. 79

Objetivos.....Pág. 80

Impacto del taller.....Pág. 81

Localización.....Pág. 81

Período.....Pág. 81

Modalidad del taller.....Pág. 81

Frecuencia.....Pág. 82

Estrategia.....Pág. 82

Recursos.....Pág. 83

Registros.....Pág. 84

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía.....Pág. 89

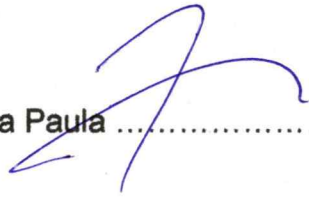
Bibliografía electrónica.....Pág. 95

ANEXOS

Anexos.....Pág. 97

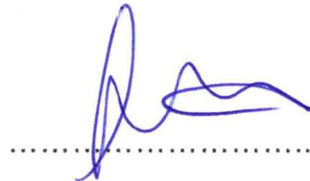
Directora:

- Lic. Da Costa Mattos, Ana Paula



Asesoramiento metodológico:

- Lic. Maccarone, Silvina



- Taller de tesis T.O

Autoras:

- Aramberri, María Soledad



DNI 31.236.817

- Quena, Guillermina



DNI: 31.018.272

Introducción

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

A través del juego el niño:

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

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

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

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

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

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

En la presente investigación se pretende indagar al juego desde la perspectiva de Terapia Ocupacional como herramienta principal para favorecer el desarrollo cognitivo del niño, respetando la libertad y autonomía de cada participante, su

actividad, y su motivación. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para lograr fomentar la inteligencia.

Estado actual de la cuestión

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

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

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

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

La investigación se centra en describir el comportamiento lúdico, mediante este trabajo concluyen que el juego le permite a estos niños hacer frente a los

efectos negativos que la enfermedad les producen, por lo que le dan al juego una importancia vital en todos los niños, mas allá de su estado de salud.

Otra investigación relacionada con la temática es a abordar es "Detección y Estimulación de Destrezas Lúdicas en niños con deficiencias visuales" realizado por autoras : T.O Armoa María Laura y T.O Peralba María Lorena, realizada con niños asisten a la Escuela Nro. 503 de la ciudad de Pergamino, provincia de Buenos Aires, es una institución de educación especial donde concurren niños con discapacidades sensoriales y motrices. En dicha investigación se busca contribuir al desarrollo del juego en niños con discapacidad visual, teniendo en cuenta el papel fundamental que desempeña el juego en el desarrollo de las destrezas sensoriales, las destrezas motoras y perceptivas y las destrezas cognitivas, sociales y emocionales.

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

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

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

Otras investigaciones relacionadas con la presente investigación fueron los artículos: "El juego como herramienta de aprendizaje" de Ma. Murillo realizado en marzo de 2009 en Sevilla, España. Este artículo describe el juego como algo esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la maduración del individuo; y de la posibilidad de ser considerado pedagógicamente como medio y fin en si mismo del desarrollo humano. Desde el artículo se da una visión acerca de la importancia del juego en la educación.²

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

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

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

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

Marco Teórico

Capítulo I

Inteligencia y Aprendizaje

La inteligencia es la capacidad de pensar, entender, asimilar, elaborar información y utilizarla para resolver problemas. El *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española define la inteligencia como:

“la capacidad para entender o comprender”; “... para resolver problemas” o como “la Habilidad, destreza y experiencia”.⁴

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En cuanto a los componentes del desarrollo Piaget menciona:

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

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

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

- ✓ La Asimilación: entendida como la transformación del medio por la acción del sujeto; permanentemente y de manera activa el individuo interactúa e interviene en su entorno lo que le permite integrarse a él y conocerlo. Consiste en interiorizar la experiencia de un objeto o un evento incorporándola a una estructura comportamental y mental ya existente.
- ✓ La Acomodación: pensada como la continua transformación interna del sujeto, ya que cada nueva experiencia con el medio o consigo mismo implica una modificación de las estructuras mentales y comportamentales preexistentes, a los fines de acomodarse a la nueva situación.

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

Si se tiene en cuenta esta interacción de los factores internos al sujeto y los referidos al medio externo, toda experiencia mental y comportamental es una asimilación de lo dado a los esquemas y estructuras anteriores y toda experiencia nueva implica al mismo tiempo, una acomodación de estos esquemas y estructuras para integrarla y organizarla mentalmente, logrando una situación de equilibrio mental provisorio o móvil, ya que cada nueva experiencia reinicia el proceso de asimilación y acomodación.

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

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

Periodo sensorio motor

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

En la etapa I "Ejercitación de los reflejos o adaptaciones adquiridas" (0 a 1 mes) se caracteriza por la ausencia de un comportamiento inteligente, donde no hay reconocimiento ni existencia de objetos. Aparecen los esquemas reflejos, donde los reflejos arcaicos se corticalizan, es decir, que integran esquemas de acción que constituyen conductas, el niño muestra un poco más que los reflejos de los que está dotado desde el nacimiento, estos reflejos se van modificando por el contacto con el medio y se convierten en adaptaciones adquiridas.

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

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

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

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

Aparece la Reacción Circular Secundaria, que es una forma nueva y superior de asimilación reproductiva y funcional, concierne la consolidación de algunos hábitos motores por medio de la repetición. El niño repetirá una acción placentera con el fin de obtener el mismo resultado. Se la denomina secundaria por que sucede fuera del cuerpo del niño, es más aloécéntrica, mas orientada a lo que esta afuera.

En el estadio IV "Aplicación de medios conocidos para resolver situaciones nuevas" (8 a 12 meses) las reacciones circulares secundarias comienzan a coordinarse para formar nuevos comportamientos, la intencionalidad es clara,

como lo demuestras las primeras secuencias de acción de medios-fines. En esta etapa el niño empieza a anticipar sucesos y a utilizar esquemas previos, que le resulten familiares o habituales para resolver problemas en situaciones actuales.

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

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

Periodo Preoperatorio

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

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

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

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

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

Se pueden distinguir dos estadios:

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

2. *Pensamiento intuitivo:* (4 a 7 años). Este estadio se caracteriza porque el niño interioriza como verdadero aquello que perciben sus sentidos. Esto se

debe a las siguientes características propias del pensamiento en estas edades:

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

Periodo Operacional

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

El niño, que había pasado del estadio sensorio-motor al pre-operatorio gracias a la posibilidad de representar, puede ahora realizar esas operaciones a partir

de la adquisición de la noción de reversibilidad (el niño puede volver mentalmente al punto de partida; es decir al estado previo a que se efectuara la acción que las transformara). Por esto se denomina a este periodo Operatorio concreto.

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

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

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

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

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

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

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

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

En el preoperatorio, lograba hacer colecciones que al principio eran figurables. Luego, pasa a las colecciones no figurables y toma un elemento, por ejemplo el color, y divide a partir de ese elemento. Todavía no clasifica. La clasificación aparece en el operatorio concreto (separa todos los cuadrados, los círculos, los triángulos). La clasificación permite que el niño reúna varios elementos según un criterio. En este nivel puede lograr una clasificación jerárquica - establecer una serie de subconjuntos, y hacer inclusión de clases.

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

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

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

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

Período operatorio formal

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

Capítulo II

Juego según la Teoría de Jean Piaget

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

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

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

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

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

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

La actividad lúdica es universal y necesaria para un desarrollo armónico. Contiene elementos facilitadores del desarrollo como la percepción, el movimiento, el pensamiento, el lenguaje o la interacción con otros. Aporta información sobre el mundo circundante y ayuda al niño a conceptualizar y comprender la realidad en la que vive. El juego permite al niño alcanzar el pleno desarrollo físico, mental y emocional, siendo también una herramienta educativa y de interiorización de valores fundamental para las sucesivas etapas de su vida.

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

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

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

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

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

Funciones del juego

El juego ayuda a establecer relaciones humanas, compartir experiencias y establecer contactos con otros; Por medio del juego, el niño adquiere y aprende

a explorar, desarrollar y dominar destrezas físicas y sociales. Una destreza es *“la habilidad con la cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad”*⁶;

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

- **Sociales:**

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

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

- **Físicas/Sensoriales/Perceptivas:**

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

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

- **Emocionales:**

Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo, ayuda a controlar las

Frustraciones y los impulsos.

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

• **Cognitivas:**

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

Etapas del Juego según Jean Piaget

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

Juego de Ejercicio

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

Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Hasta el subestadio V

se desarrolla el juego de ejercicio pre verbal y durante el VI estadio comienza el juego simbólico. El juego de ejercicio evoluciona y como dice Piaget: "...se transforma tarde o temprano en una de tres: primero, se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos."⁷

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

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

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

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

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

Estadio IV Luego aparecen las conductas de apartar objetos, donde aplica los esquemas conocidos a nuevas situaciones. El hecho de que la movilidad de los esquemas motores permite la formación de combinaciones lúdicas, lleva al niño a una ritualización de los esquemas motores, favoreciendo la aparición de los primeros juegos simbólicos

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

Juego Simbólico

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

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

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

1.- *Pensamiento simbólico y pre operacional: (2 a 4 años).* Aparece la función simbólica en sus diversas manifestaciones: lenguaje, juego simbólico, en el que

el niño organiza el mundo a su manera, para asumirlo y controlarlo, distorsionado por la realidad para complacer sus fantasías y la imitación diferida o con ausencia de modelo.

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

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

Tipo I

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

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

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

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

Tipo II

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

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

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

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

Tipo III

Una vez constituido el símbolo en sus generalidad, se desarrollo en combinaciones simbólicas variadas

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

El Estadio II, "Pensamiento Intuitivo" (4 a 7 años)

El juego simbólico comienza a desaparecer al aproximarse cada vez mas a lo real, el símbolo pierde el carácter y se convierte en una representación imitativa de la realidad.

Hay tres características que lo distinguen del estadio anterior:

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

Juego Reglado

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

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

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

La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan

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

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

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

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

Capítulo III

Discapacidad Intelectual

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

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

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

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

Se considera retraso mental leve si el coeficiente intelectual (CI) está entre 50 y 70; moderado si el CI es entre 35 y 50; severo si el CI está entre 20-35 y

profundo si el CI <20 ⁹. Las capacidades adaptativa son las habilidades de la vida diaria que se necesitan para vivir, trabajar y jugar en la comunidad. Estos incluyen la comunicación, las habilidades sociales e interpersonales, el autocuidado, la vida doméstica, el autocontrol, las habilidades académicas básicas (lectura, escritura y matemáticas básicas), el trabajo, el ocio, la salud y la seguridad. Se considera que existe una limitación en las capacidades adaptativas si existe un déficit en al menos dos de estas áreas en comparación con los niños de la misma edad y la cultura.

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

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

“...se caracteriza por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual (razonamiento, aprendizaje y resolución de problemas) y en la conducta adaptativa, expresada en las habilidades adaptativas conceptuales, sociales y

⁹ <http://www.avpap.org/documentos/gipuzkoa2011/geneticaDI.pdf> Dra. Itxaso Marti.

“Estudio etiológico del retraso psicomotor y discapacidad intelectual: Integración de las pruebas genéticas con otras pruebas para el diagnóstico de retrasos no filiados”. Pág. 1

practicas. La discapacidad se origina antes de los 18 años." (Luckasson, y cols. 2002) ¹⁰

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

1. Las limitaciones en el funcionamiento actual deben considerarse en el contexto de ambientes comunitarios típicos de los iguales en edad y cultura.
2. Una evaluación válida ha de tener en cuenta la diversidad cultural y lingüística, así como las diferencias en comunicación y en aspectos sensoriales, motores y conductuales.
3. En un individuo, las limitaciones a menudo coexisten con capacidades.
4. Un propósito importante de describir las limitaciones es el desarrollar un perfil de los apoyos necesarios.
5. Con los apoyos personalizados apropiados durante un periodo de tiempo prolongado, el funcionamiento en la vida de la persona con discapacidad intelectual generalmente mejorará (Luckasson et al., 2002, p. 1).¹¹

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

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

*“Discapacidad intelectual se refiere a un estado particular de funcionamiento que comienza en la infancia, es multidimensional, y está afectado positivamente por apoyos individualizados”.*¹² Como modelo de funcionamiento incluye los contextos en los cuales las personas funcionan e interactúan, a diferentes niveles del sistema, por lo que se puede decir que la definición propuesta requiere un enfoque multidimensional y ecológico que refleje la interacción de la persona con sus ambientes así como los resultados referidos a la persona en esa interacción relacionados con la independencia, relaciones, contribuciones, participación educativa y comunitaria y bienestar personal. El enfoque multidimensional requiere describir a la persona con discapacidad intelectual de un modo comprensivo y global, determinando y analizando: 1) La existencia de discapacidad intelectual, frente a otras posibles condiciones de discapacidad; 2) las potencialidades y limitaciones existentes en aspectos psicológicos, emocionales, físicos y de salud; 3) las características de los entornos habituales del sujeto (vivienda, escuela/trabajo, y comunidad) que facilitan o impiden el desarrollo del sujeto y su satisfacción; y, 4) las características óptimas del entorno que permitan desarrollar los apoyos

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

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

necesarios para facilitar la independencia/ interdependencia, productividad e integración de esta persona en la comunidad.

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

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

Los apoyos pueden provenir de diferentes fuentes, ya sea uno mismo (habilidades, competencias, información), otros (familia, amigos, compañeros), la tecnología (p.ej. ayudas técnicas), o los servicios (p.ej. de habilitación). Su intensidad y duración puede variar en función de las personas, situaciones y momentos vitales. Deben abarcar todas las posibles facetas de la vida de la persona (hogar, trabajo, comunidad y salud, entre otras).¹³

El modelo de apoyos es un aspecto clave en la concepción actual de la discapacidad intelectual, y de su puesta en marcha depende en gran manera el que existan o no verdaderos cambios en el sistema de atención a la población

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

con limitaciones intelectuales. El enfoque actual de los apoyos se relaciona directamente con la incorporación de una perspectiva de Planificación Centrada en la Persona (PCP); de resultados referidos a la persona; de promoción de la competencia, capacitación y fortalecimiento del control de sus vidas por las personas con discapacidad intelectual; y de impulso de la autodeterminación de las personas para lograr una pertenencia comunitaria mayor.¹⁴ Los resultados que se esperan obtener de su utilización son, además de los ya expuestos: contribuir al desarrollo personal, social y emocional, fortalecer la autoestima y sentido de valía del individuo y ofrecer oportunidades para contribuir a la sociedad. El principal objetivo de estos apoyos es fomentar una integración con éxito.¹⁵

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

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

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

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

Siguiendo el modelo multidimensional, que es el que nos interesa en esta investigación, destacamos la propuesta de la "American Association on Intellectual and Developmental Disabilities" (AAIDD). Esta asociación ha resaltado la importancia de identificar las necesidades de estas personas en términos de los tipos e intensidades de los apoyos que precisan estas personas para poder compensar sus dificultades y poder participar en los diversos contextos en las mismas condiciones que los demás. Este enfoque, directamente relacionado con el modelo social de la discapacidad, incide en la importancia de los recursos y actitudes del entorno para lograr una incorporación plena en el mismo.

Desde el modelo social de la discapacidad, se concibe la discapacidad como la disonancia (discrepancia, desacuerdo, discordancia) en la interacción entre las capacidades de las personas y las exigencias de funcionamiento del contexto del que participan. La discapacidad se manifiesta cuando el entorno exige de la

persona un funcionamiento que le es imposible alcanzar debido a las características individuales que le son inherentes.¹⁶

El niño con discapacidad intelectual

Las personas con discapacidad intelectual presentan una serie de rasgos significativos entre los que se destacan: un funcionamiento intelectual significativamente inferior a la media (bajo cociente intelectual) y déficit de habilidades adaptativas. Esta situación puede observarse en diversas manifestaciones como por ejemplo la autonomía y socialización (déficit de habilidades sociales, limitación en hábitos de autonomía) la cognición (problemas para la anticipación de consecuencias, dificultades para la generalización de aprendizajes) y la comunicación (dificultades de comprensión, lenguaje expresivo limitado). Estos elementos son comunes a todos los individuos pero existe una importante variabilidad entre ellos, condicionada por el nivel de afectación de su discapacidad, esto va a determinar su desempeño en las habilidades adaptativas, provocando dificultades para el acceso y participación en los diversos contextos de la sociedad, incluido el ámbito laboral.

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

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

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

Características de las personas con Discapacidad Intelectual por áreas de desarrollo

El área cognitiva es la más significativa, ya que el déficit en la función intelectual es nuclear en la discapacidad intelectual. La función cognitiva permite al hombre conocer, percibir y ordenar el mundo en su interior. En el caso de las personas con discapacidad intelectual, se van a presentar dificultades o déficits en el desarrollo de esta función. La inteligencia y el propio aprendizaje se encuentran disminuidos. Las operaciones mentales son las mismas pero incompletas y generalmente no alcanzan los niveles de abstracción. Si bien el déficit cognitivo está presente desde los primeros años de vida, es en el momento de la escolarización cuando éste se vuelve más evidente.

Presentan:

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

En el desarrollo de la psicomotricidad también resulta alterado, con grados variables de afección según el nivel de deficiencia intelectual. Los trastornos psicomotores más frecuentes en los niños con deficiencia mental son: inmadurez, dificultad en el aprendizaje de los movimientos finos, dificultades en el reconocimiento de las partes del cuerpo, dificultades en los movimientos gestuales e imitatorios, rítmicas, balanceos y estereotipias. A lo largo del desarrollo psicomotor, el niño va adquiriendo conocimiento de su propio cuerpo, conocimiento al que se denomina esquema corporal. A la vez que el niño toma conciencia de su cuerpo, formado por diferentes componentes y diferenciado del de los otros, toma conciencia del espacio, ya que la aprehensión del espacio y del cuerpo se interrelacionan recíprocamente. Los niños con deficiencias intelectuales tienen un esquema corporal no tan estructurado e integrado como sería lo esperable por su edad. Esta mala estructuración del esquema corporal suele provocar déficits en la relación sujeto-mundo externo que puede provocar problemas en la percepción, (traducido en un déficit en la estructuración espacio-temporal); la motricidad (torpeza, mala coordinación de movimientos e incorrecta postura); las relaciones sociales (el esquema corporal permite identificar el propio ser y adecuar nuestras relaciones con los objetos y con los demás). Si se siente inseguridad en un mundo de movimiento, se pueden originar perturbaciones afectivas.

Presentan:

- Dificultades en la noción de esquema corporal
- Dificultad en la percepción

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

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

En lo que respecta al área adaptativa, es de gran importancia en el desarrollo de los niños con discapacidad intelectual la adquisición de hábitos sociales y de autonomía personal. Los hábitos de autonomía (control de esfínteres, alimentación, higiene personal y vestido) deben adquirirlos todos los niños, pero en el caso de estos niños, este trabajo se alarga mucho más en el tiempo. Debido, a la lentitud en el desarrollo fisiológico que retrasa el control de esfínteres, etc. y, por otro lado, a las dificultades motoras, especialmente las manipulativas, que también retrasan de forma considerable la adquisición de ciertos hábitos de autonomía. Pero también interfieren en gran manera, a menudo, las pautas inadecuadas del entorno para enseñar estos hábitos, como por ejemplo la sobreprotección.

En cuanto a las habilidades sociales o de relación, un escenario perfecto para aprenderlas de manera natural es el juego ya que en él se interactúa con los otros en una tarea compartida. La aparición del juego simbólico representa una

representación social del mundo y progresivamente el niño se irá interesando por los otros y por el juego compartido. Estas habilidades sociales nos permiten integrarnos en los diferentes grupos en los que participamos; pero también se encuentran retrasada en el niño con discapacidad intelectual.

En muchas ocasiones, los avances o retrocesos de estas personas varían a lo largo del proceso de desarrollo individual, dependiendo sobre todo de la influencia del entorno cercano significativo "la familia", así como también por la sociedad. Es allí donde se observa el desajuste entre las capacidades y necesidades individuales y las demandas y expectativas del entorno que marcan la "discapacidad". La discapacidad intelectual es la expresión del impacto funcional de la interacción entre la persona con un funcionamiento intelectual y habilidades adaptativas limitadas, y el contexto en el que se encuentra e intenta funcionar.

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

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

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

participación activa en las actividades, tanto las AVD y el ocio, como la inclusión laboral.

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

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

Capítulo IV

El juego desde Terapia Ocupacional

El objeto de estudio del Terapeuta Ocupacional es el desempeño ocupacional, el cual lo componen las áreas (actividades de la vida diaria, juego / ocio, escolaridad / trabajo), los componentes (Sensorio motor, cognitivo y psicosocial) y el contexto (temporal y ambiental); en la población infantil, el juego es la principal área del desempeño ocupacional, por lo cual, el Terapeuta Ocupacional centra sus objetivos de atención en estimular y promover esta área.

La intervención del Terapeuta Ocupacional, debe basarse en actividades con propósito, iniciadas por las personas a partir de su motivación intrínseca. En el ámbito infantil el Terapeuta Ocupacional debe observar y valorar las señales que el niño trasmite a través de su juego, permitiéndole que exprese que es lo mas importante para él.

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

Cuando se presenta algún tipo de discapacidad, es necesario estimular el desarrollo de esta área, ya que a través del juego se permite la evolución integral del niño, la cual puede verse limitada en algún aspecto por la discapacidad que presente.

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

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

Los Terapeutas ocupacionales, tienen el conocimiento sobre las posibilidades que el juego ofrece, por lo tanto pueden utilizarlo para lograr avances significativos en el desarrollo de los niños.

Capítulo V

Educación Especial

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

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

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

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

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

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

Nivel Inicial:

•Atención de niños en el marco de una inclusión con propuestas de integración:
Aquí concurren niños de 3 a 5 años que asisten a jardines de infantes a modo de integración contando con la adaptación de los contenidos por parte de un maestro integrador.

•Atención de niños en una sede de escuela especial. Los niños que asisten tienen entre 3 y 5 años que por sus necesidades educativas no pueden incluirse dentro de los proyectos de integración.

Nivel Primario:

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

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

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

Nivel Secundario

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

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

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

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

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

Dentro del nivel secundario están los módulos 4, 5, 6 de Capacitaciones Básicas Orientadas. Esto módulos son de carácter básico para la adquisición de capacidades dentro de la familia profesional que corresponda. El manejo y

conocimiento de los materiales y herramientas de uso común, así como también conocimientos de las normas de seguridad e higiene.

Características de la Institución:

Instituto Psicopedagógico Especial Soles

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En esta Institución la iniciación a la Formación Laboral está a cargo de docentes designados por el Nomenclador vigente específicamente para el desempeño en dicho Área, con la estrategia de Taller en "aula-taller" equipadas a tal fin, se desarrolla la propuesta a la que el alumno puede incorporarse en el contra turno en que abordan las demás áreas disciplinares, De tal modo, la carga horaria en el Instituto Soles es la que se corresponde con la denominación de jornada completa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Capítulo VI

Taller

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La participación de los niños en el "Taller de juegos" les permitirá jugar y divertirse, realizando actividades que son significativas para ellos, a la vez que funcionara como una fuente de aprendizaje y cooperación, donde cada uno participara a su ritmo y se beneficiara en determinados aspectos de su desarrollo e inteligencia teniendo en cuenta sus características personales.

Objetivos Generales de los Talleres

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

9. Desmitificar la ciencia y el científico, buscando la democratización de ambos.

10. Desmitificar y desalinear la concientización

11. Posibilitar la integración interdisciplinaria.

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

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

Aspectos Metodológicos

*** Tema:**

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

*** Problema:**

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

*** Objetivos:**

Objetivos generales

1. Sistematizar la experiencia de campo de la práctica clínica III en una institución psicopedagógica a partir la implementación de un taller de juegos como estrategia de promoción de salud en el ámbito institucional.
2. Conocer qué aspectos del juego favorecen al desarrollo de la inteligencia en niños con discapacidad intelectual.

Objetivos específicos:

1. Identificar y conocer cuáles son los aspectos del juego que contribuyen desde Terapia Ocupacional al desarrollo intelectual de niños con discapacidad intelectual. de entre 10 y 13 años que concurren al instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata durante el ciclo lectivo 2014.
2. Identificar las destrezas de juego que no están desarrolladas.
3. Sistematizar las conclusiones alcanzadas para propiciar el desarrollo de las destrezas de juego en la institución Soles.

***Tipo de estudio:**

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

“La sistematización relaciona los procesos inmediatos con su contexto, confronta el quehacer práctico con los supuestos teóricos que lo inspiran. Se sustenta en una fundamentación teórica y filosófica sobre el conocimiento y sobre la realidad histórica social. Crea nuevos conocimientos pero, en la medida que su objeto de conocimiento son los procesos y su dinámica, permite aportar a la teoría algo que le es propio. Explicaciones sobre el cambio en los procesos. No trata solo de entender situaciones, procesos o estructuras sociales sino que, en lo fundamental trata de conocer cómo se producen

nuevas situaciones y procesos que pueden incidir en el cambio de ciertas estructuras".¹⁹

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

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

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

Este tipo de investigación nos permite ampliar el campo de conocimiento de la Terapia Ocupacional y generar nuevas conceptualizaciones, a partir de la experiencia de campo, enriqueciendo la práctica profesional.

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

*** Población:**

La población de este estudio está compuesta por un grupo de 19 niños y preadolescentes de entre los 10 y 15 años de edad, que cursan 1° y 2° ciclo de los Trayectos pre-profesionales en el Instituto Psicopedagógico Soles de la ciudad de Mar del Plata durante el ciclo lectivo 2014.

***Diseño de Investigación:**

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

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

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

***Diseño de muestreo:**

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

El diseño de muestreo seleccionado para la obtención de la población blanco corresponde al tipo de muestreo No Probabilístico. Los sujetos serán seleccionados mediante técnicas no aleatorias.

El método a utilizar en dicha selección corresponde a un diseño de muestro no probabilístico por conveniencia. La muestra estará conformada por personas cuya disponibilidad como sujetos de estudio sea más conveniente.

***Conformación de la Muestra:**

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

***Caracterización de la institución:**

Instituto Psicopedagógico Especial Soles

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

Esta institución surge como Centro Experimental de Investigación, dedicado a la adecuación de propuesta constructivista para niños con dificultades y a la

formación de educadores que la manejan. Estos fueron los fundamentos de dicha escuela de educación especial incorporada a DIPREGEPE en 1994 con el Nro. 3834.

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

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

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

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

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

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

ocupación dentro de la misma. Con la certificación en relación a la familia de profesiones.

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

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

En esta Institución la iniciación a la Formación Laboral está a cargo de docentes designados por el Nomenclador vigente específicamente para el desempeño en dicho Área, con la estrategia de Taller en "aula-taller" equipadas a tal fin, se desarrolla la propuesta a la que el alumno puede incorporarse en el contra turno en que abordan las demás áreas disciplinares, De tal modo, la carga horaria en el Instituto Soles es la que se corresponde con la denominación de jornada completa.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

de la creación de Proyectos Pedagógicos Individuales, atravesando como modalidad todos los niveles educativos.

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

Observación participante en relación a tabla con indicadores conformada en concordancia a la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget.

Cuaderno de campo: registros de la experiencia de taller. Planificación diaria de los encuentros con caldeamiento, actividad principal (juego) y cierre del encuentro.

Fotografías y videos: de los diferentes encuentros para registrar diferentes juegos realizados.

Proyecto

Proyecto: Taller de juegos

❖ Fundamentación:

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

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

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

²⁰

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

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

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

²¹

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

desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

El Juego y sus aportes:

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

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

Se entiende como "Taller de Juegos" a un espacio donde se realizan actividades de tipo lúdico-recreativas orientadas a favorecer las destrezas de juego y determinados aspectos de la inteligencia. La atención en dicho taller se

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

❖ Destinatarios:

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

❖ Características de la población:

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

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

La muestra que se tomara para dicho estudio quedara conformada por 8 niños.

Los motivos de dicha elección responden a cuestiones tales como:

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

❖ Objetivo general:

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

❖ Objetivos específicos:

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

❖ Impacto o finalidad del taller:

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

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

❖ Localización:

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

❖ Periodo:

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

❖ Modalidad del taller:

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

❖ Frecuencia:

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

❖ Estrategia:

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

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

- Caldeamiento: el comienzo del taller se hará mediante un juego de caldeamiento, ya que este es un modo de entrada en calor, de trabajar disponibilidades, y que predispone a la tarea. Esta etapa se ira adecuando de acuerdo a la respuesta y motivación de los niños; se realizaran actividades

como: Movimientos suaves (disociados, simultáneos, alternados) con las diferentes partes del cuerpo; Juegos de desinhibición; juegos de motricidad gruesa (saltos, manchas, matador, etc.).

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

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

Expresión corporal: imitación; representación; juego simbólico.

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

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

❖ Recursos:

- Humanos: docente de segundo ciclo y coordinadoras Aramberri M. Soledad y Quenan Guillermina.

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

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

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

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

❖ Registros:

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

Intervención y evaluación:

Intervención y evaluación:

Tabla de Indicadores:

Juego de ejercicio sensorio motor

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

Indicadores:

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

Actividades:

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

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

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

Juego simbólico

Estadio I (2 a 4 años)

Tipo 1 A Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos

Tipo 1 B Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos

Tipo 2 A Asimilación simple de un objeto a otro

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

Tipo 3 A combinaciones simples

Tipo 3 B combinaciones compensadoras

Tipo 3 C combinaciones liquidadoras

Tipo 3 D combinaciones simbólicas anticipadoras

Indicadores:

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

Actividades:

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

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

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

Secuenciación de acciones y objetos sustitutos: inclusión de personajes de ficción en las representaciones. Secuenciación adecuada de acciones.

Utilización de objetos sustitutos (caja-auto). División y aceptación de roles.

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

Juego de reglas:

- Etapa uno: juego Individual
- Etapa dos: juego Colectivo
- Etapa tres: juegos con conciencia.

Indicadores:

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

Actividades:

Juegos de mesa variados.

Juegos sensorio motores reglados.

Bibliografía

- ✓ *"Manual de Juegos y Ejercicios Teatrales"*. Colección: El País Teatral. Serie: Estudio Instituto Nacional del Teatro. Santa Fe 1235 – Buenos Aires – Argentina. ISBN 987-9433-16-5
- ✓ Armoa, María Laura; Peralba, María Lorena. *"Detección Y Estimulación de Destrezas Lúdicas en niños con deficiencias visuales"*
- ✓ Ávila, Espada, Alejandro. "Evaluación en Psicología Clínica". Cap. 4 "La técnica de juego Psicodiagnostico Infantil".
- ✓ Cáceres Silvia. *"El juego y las habilidades de comunicación en adolescentes sordo ciegos"* Tesina Licenciatura en Terapia Ocupacional. Facultad de Psicología. Universidad Abierta Interamericana. Noviembre 2010
- ✓ Condemarin, Mabel y Milicic, Neva *"Cada día un juego"*. Editorial del Nuevo Extremo S.A. Buenos Aires. Argentina. Año 1992.
- ✓ Carretero, Mario *"Desarrollo cognitivo del niño pequeño"*. Clase 2 de la Diplomatura Superior en Constructivismo y Educación, FLACSO Argentina. 2012
- ✓ Carretero, Mario *"Desarrollo cognitivo del niño y el adolescente en edades escolares"*. Clase 3 de la Diplomatura Superior en Constructivismo y Educación, FLACSO Argentina. 2012
- ✓ Chateua, Jean *"Psicología de los juegos Infantiles"*. Editorial Kapeslus.

- ✓ Convención sobre los derechos de las personas con Discapacidad Ley 26.378. ministerio de Gobierno. Secretaria para la articulación de Políticas de Integración.
- ✓ Córdova; Castillo; Pérez Solórzano. *"La ludotecas como medio de tratamiento en Terapia Ocupacional para la estimulación de la atención y memoria en los niños de 6 a 7 años de edad con problemas de aprendizaje, en el hogar de niños San Vicente de Paúl, de marzo a abril de 2010"*. Universidad del Salvador. Facultad de medicina. Licenciatura en Fisioterapia y Terapia Ocupacional. Ciudad Universitaria. Mayo 2010.
- ✓ Cruz Roja Foz *"Manual de Juegos y Ejercicios Teatrales"*. Colección: El País Teatral. Serie: Estudio Instituto Nacional del Teatro Buenos Aires Argentina. Piaget, J. Inhelder, B. *"Psicología del niño"* Madrid, Ed. Morata, 1981.
- ✓ Flavell, John *"La psicología Evolutiva de Jean Piaget"* Ed. Paidos. Bs. As.
- ✓ Gardner, Howard. *"Inteligencias Múltiples"*. Cap. La teoría de la practica. Ed. Paidos.
- ✓ González Cuberes, M., *"El taller de los talleres: aportes al desarrollo de talleres educativos."*, Editorial: Estrada, Buenos Aires 1991
- ✓ Cortázar, Días. M *"Apuntes para la evaluación de Juego Simbólico"*. Servicio de Atención Temprana de Lebrija.

- ✓ Guy, Jacquin. *"La Educación por el juego"* Editorial Atenas. 1952.
- ✓ Hernández; M. Florencia. San Martín; M. Florencia. *"El comportamiento Lúdico en niños oncológicos en sus ambientes ocupacionales"*. Tesis de grado para optar a la Lic. en Terapia Ocupacional, UNMdP, Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social, Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina. Año 2013.
- ✓ Losada Gómez, Adriana *"Características de juegos y juguetes utilizados por Terapia Ocupacional en niños con discapacidad"* Umbral Científico. num. 9. Universidad Manuela Belt. Colombia. 2006.
- ✓ Luckasson, R. y cols *"Mental Retardation: Definition, Classification, and Systems of Supports"*. 10th Edition. Washington: AAMR. Edición en castellano: Retraso mental: definición, clasificación y sistemas de apoyo. Editorial Madrid: Alianza. 2002
- ✓ Maud, Mannoni *"El niño retardado y su madre"*. Ed. Paidós
- ✓ Meece, Judith. *"Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vigotsky"*.
- ✓ Necco N *"Terapia Ocupacional en tercera edad: Cartografías de una clínica"* Tesis de grado para optar a la Lic. en Terapia Ocupacional, UNMdP, Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social, Mar del Plata, Argentina. 2010

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

- ✓ Wallon, H *"La Evolución Psicológica del niño"* 5ta Edición.
Barcelona. Grijalbo. 1984.
- ✓ Winnicott. D. *"Realidad y juego"* Barcelona. 1971.
- ✓ Zapata, O. A *"El Aprendiz por el juego en la escuela primaria"*
México. Pax México. 1989.

Bibliografía Electrónica

- ✓ El juego en la terapia ocupacional (en línea):
<http://www.fundacionfedi.com.co/index.php/2-uncategorised/37-el-juego-etapa-de-desarrollo-del-nino-vista-desde-terapia-ocupacional>
- ✓ <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- ✓ <http://lema.rae.es/drae/?val=inteligencia>
- ✓ <http://bibliotecadigital.ucentral.cl/documentos/tesis/sembri97/VINELAND.html>
- ✓ <http://es.slideshare.net/andreacorrales370/terapia-ocupacional-y-el-juego>
- ✓ <http://www.alejandrarivas.com/>
- ✓ http://books.google.com.ar/books?id=c2PAnFdDcSgC&pg=PA227&lpg=PA227&dq=terapia+ocupacional+y+juego+en+discapacidad+intelectual&source=bl&ots=UsaGdtwrLf&sig=ItiW_ab1qpvPlvjepVgoHxF7BEM&hl=es&sa=X&ei=D_pvVKjTLu_8sASqioHQCw&ved=0CGAQ6AEwBg#v=onepage&q=terapia%20ocupacional%20y%20juego%20en%20discapacidad%20intelectual&f=false
- ✓ http://www.zonahospitalaria.com/noticias/zh_33/el_papel_de.shtml
- ✓ <http://www.ibeaudry.com/s4/que-es-la-t-o/>

Anexos

ANEXOS

Mar del Plata, Mayo de 2014

Señora directora del Instituto Psicopedagógico Soles

De nuestra mayor consideración:

Con motivo de realizar la Tesis de Grado, correspondiente al título de Licenciatura en Terapia Ocupacional, nos dirigimos a usted y por su intermedio a quien corresponda, a fin de solicitar tenga a bien autorizar la observación del comportamiento lúdico de niños con discapacidad intelectual de 8 a 13 años que cursan el primer ciclo en la institución a su cargo.

La mencionada tarea de campo, consiste en la observación de los niños y niñas mencionados anteriormente, durante la realización de diferentes actividades lúdicas dentro del "Taller de Juegos" ubicado dentro de la rutina institucional.

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

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

Sin otro particular, agradecemos su disponibilidad. Saludan atentamente:

Aramberri, María Soledad

Quenan, Guillermina

Mar del plata, Mayo de 2014

Estimado padre/madre o tutor:

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

Para llevar a cabo esta tarea, necesitamos contar con su autorización para que su hijo/a

DNI _____ participe en el taller de juego que se llevara a cabo los días... a fin de realizar esta investigación.

Nuestro principal objetivo con el mismo es favorecer la mirada desde terapia ocupacional en los aspectos pedagógicos que colaboran al desarrollo de los niños, además de enriquecer la tarea profesional del Licenciado en Terapia Ocupacional en educación especial.

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

Aramberri, María Soledad

Quenan, Guillermina

AUTORIZACION

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

.....

Padre/madre o tutor

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



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE MAR DEL PLATA

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

Título:
Tesista/s (alumno - profesional) Arambur / Queran
Jurados Titulares: Lic. Da Costa, Mabel A.
..... Lic. Burgos Norma
..... Lic. Canfría Alejandra
Fecha de defensa: 2/6/15
Calificación: 8 (ocho)