

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS PEDAGOGICAS
"CAPITAN SILVERIO BLANCO NUÑEZ"**

TRABAJO DE DIPLOMA.

TITULO: Juegos de movimiento: una alternativa para el conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión.

AUTOR: Estrella González Pérez.

TUTORA: Lic. Iraida Díaz Costa.

PENSAMIENTO:

(...) LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON DIFERENTES DEFECTOS DEBE BASARSE EN EL HECHO DE QUE SIMULTANEAMENTE CON EL DEFECTO ESTAN DADAS LAS TENDENCIAS PSICOLOGICAS DE UNA DIRECCIÓN OPUESTA, ESTEN DADAS LAS POSIBILIDADES DE COMPENSACIÓN PARA VENCER EL DEFECTO ()
(Vigotsky , L. S, Obras completas p. 32).

INTRODUCCIÓN

Partiendo de lo expresado por el héroe nacional José Martí... “la vida debe ser diaria movible, útil, y el primer deber de un hombre de estos días es ser un hombre de su tiempo. No aplicar teorías ajenas sino descubrir las propias...” ()

(Martí, J, tomo 10, 1975, 327.

En tal sentido la Pedagogía Cubana responde a una exigencia social, donde como elemento esencial hay un llamado a que los educandos estén doblemente preparados con una cultura general integral, que les posibilite enfrentar los actuales retos de la sociedad.

La Educación Especial en Cuba ha tenido un gran auge después del triunfo de la Revolución. En la actualidad el número de escuelas especiales asciende a 397 en todo el país con la finalidad de facilitarles en la mayor medida posible y según sus aptitudes individuales, que además de valerse por sí mismos, se incorporen a la vida en sociedad.

Basándonos en el pensamiento de L. S Vigotsky ... La tarea consiste en vincular la pedagogía del escolar con defecto (...) con los principios generales y con los métodos de la educación social y encontrar el sistema que lograría enlazar la pedagogía especial con la pedagogía de la infancia normal. (...) (Vigotsky, L, S. Obras completas pág. 37) son cientos los escolares que reciben los beneficios de las escuelas para los escolares ciegos y de baja visión, donde además de recibir un currículo que comprende la formación integral, semejante a lo establecido para la Educación General Politécnica y Laboral se les brinda una formación específica que comprende áreas propias (Orientación y Movilidad, Mecanografía en Negro, Estenografía Braille, Actividades Domésticas). Esto posibilita la preparación para la vida y el trabajo y la adecuada preparación de los egresados para continuar estudios e incorporarse a la vida social.

(...) la educación de los escolares con diferentes defectos debe basarse en el hecho de que simultáneamente con el defecto estén dadas las tendencias psicológicas de una dirección opuesta, estén dadas las posibilidades de compensación para vencer el defecto () (Vigotsky, L, S, Obras completas pág. 32.

Esas posibilidades se presentan en primer plano en el desarrollo del escolar que deben ser incluidas en el proceso educativo como fuerzas motrices.

Conociendo que el grado preescolar constituye una etapa fundamental en todo el desarrollo del escolar muchas investigaciones (Vásquez Morell M, Martínez Mendoza F) han evidenciado que en estas primeras edades se sientan las bases y los fundamentos esenciales para el posterior desarrollo infantil de capacidades, cualidades personales y el establecimiento inicial de rasgos del carácter.

Por lo cual se hace necesario el cumplimiento de un programa educativo para esta etapa con un sistema de influencias pedagógicas organizadas y dirigidas al logro de determinados objetivos, cuya prioridad es lograr el máximo desarrollo posible de cada escolar, lo cual constituye premisa indispensable de su preparación para la escuela de acuerdo con el fin general de nuestra educación que debe ser integral y armónico.

En la enseñanza para los escolares ciegos del grado preescolar se emplean los programas de enseñanza general y teniendo presente que todo educador debe conocer los fundamentos científicos del proceso sobre el cual actúa, así como conocer el para qué para su actuación, se ha podido observar en la práctica que el programa de Conocimiento del Mundo de los Objetos en uno de sus componentes: los patrones sensoriales no resulta motivador para los escolares de baja visión. Lo antes expuesto hace necesario buscar alternativas para el conocimiento de los patrones sensoriales ya que constituyen la base de conocimientos posteriores. De ahí que se plantea el siguiente problema científico.

Problema Científico ¿Cómo lograr la motivación de los preescolares de baja visión en el conocimiento de los patrones sensoriales?

Objetivo Validar juegos de movimiento dirigidos al proceso de motivación en las actividades programadas del Conocimiento del Mundo de los Objetos.

Hipótesis Aplicando juegos de movimientos dirigidos al proceso de motivación en las actividades programadas de Conocimiento del Mundo de los Objetos, se logrará un mayor conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión de la escuela Miguel Ángel Echemendía Ramírez.

Para el logro de los objetivos propuestos fue necesario plantear y desarrollar un grupo de tareas científicas:

- 1.- Determinación de los fundamentos teóricos sobre la necesidad de la alternativa de los juegos de movimiento para el proceso de motivación de los escolares en el aprendizaje de los patrones sensoriales.
- 2.- Diagnóstico de la necesidad de introducir la alternativa de los juegos de movimiento a los escolares de baja visión.
- 3.- Elaboración, fundamentación y aplicación de la propuesta de los juegos de movimiento.
- 4.- Validación de la propuesta de los juegos de movimiento como alternativa para la apropiación de los patrones sensoriales en la práctica pedagógica.

Definición de términos:

Orientación y Movilidad: Es la ciencia y el arte de saber todo acerca del medio ambiente en el cual se vive, ser capaz de desplazarse por el con seguridad, eficiencia e independencia físico y espiritual (López, Párteles 2004: 7).

Juegos de movimiento. Juegos sujetos a reglas_determinadas que desarrollan hábitos y capacidades motrices como rapidez y resistencia (Colectivo, de Autores INDER)

Motivación: Fenómeno psíquico ideal y subjetivo que consiste en el conjunto concatenado de procesos psíquicos que van dirigidos a satisfacer las necesidades del hombre y en consecuencia regulan la dirección y la intensidad de su comportamiento, manifestándose como actividad motivada (González S,D,J 1995; 5)

Baja Visión: Deficiencia visual severa cuya agudeza visual es inferior de 0,3 en su mejor ojo con la correspondiente corrección y un campo visual inferior a 10 grados.

Juego: Actividad conciente, objetiva, un medio para el desarrollo integral necesidad de satisfacer la curiosidad y desarrollar el ansia de conocimientos del preescolar.

Población: Para el presente trabajo se tomó una población integrada por 22 escolares que han transitado por el grado preescolar durante los tres cursos que se lleva aplicando la experiencia pedagógica en la escuela especial para ciegos y baja visión Miguel Ángel Echemendía Ramírez del municipio de Sancti Spíritus.

Muestra: La muestra está integrada por 8 escolares de baja visión representando el 36% del total de escolares del grado preescolar, de ellos tres pertenecen al sexo femenino y los cinco restantes del sexo masculino.

Métodos de investigación empleados.

Métodos del nivel teórico:

Análisis y síntesis: se utilizó en el proceso de investigación en función de conocer los fundamentos teóricos acerca del objeto de estudio donde se pudo analizar cuáles fueron las causas que provocaron el problema a investigar acerca de la necesidad de la alternativa de los juegos de movimiento para la apropiación de los patrones sensoriales

Método histórico lógico: Se utilizó con el fin de precisar los hechos y fenómenos más importantes acerca del programa de Conocimiento del Mundo de los Objetos en uno de los componentes esenciales: los patrones sensoriales en escolares de baja visión del grado preescolar.

Hipotético deductivo: permitió pronosticar la hipótesis mediante la cual hallar la propuesta que brindará la solución de cómo lograr la motivación para el conocimiento de los patrones sensoriales brindando posibles conclusiones para deducir que con los juegos de movimiento se puede motivar a los escolares y lograr una mayor apropiación de los patrones sensoriales.

Métodos del nivel empírico:

Observación: Con el propósito de conocer el nivel de motivación de los escolares de baja visión en la asimilación de los patrones sensoriales.

Prueba pedagógica de conocimiento inicial y final: Con el objetivo de comprobar el nivel de conocimiento y habilidades adquiridas por los escolares en el conocimiento de los patrones sensoriales.

Experimento pedagógico: El mismo consta de tres etapas

Fase diagnóstica: Se fundamentó en el estudio de los programas y orientaciones metodológicas del grado preescolar de Conocimiento del Mundo de los Objetos, con el objetivo de conocer los conocimientos que adquieren los escolares acerca del mismo.

Fase formativa: De acuerdo a los resultados obtenidos en la comprobación de conocimientos aplicados se diseñarán juegos de movimiento para facilitar la adquisición de los patrones sensoriales en los escolares de baja visión del grado preescolar.

Fase comprobatoria: Permitirá al finalizar la fase formativa validar la efectividad de los juegos de movimiento que se aplicarán como alternativa para la apropiación de los patrones sensoriales.

ACÁPITE: 1

Fundamentación teórica:

Epígrafe 1.1. Desarrollo de los procesos psíquicos de los discapacitados visuales.

En el desarrollo de la personalidad de los sujetos con trastornos visuales la pérdida total o parcial de las sensaciones e incluso de una de sus tipos sobre todo de una tan importante como la visual, provocan cambios muy significativos en el desarrollo psíquico del hombre, ya que las sensaciones, constituyen la fuente del conocimiento

Todas las restantes sensaciones y todos los complejos procesos psíquicos tales como la percepción, pensamientos, sentimientos y otros se conforman sobre la base de las sensaciones y en conjunto, constituyen el medio de conocimiento.

El conocimiento como proceso por el cual el hombre refleja la realidad consta de dos eslabones, el sensitivo y el de las ideas, además hay que decir que el eslabón sensitivo del conocimiento es el inicial y el que sienta las bases.

Al elaborar la teoría del reflejo Lenin demostró que el proceso del conocimiento de la realidad objetiva recorre un complejo camino de la contemplación viva al pensamiento abstracto y de este a la práctica.

Además el primer eslabón que conduce al conocimiento de la verdad, es la contemplación viva, es decir, las sensaciones y percepciones como señaló Lenin entre la conciencia y el mundo exterior son realmente un vínculo directo, son la transformación de energía de excitación, es un hecho de la conciencia, a través de las sensaciones no podemos conocer nada sobre ninguna forma de materia y movimiento. Por su totalidad y relación de percepción los ojos superan a todos los demás órganos de los sentidos del hombre, la información visual constituye cerca del 90% de toda la información que llega al cerebro del mismo.

Los resultados de la influencia positiva de los defectos visuales sobre el desarrollo y las manifestaciones de la psiquis de los ciegos como se aprecia son considerables teniendo un carácter tanto cualitativo como cuantitativo. Por ninguna descripción por muy brillante que sea el ciego podrá conocer lo pintoresco del mundo.

Los cambios cuantitativos tienen un lugar principal en la esfera del conocimiento sensitivo, en el caso de los ciegos se reduce considerablemente o decrecen en gran medida las sensaciones y percepciones visuales, por lo tanto disminuye la cantidad de representaciones y se reducen las posibilidades para formar imágenes de objetos, su situación en el espacio y las imágenes de la fantasía.

En particular la pérdida de la visión puede ser compensada por el desarrollo del tacto y del oído, tiene gran significación también el desarrollo del olfato. Para desarrollar las sensaciones de compensación cuando se utilizan correctamente todos los analizadores conservados podemos formar en los ciegos una percepción adecuada de los objetos y fenómenos. La condición fundamental para lograr éxitos en nuestro trabajo es

precisamente desarrollar una labor sistemática dirigida a la educación sensorial de los ciegos, es decir que debemos educar la habilidad de ver, oír, palpar, percibir el mundo circundante y formar el conocimiento de una forma sensitiva . La educación sensorial debe contribuir a formar en los escolares formas generalizadas para estudiar las cosas, en este proceso tiene lugar la contraposición de sus particularidades.

La acción sensorial son acciones de análisis, tacto y de escucha que se forman solamente en el proceso de la actividad del contenido práctico material. Es por eso que en el proceso de enseñanza de los ciegos y de baja visión tiene una gran significación la utilización de medios audiovisuales. Cuando se enseña a los ciegos es necesario prestar gran atención a desarrollar los sentidos del espacio solamente mediante un trabajo especial podrá formarse en ellos el mismo.

Si enfocamos correctamente el trabajo con los escolares ciegos podrá llegar a formarse una reserva suficiente de estos aspectos lo que es importante para aumentar las posibilidades cognoscitivas de los mismos.

Entre los factores sociales más importantes para compensar la pérdida parcial o total de la vista se encuentra el nivel de desarrollo de la sociedad y la situación del ciego, las condiciones en que se desarrolla su actividad y su posición en la vida.

Los psicólogos y pedagogos han demostrado que el mecanismo fisiológico de percepción de los ciegos es igual al de los videntes, las relaciones nerviosas en caso de los ciegos se forman sobre la base de las irritaciones del aparato auditivo, motriz, olfativos, táctil y otros, teniendo en cuenta que el ciego es un "sujeto cuya agudeza visual es de 0,00" (Martín, G, D M, 2003, 10)

Al igual que los videntes las representaciones de los ciegos se forman bajo la influencia de la percepción sensitiva de la realidad, a la vez se unen el pensamiento y con este también el lenguaje. El lenguaje y el pensamiento facilitan la formación de representaciones íntegras sobre objetos y fenómenos, ayudan a descubrir los rasgos fundamentales y contribuyen a establecer la similitud y la diferencia.

Los procesos cognoscitivos de los escolares ciegos están afectados notablemente por ejemplo. ,hay autores que comparan el desarrollo de la atención de estos escolares con el de los videntes y expresan que en ellos el desarrollo es más alto y que tienen una actividad de atención elevada (K. Stumpf, Burklen). Sin embargo, los maestros suelen

opinar que la atención de los alumnos ciegos tiene un desarrollo más bajo que el de los videntes. Nosotros compartimos el criterio vigotskiano de no analizar los problemas de la atención de los videntes como un problema cuantitativo, sino con un análisis cualitativo, donde se valoren las posibilidades y se expliquen los comportamientos que pueden tener estos escolares al valorar uno u otro proceso.

Atención: bajo nivel de desarrollo, lentitud al pasar la atención de un objeto para concentrarse en otro es involuntaria debido a que la información del medio ambiente les llega escasa y aislada por la estrechez de sus intereses.

Además, en los escolares con discapacidades visuales la atención y diferenciación auditiva constituye una de las fuentes fundamentales por las que el escolar ciego capta la información del mundo exterior, por lo tanto, su estimulación correcta contribuirá a la comprensión del mundo que lo rodea.

Memoria: es un instrumento de trabajo y apoyo indispensable y necesario y se desarrolla en ellos la memoria lógica verbal, semántica pues establece una relación entre los hechos que memoriza, poca comprensión del material memorizado.

Imaginación: en los ciegos hay una gran pobreza de la imaginación, los individuos que quedaron ciegos temprano o ciegos que tienen sueños pobres e imágenes confusas están privados de elementos visuales.

En el estudio de las emociones y sentimientos, de las personas con discapacidades visuales debe valorarse el punto de vista de L. S. Vigotsky de que “las emociones, los sentimientos, la fantasía, el pensamiento y los demás procesos de la psiquis del ciego, están subordinados a una tendencia general de la compensación de la ceguera.” () Vigotsky L, S, 186.

Pensamiento: al perderse total o parcialmente la función visual disminuye la integridad, la exactitud y el carácter diferenciado del reflejo sensorial del entorno.

Lenguaje: poco desarrollo de los procesos lingüísticos, retardo en la formación de hábitos articulatorios y sentidos del idioma no hay correlación entre el vocablo y la figura del contenido del léxico

Numerosos estudios, valoraciones y afirmaciones demuestran que el lenguaje es la principal fuente de compensación de la discapacidad visual, pues al poseer lenguaje, la persona posee la facilidad de intercambio social.

Resultan curiosas las comparaciones que establece L.S. Vigotsky en su obra Fundamentos de Defectología entre una persona ciega y una sorda; realiza un análisis desde el punto de vista social, colocando al ciego en ventaja, pues posee validez social: el lenguaje.

Existen además, otras razones que confirman el valor de esta fuente de compensación de la discapacidad visual. A través de la utilización del lenguaje se precisan, regulan y corrigen los reflejos sensoriales de la realidad, pues se les da nombre a los objetos, se agrupan por conceptos y se rectifican los elementos errados que llegaron al individuo a través de los órganos de los sentidos dañados, este proceso ayuda a conservar imágenes anteriores y las compara con las nuevas surgidas, sustituye, completa o refina las percepciones visuales limitadas en las que se resaltan o se transmiten modalidades de percepción que no se registraron visualmente o se registraron de forma insuficiente; además, el lenguaje estimula y activa la percepción visual limitada.

Por ello deben analizarse algunas dificultades que pueden presentarse en el proceso de la comunicación verbal y ser atendidas por especialistas, si es preciso.

Si la discapacidad visual es muy severa desde edades tempranas, en el período de adquisición del lenguaje pueden presentarse errores de pronunciación por dificultades en la articulación de algunos sonidos debido a la no visualización correcta de los órganos articulatorios. En el período de la formación de conceptos pueden aparecer dificultades entre las palabras y su contenido semántico, lo que es denominado en la bibliografía especializada verbalismo.

A su vez, la utilización de los analizadores conservados, el empleo por parte de maestros y demás personas de un lenguaje claro y variado, el desarrollo del vocabulario a través del empleo de todas las posibilidades de comunicación como libros, la televisión, la computación y otros medios, constituyen vías oportunas para el desarrollo exitoso de este proceso de la comunicación verbal.

Percepción: selectividad limitada por el grupo restringido de intereses, poca influencia emocional de los objetos del mundo, dificultades en la percepción de la profundidad en el espacio.

A través de la percepción táctil se distingue un gran número de rasgos en comparación con la visual, pero no significa que a través de ella se refleje la realidad con mayor

plenitud, pero es importante pues la percepción táctil es una vía fundamental en el reflejo del mundo que rodea las personas invidentes, aunque posee algunas limitantes que pueden ser educadas o estimuladas en el propio desarrollo del individuo.

Este tipo de percepción es lenta y analítica, es fragmentada, por no poderse realizar un análisis de los componentes del estímulo, ni la relación todo parte puede limitarse la determinación de cualidades objétales como el tamaño, distancia, orientación y movimiento en los casos que sobrepase el alcance del órgano receptor. La selectividad de percepción se reduce a la estrecha esfera de intereses, debido a la insuficiente experiencia sensitiva y esta a su vez afecta la comprensión perceptual.

Sensaciones: son táctiles, olfativas, gustativas, auditivas, son muy importantes para el desarrollo de los sentidos.

Representaciones: es un tipo de reflejo muy específico, es menos precisa que la percepción, es el punto de partida y apoyo en el desarrollo del lenguaje y el pensamiento.

Como elemento pedagógico y respondiendo al reto que constituye el estudio y aplicación sobre los lineamientos del diagnóstico se podrá satisfacer en cada escolar de baja visión sus necesidades educativas y con ellos atender a la diversidad escolar. En este sentido de lograr estrategias para atender a la diversidad con procedimientos favorecedores de una atención con calidad en cada uno de los alumnos logrando como fin el desarrollo integral y multilateral de los educandos, nuestro Héroe Nacional José Martí desde el año 1876 se refería a la necesidad de la enseñanza científica, objetiva, por lo que se ve presente en las transformaciones culturales y educativas de la escuela cubana.

Uno de los principios de la educación cubana lo constituye el carácter masivo y con equidad, sin lugar a dudas ser consecuente con la educación de escolares de baja visión es también hacer realidad esta directiva del sistema educacional cubano en la educación especial.

1.2. El juego en la edad preescolar. La Educación Física y el juego de movimiento para el conocimiento de los patrones sensoriales.

Los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellas reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conocen las

fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barreras para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

EL juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del escolar como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes, como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la educación preescolar.

Fue el destacado filósofo marxista Plejánov quien establece el carácter social de los juegos refutando las teorías burguesas de que los juegos se realizan por instintos biológicos. Exponen la concepción materialista del origen y la esencia del juego en sus trabajos sobre el arte, donde señala el trabajo y la vida cotidiana. Los profundos estudios sobre los hechos históricos, le permiten llegar a la conclusión de que “el juego es el hijo del trabajo” . El juego surgió históricamente como una necesidad del trabajo lo que significa que el hombre en su desarrollo antes de haber jugado tuvo necesidad de trabajar para poder subsistir. Los juegos, el canto y el baile inicialmente, acompañaban al trabajo separándose posteriormente para convertirse en una actividad independiente, sin embargo, el contenido y variedad de los juegos se determinan siempre con las condiciones sociales, el carácter del trabajo, cambiando el mismo, de acuerdo a las condiciones históricas de la vida del hombre.

Todo juego puede llamarse actividad lúdica, pero no toda actividad lúdica es siempre juego.

La lúdica es una dimensión del conocimiento, una categoría universal de la expresión de la cultura enmarcada en tiempo y espacio que es resultado de la satisfacción del desarrollo del ser humano, la actividad lúdica en cualquier manifestación del arte, la amistad de los pueblos, los espectáculos y fiestas, las liturgias religiosas relaciones afectivas y el acto sexual.

Categoría fundamental del concepto de lúdica.

1.- Necesidad lúdica: es la inevitabilidad, la urgencia irreversible de ejecutar de forma libre, espontánea, con manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

2.- Actividad lúdica: es la acción misma conscientemente dirigida a la liberación involuntaria del impulso generado por la necesidad.

3.- Placer lúdico: es el bienestar, la satisfacción estimuladora del desarrollo alcanzado durante la realización de la necesidad a través de su peculiar que en este caso es juego.

El juego es la categoría universal y significativa de la actividad lúdica, contribuye al desarrollo integral de los escolares. La palabra juego proviene del latín ludus.

Los juegos siempre han constituido una forma inherente al ser humano, por esencia se diferencian del trabajo, el deporte, de la actividad laboral, del estudio, pero pueden convivir con todas estas actividades es una manera muy inteligente de hacer las más complejas y difíciles tareas.

Cuando un escolar juega, lo hace para desarrollar funciones, adquirir conocimientos, relacionarse. Cuando se involucra en un juego, se divierte y manifiesta emociones, pero también aprende. El juego es el medio idóneo del que dispone el escolar para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo, en términos de inteligencia, afectividad, cultura humana y cualidades físicas.

El juego es una actividad de gran valor social, se afirma que mediante el mismo se va complementando el aprendizaje de las normas sociales, es la forma y espacio a través de la cual se ensayan, experimentan y asumen los mismos.

Un escolar al jugar manifiesta su curiosidad, su capacidad de asombro, el interés por las cosas que le rodean y preocupan, su afán de investigar, la capacidad de observador, la experimentación, el intercambio.

El juego es una expresión de la cultura de la sociedad, refleja las características esenciales de la sociedad en que fue creado, tiene un gran valor para la estimulación de procesos cognoscitivos como sensaciones y percepciones, pensamiento, procesos afectivos- motivacionales, autoestima, autovaloración y la personalidad en general.

S.L.Vigotsky señaló que “el juego es una fuente de desarrollo potencial y crea el área de desarrollo potencial. La acción es un campo imaginario en una situación ficticia, creación de una inacción espontánea, la formación de un plano de vida de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el nivel de desarrollo, lo conduce a la cresta de la ola, hace de su actividad el fundamento del desarrollo de la edad preescolar que se yergue de aguas profundas pero relativamente tranquilas; (...) el

juego es también la auto educación del escolar, la ejercitación para el futuro" (Vigostki, S.L;Obras Completas, T 5).

El juego tiene una estrecha relación con la enseñanza desarrolladora la que se concibe como el proceso sistémico de transmisión de la cultura en la institución escolar en función del encargo social, que se organiza a partir de los niveles de desarrollo actual y potencial de los estudiantes y conduce el tránsito hacia niveles superiores de desarrollo, con la finalidad de formar una personalidad integral y autodeterminada, capaz de transformarse y transformar la realidad en un contexto socio histórico concreto. El juego es consecuente con tales aspiraciones, es participación, entrega, reflexiones, búsqueda, autoanálisis, intercambio, comunicación, es una vía excelente para dar un carácter activo al proceso de enseñanza_ aprendizaje.

Metodológicamente el juego es a partir de su naturaleza y dinámica, un recurso didáctico y educativo que puede elevar la calidad del proceso pedagógico, puede ser considerado como un método, un procedimiento y una forma de organización de dicho proceso, es un medio de educación de los sentimientos y valores de las nuevas generaciones, es un instrumento para potenciar el diagnóstico y tratamiento a las necesidades educativas.

Por el alto grado de placer que proporciona al escolar y por constituir un preciado medio de educación, el juego es un espacio importante en su vida.

La actividad lúdica constituye un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del escolar, El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene de manera muy especial en el juego, por tanto es una condición para acceder a la vida, al mundo que lo rodea.

Jugar es para el escolar como vivir, es la manera en que comienza a conocer el mundo, a descubrir, es la manera en la que se atreve a probar otras historias, sentir otras emociones en un mundo en el que todo es posible, a decir con otros lenguajes aquello que aún no puede expresar claramente con palabras.

El juego permite al escolar manifestarse y a la vez satisfacer, en el más alto grado, su curiosidad, su fantasía y su necesidad de actividad. Durante el juego entra en un amplio y complejo sistema de relaciones con los objetos, con otros escolares y con los adultos lo que les da la posibilidad de adquirir numerosas nociones del mundo que los rodea y

desarrollar importantes procesos del conocimiento como la percepción, la representación, la memoria, la imaginación, el pensamiento y el lenguaje, constituye un factor de comunicación y exploración más amplio que el lenguaje verbal, origina un espacio para la exploración y la creatividad, permite al escolar exteriorizar sus vivencias y pensamientos, permite de forma continuada y progresiva el aprendizaje y conocimiento de valores culturales, instaura una fluida comunicación de los escolares entre si y con el docente, es la vía natural en la que los escolares entablan una relación entre los hechos y los valores.

El juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, es un procedimiento fundamental presente en cualquier tipo de actividad por lo que se enfatiza la concepción acerca del enfoque lúdico en la organización y conducción del proceso educativo en la etapa preescolar.

Cuando el escolar manipula los objetos, percibe su tamaño, su forma, su color, el peso, la distancia entre ellos y la posición que ocupan; ya está recibiendo una influencia para el desarrollo psíquico y físico. Al seleccionarlos y compararlos en sus acciones lúdicas se están creando las bases de los procesos posteriores de análisis y síntesis. La noción de zona de desarrollo próximo incluye en sí el verdadero papel de la imitación y del juego, Vigotski afirma en su obra que la imitación permite la transformación del desarrollo potencial en desarrollo actual, mientras que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el escolar, incorporando como potencial, los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura.

José Martí decía: " (...) la escuela alegre y útil", útil porque se aprende y alegre porque se aprende a gusto, eso es lo queremos que sea el proceso educativo en la edad preescolar, solo así será posible que el escolar se adentre en el mundo de los objetos y fenómenos que tiene que redescubrir, solo así el escolar preescolar entenderá ese mundo tan grande y desconocido en el cual penetrará con una herramienta insustituible. En la vida del escolar, el juego no realiza una determinada función cerrada y aislada; el juego para él es trabajo, arte, pensamiento, realidad, fantasía y descanso, es en fin fuente de alegría.

El juego es aspecto fundamental en esta edad, es una de las leyes características del desarrollo infantil, es una necesidad del organismo que va creciendo y condición indispensable para que el escolar se incorpore a la sociedad.

El escolar tiene pasión por el juego y esa pasión hay que satisfacerla, no sólo hay que darle tiempo para jugar, sino que debe impregnarse con ese juego toda su vida. Su vida toda es el juego. Para los escolares en la edad preescolar el juego tiene una importancia extraordinaria; el juego para ellos es estudio, trabajo y una forma sana de educación.

La influencia social del juego y los sentimientos que este despierta están contenidos en las relaciones que se conforman en él. Ahí el escolar da sus primeros pasos, estableciendo interrelaciones con sus coetáneos, esa es la primera escuela para la educación de la conducta social. Sobre la base de las interrelaciones se conforman los sentimientos de sociabilidad; los hábitos y habilidades para actuar en conjunto, la comprensión de sus propios intereses y aunque en forma sencilla, también el de los demás, se desarrollan la objetividad de las acciones, la valoración de los logros personales y generales, conjuntamente con esto se forman los sentimientos de colaboración, subordinación e igualdad.

El juego en el escolar produce alegría, sentimientos y sensaciones positivas, satisface sus intereses y necesidades de movimientos, desarrolla la personalidad infantil, permite que se agrupen, que actúen de forma independiente, prepara al escolar para el trabajo, desarrolla rasgos de colectivismo, estimula al desarrollo del lenguaje, pensamiento, memoria, fantasías que hacen que se consoliden y amplíen las nociones del escolar sobre la vida circundante.

Tipos de juego:

1. juegos de creación
2. juegos con reglas determinadas

Dentro de los juegos con reglas determinadas están los juegos de movimiento, estos desempeñan un significativo papel en el desarrollo psíquico y físico del escolar pequeño, constituyen un excelente medio educativo que influye en la forma más diversa y compleja en la evolución del escolar, proporciona el desarrollo de hábitos y capacidades motrices como la rapidez y la resistencia, las cualidades volitivas y

morales de la personalidad como voluntad, perseverancia, disciplina, colectivismo, forman hábitos de conducta social, acciones y objetivos comunes, valentía y justeza.

Los juegos de movimiento son muy importantes para la organización de la vida del escolar, para activarlos es preciso incorporar y orientar las acciones, ellos juegan con gusto pero es necesario dirigir con atención los mismos e incluso darles alguna demostración. Cuando se realizan se establece un ambiente de alegría y optimismo porque son dinámicos y brindan múltiples posibilidades de movimiento, predomina el esfuerzo físico, estimulan a los escolares para estar activos.

El factor dinámico es el más relevante en los juegos de movimiento. Los escolares al jugar reciben grandes emociones, satisfacciones, vivencias al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

Durante el proceso de la actividad de los juegos se enriquecen las percepciones y sensaciones, provocan sensaciones musculares, agudiza las percepciones visuales y auditivas.

Existen varios tipos de juegos de movimiento:

- 1.-dramatizados
- 2.-sensoriales
- 3.-persecución
- 4.-libres
- 5.-con cantos
- 6.-creativos
- 7.-coeducacionales
- 8.-rítmicos
- 9.-tradicionales
- 10.-predeportivos
- 11.-de relevo
- 12.-constructivos

Los juegos de movimiento están incluidos en las actividades programadas y en las actividades independientes del juego.

El programa de Educación Física, se caracteriza por la realización sistemática de acciones motrices variadas, enriquecidas por la propia iniciativa, un mayor nivel de

independencia y la participación activa del escolar en la organización de la actividad en armonía con la acción colectiva, desarrolla las emociones y sentimientos; las relaciones interpersonales y normas de comportamiento, el conocimiento del mundo de los objetos, las relaciones espaciales, la expresión oral, corporal y el juego.

La Educación Física comprende la actividad programada, la gimnasia matutina la actividad motriz independiente y las actividades físico- recreativas.

El contenido del programa abarca:

- 1 desplazamiento
- 2 ejercicios para el desarrollo físico general
- 3 ejercicios principales
- 4 juegos de movimiento

Los ejercicios principales son los encargados de la enseñanza de las acciones motrices para desarrollar las habilidades, capacidades coordinativas y flexibilidad, sientan las bases para el desarrollo de determinadas cualidades de la personalidad, Las acciones son: caminar, correr, saltar, lanzar, rodar, golpear, cuadrupedia, reptar, escalar, trepar y combinaciones entre ellas.

Los ejercicios de correr contribuyen al desarrollo de la flexibilidad, la coordinación, el ritmo, el equilibrio y la orientación.

El salto contribuye al desarrollo de todas las capacidades coordinativas y la flexibilidad. La cuadrupedia desarrolla la coordinación, la orientación y el equilibrio. En los juegos de movimiento se ejercitan las acciones motrices aprendidas y se contribuye a sentar las bases para el desarrollo de cualidades de la personalidad. La repetición del juego dependerá de su dinamismo, la carga física a que es sometido el escolar y su contenido.

Las variantes de los juegos pueden confeccionarse modificando las posiciones iniciales, las formaciones, las formas de ejecutar la acción, la utilización de los medios de enseñanza, la distribución de los papeles principales y las reglas del juego.

En cada juego original pueden hacerse una o más variantes combinadas, respetando siempre la acción motriz fundamental ya que esta se corresponde con las capacidades físicas que nos proponemos como objetivo desarrollar en cada juego.

Los elementos didácticos empleados en la actividad programada de patrones sensoriales al aplicarlos a los escolares de baja visión tendrán que estar acordes a sus necesidades teniendo un profundo conocimiento del educando, cual es la actitud del maestro ante un alumno que no aprende, asegurar las condiciones básicas para la igualdad de oportunidades, que el escolar sea sujeto activo del aprendizaje y se propicie actividades diferenciadas en la clase.

Teniendo en cuenta que los escolares con Necesidades Educativas Especiales en el analizador visual reciben el currículo de la Educación General Politécnica y Laboral y que los mismos presentan dificultades en la motivación, surge la necesidad de utilizar el juego de movimiento como alternativa para el conocimiento de los patrones sensoriales. Esta posición revela un enfoque optimista en cuanto al desarrollo al reconocer que las personas que presentan necesidades educativas especiales en el área de la visión se rigen por las mismas leyes generales que rigen el desarrollo de todos los escolares y que el dominio y conocimiento de estas será un escalón inicial no para la identificación del defecto sino para la potenciación del desarrollo.

Forma parte del programa del grado un componente fundamental: el conocimiento del mundo de los objetos y sus relaciones y dentro de este el conocimiento de los patrones sensoriales. Al enfrentarlos a estos nos percatamos que los escolares de baja visión no están motivados lo que ha provocado dificultades en el conocimiento de los patrones sensoriales, lo que hizo necesario una alternativa de ahí que se toman los juegos de movimiento como alternativa para el conocimiento de los patrones sensoriales.

Los juegos por su naturaleza constituyen una vía fundamental para lograr la motivación necesaria en los escolares de baja visión para el conocimiento de los patrones sensoriales.

ACÁPITE II.

El conocimiento de los patrones sensoriales y los juegos de movimiento en los preescolares de baja visión.

Para la realización del proceso investigativo se diseñó un pre experimento pedagógico organizado en tres etapas

Etapa de constatación inicial: se realizó un diagnóstico inicial para conocer las dificultades que presentaban los escolares de baja visión en el proceso de motivación durante la actividad programada de conocimiento de los patrones sensoriales, empleando métodos de la investigación educativa, en este caso se utilizaron la observación (anexo 1) y la prueba pedagógica.

Etapa propiamente experimental: se trabaja en la implementación de los juegos de movimiento como alternativa en el proceso de motivación de los escolares para el conocimiento de los patrones sensoriales.

Etapa de constatación final: se realizó un diagnóstico final donde se aplicó la observación (anexo 1) la prueba pedagógica (anexo 2) con el propósito de conocer el nivel de conocimiento de los patrones sensoriales por los escolares de baja visión. Después de la instrumentación de los juegos de movimiento se trabajó en la comparación del antes y después de lo aplicado.

***2.1 Diagnóstico inicial para el conocimiento de los patrones sensoriales a través de los juegos de movimiento en los preescolares de baja visión.**

El análisis inicial del nivel de conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión se realizó partiendo de la aplicación de los métodos e instrumentos propios de la investigación educativa.

Inicialmente se aplica una guía de observación (anexo 1) a las actividades de Conocimiento del Mundo de los Objetos con el objetivo de comprobar el nivel de conocimiento, habilidades y actitudes que poseen los escolares acerca de los patrones sensoriales. Se observaron 8 escolares obteniendo los siguientes resultados. En la muestra seleccionada se observó que los escolares no reconocen la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales. Se ubica al 100% de la muestra en un nivel de mal.

En la inclinación hacia las habilidades físicas los 8 escolares presentan dificultades por lo que se ubican en el nivel de mal.

En los 8 escolares que se corresponden con el 100% de la muestra, al evaluar el accionar sobre la actividad teniendo en cuenta la motivación su estado anímico y disposición estos fueron deficientes evaluándose de mal.

Posteriormente se aplicó una prueba pedagógica de conocimiento inicial (anexo 1 con el objetivo de constatar el nivel de conocimiento que poseen los escolares sobre los patrones sensoriales antes y después de aplicar los juegos de movimiento; los resultados obtenidos se muestran a continuación.

En las respuestas a las preguntas se señalan dificultades para identificar y reconocer figuras y objetos por su forma, color y tamaño, reconocer en su entorno objetos con la forma, color y tamaño indicados y reconocer objetos que contengan los tres patrones, los 8 escolares se evalúan de mal.

En la inclinación hacia las habilidades físicas se señalan dificultades para realizar correctamente la carrera, salto y cuadrupedia, acorde a los resultados, se ubicaron los 8 estudiantes en un nivel de mal.

Al analizar las respuestas se pudo observar que los 8 escolares que se corresponden con el 100% de la muestra no estaban motivados, su estado anímico y disposición eran deficientes ubicándose en un nivel de mal.

La información obtenida a partir de los métodos investigativos aplicados permitió determinar las principales regularidades en torno al conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión.

No es suficiente la motivación de los escolares para el conocimiento de los patrones sensoriales,

- 1 No saben la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales.
- 2 Las habilidades físicas, correr, saltar y cuadrupedias se pueden utilizar para el conocimiento de los patrones sensoriales.

Variable Independiente: Juegos de Movimiento.

Variable dependiente: Proceso de motivación en las actividades programadas de Conocimiento del Mundo de los Objetos, como condición indispensable para la adquisición de los patrones sensoriales (forma, color, tamaño).

Indicadores

- 1.- Necesitan del uso del conocimiento de los patrones sensoriales forma, color y tamaño.
- 2.- Realizan las actividades físicas.
- 3.- Accionan sobre la actividad.

2.2- Fundamentación e instrumentación de la propuesta de los juegos de movimiento para el conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión.

Las bases psicológicas y pedagógicas que aportan la teoría socio histórico cultural encabezada por Lev Semionivich Vigotsky constituyen el fundamento que sustenta la propuesta de juegos de movimiento como alternativa para el conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión.

Tomando como punto de partida los elementos que el autor describe en relación con el papel rector que tiene el factor social en la educación se instrumentan juegos de movimiento pues facilitan a los escolares la motivación para la adecuada adquisición de los patrones sensoriales, jugando interactúan con sus coetáneos, se divierten, se comunican, permitiéndoles la incorporación activa a la principal actividad en la etapa preescolar.

Cuando el escolar juega se desarrolla, sin actividad sería imposible la comunicación que permite la participación del escolar en la construcción del conocimiento como sujeto activo del mismo. Los juegos de movimiento favorecen la motivación y la aplicación de técnicas de orientación y movilidad que contribuyen a la preparación del sujeto para la vida independiente, dándole cumplimiento a una línea de desarrollo de la especialidad. Las concepciones vigotskianas en relación a las distintas zonas de desarrollo se ponen de manifiesto, pues para trabajar diferentes juegos primeramente el escolar debe conocer los mismos, sentirse interesados y motivados para enseñarles reglas, graduando y complejizando los niveles que aplicándolos pueden llegar a la apropiación de los patrones sensoriales.

Nuestros escolares presentan como defecto primario alteraciones visuales que provocan falta de motivación hacia la actividad programada de Mundo de los Objetos por lo que se hace necesario buscar vías que contribuyan a su motivación, precisamente los juegos de movimiento favorece el proceso del conocimiento de los patrones sensoriales compensando así las alteraciones secundarias y terciarias que según Vigotsky se producen cuando no existe una influencia socio cultural positiva, pues la educación de escolares con necesidades educativas en el analizador visual se

apoya de forma general en la compensación indirecta, psíquica ya que la directa, orgánica es imposible.

Teniendo en cuenta las potencialidades de los escolares, el juego permite desarrollar los analizadores táctil y auditivo, la motivación y concentración favoreciendo la comunicación, el colectivismo y activando al mismo tiempo todos los procesos cognoscitivos.

Los juegos de movimiento propician la adquisición de conocimientos básicos en la edad preescolar, así como el desarrollo de habilidades físicas permitiendo la atención a la diversidad.

Estructura del sistema de juegos de movimiento.

Para la siguiente estructura se toma como punto de partida el programa de Educación Física de Preescolar con el objetivo de lograr una adecuada motivación en los escolares para el conocimiento de los patrones sensoriales, teniendo en cuenta las características propias de los juegos de ser alegres, variados, dinámicos, se utilizan movimientos básicos del programa que los escolares dominan y donde demuestran seguridad y destreza en su ejecución como correr, saltar y cuadrupedia, ya que constituyen factor importante en la preparación para la vida, donde la orientación en el espacio es componente necesario de cualquier actividad para lograr su realización exitosa y con calidad, teniendo presente fundamentalmente las de orientarse en relación a puntos de referencia y la de buscar y localizar objetos caídos.

Metodología 1.

Consideraciones generales sobre la propuesta para realizar los juegos de movimiento.

Antes de comenzar el juego la maestra debe entusiasmar a los escolares por medio de una conversación corta y amena donde les explicará como se llama el juego, que material van a utilizar y en forma general en que consiste el mismo.

Juego 10.-

Nombre: A jugar con las figuras geométricas.

Objetivo: Correr y ejecutar cuadrupedia.

Medios: Aros, mesa, figuras geométricas de diferentes forma, color y tamaño.

Organización: Se sitúan los escolares en hilera de frente a la zona de juego.

Desarrollo: Al sonido del silbato el niño saldrá corriendo en línea recta, pasa por dentro del aro, continúa corriendo, al llegar a la mesa ejecuta cudrupedia por debajo de esta y luego selecciona figuras geométricas que están dispersas por el suelo de diferentes formas, tamaño y color, aplicando las técnicas de orientación y movilidad para buscar de objetos caídos, muestra la figura y regresa corriendo a la hilera en línea recta.

Regla 1: Correr y ejecutar cuadrupedia.

Regla 2: No regresar hasta tanto no identifique la tarea del juego.

Variante: Cuando los escolares dominen el juego se puede realizar con otras habilidades físicas.

Reglas generales.

- 1.- la salida cuando suena el silbato.
- 2.- bordear todos los obstáculos.
- 3.- saltar todos los aros.
- 4.- realizar la cuadrupedia.
- 5.-no regresar hasta tanto identifiquen la tarea del juego.
- 6 - regresar corriendo a la hilera.
- 7.- aplicar las técnicas de orientación y movilidad.

2.3 Validación de la propuesta de la actividad.

Novedad Científica: La aplicación de este trabajo reviste gran importancia pues resuelve un problema de la práctica educativa, al proponer juegos de movimiento como alternativa para el conocimiento de los patrones sensoriales, contribuye al logro de la motivación hacia este contenido que es fundamental para el grado preescolar, permite el desarrollo de la orientación y movilidad preparando a los escolares para la vida, así como brinda a los docentes vías para el tratamiento adecuado de las deficiencias visuales.

Aporte a la práctica:

Brinda al docente vías para el tratamiento de los patrones sensoriales resolviendo la problemática existente lo que permite una mayor motivación de los escolares hacia este contenido.

Después de la etapa propiamente experimental donde se instrumentaron los juegos de movimiento se realizó la constatación final (diagnóstico final) de los resultados, con el propósito de validar la efectividad de la influencia ejercida por el estímulo experimental para favorecer el proceso de motivación para el conocimiento de los patrones sensoriales en preescolares con baja visión.

Los resultados demostraron en sentido general una evolución significativa en los diferentes indicadores.

Como resultado del análisis de los instrumentos empleados se puede afirmar que fue adecuada la utilización de los juegos de movimiento en correspondencia con el objetivo propuesto, la utilidad de los indicadores y la contribución de estos para favorecer el proceso de motivación para el conocimiento de los patrones sensoriales en preescolares con baja visión.

En el pre experimento desarrollado se siguió la lógica del proceso investigativo y tuvo como objetivo comprobar la efectividad del juego de movimiento favoreciendo el proceso de motivación para el conocimiento de los patrones sensoriales en preescolares con baja visión, esto facilitó la realización de un análisis valorativo del comportamiento del nivel de aprendizaje de los escolares.

En el indicador 1, que se refiere a la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales, los 8 identificaban y reconocían objetos y figuras del medio para un 100 %.

En el indicador 2 que se corresponde con la inclinación hacia las habilidades físicas (correr, saltar y cuadrupedia), inicialmente los escolares se ubicaron en un nivel de mal, durante la aplicación de la propuesta los preescolares se muestran interesados por las mismas y las van perfeccionando, lo que hace posible que se evalúen 6de Bien para un 75% y 2 de Regular para un 25%.

En el indicador 3 relacionado con el accionar sobre la actividad, los preescolares ya demostraban interés, buen estado de ánimo y disposición, permitiendo la adecuada

asimilación de los patrones sensoriales ,7 fueron evaluados de Bien para un 87,4% y 1 de Regular para un 12,6%.

A continuación se muestran los resultados finales que fueron obtenidos con la aplicación de los mismos instrumentos utilizados en la etapa de constatación inicial, los mismos demostraron en sentido general una evolución significativa en los diferentes indicadores.

Para determinar el diagnóstico final se utilizó la guía de observación (anexo 1) con el objetivo de constatar el conocimiento de los escolares sobre los patrones sensoriales. Al evaluar la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales forma, color y tamaño los 8 escolares se evalúan de bien para un 100%.

En la inclinación hacia las habilidades físicas se observó un mejor desarrollo perfeccionando en cada uno de los escolares la carrera, salto y cuadrupedia, lo que permitió evaluar de bien 6 escolares para un 75% y 2 de regular para un 25%.

Al evaluar su accionar sobre la actividad 7 escolares lo que corresponde al 87,4% de la muestra se logró la motivación, estado anímico e interés necesario para alcanzar el conocimiento de los patrones siendo evaluados de bien y 1 de regular para un 12,7%.

Con la aplicación de la prueba pedagógica (anexo 2) se comprobó el nivel alcanzado en la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales, apreciándose una diferencia significativa en comparación con el diagnóstico inicial, evaluándose de bien los 8 escolares. De igual forma evidencian su inclinación hacia las habilidades físicas ,desarrollando adecuadamente la carrera ,salto y cuadrupedia los 6 escolares (75%) , según la escala valorativa se evalúan de bien y 2 de regular para un 25% Al analizar el tercer indicador se observó que 7 para un 87,4% se evaluaron de bien y 1 el 12,6% se evaluaron de regular.

INDICADORES	INICIO	FINAL
-------------	--------	-------

	ESCALAS						ESCALAS					
	B	%	R	%	M	%	B	%	R	%	M	%
1 Necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales forma, color y tamaño.					8	100	8	100				
2 Inclinación hacia las habilidades físicas.					8	75	6		2	25		
3 Accionar sobre la actividad.					8	100	7	87,4	1	12,6		

Como se aprecia en la tabla antes de la aplicación de los juegos de movimiento los 8 escolares (100%) estaban ubicados en un nivel de mal y después de la instrumentación los escolares muestran avances en el conocimiento de los patrones sensoriales, desarrollando las habilidades físicas y el adecuado accionar en la actividad, demostrando motivación, buen estado de animo e interés en la realización de las mismas.

CONCLUSIONES:

Los fundamentos teóricos relacionados con la atención integral a los preescolares con baja visión sustentan la necesidad de juegos de movimiento que garantizan la motivación necesaria para el conocimiento de los patrones sensoriales.

El diagnóstico inicial de la actividad programada de Conocimiento del Mundo de los Objetos permitió apreciar la necesidad de una alternativa para lograr la motivación de los escolares en el conocimiento de los patrones sensoriales.

La aplicación de los juegos de movimiento diseñados con enfoque sistémico para lograr la motivación desarrolla a su vez la inclinación hacia las habilidades físicas y el uso del conocimiento de los patrones sensoriales en los preescolares de baja visión.

La validación de los juegos de movimiento mediante un pre experimento pedagógico en una muestra de 8 escolares con baja visión permitió valorar la efectividad de los mismos a partir de la significativa diferencia entre el diagnóstico inicial y final, apreciándose que en la prueba final fue superior, el nivel de motivación, la inclinación hacia las habilidades físicas y el conocimiento de los patrones sensoriales.

RECOMENDACIONES:

Incluir los juegos de movimiento diseñados en el tratamiento de los patrones sensoriales de forma permanente como método de enseñanza de este contenido.

Bibliografía

A.G. Litvak.(1990). Tiflopsicología. Impreso en la URSS.

Alemán Martorell, J y otros. Oftalmología. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1983.

Bell Rodríguez Rafael, y (et, al).(2002) Convocados por la Diversidad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Garbado Dolores Oliva, Fernando Rodríguez Francisco. (2007). Estimulación visual. Deficientes visuales una aproximación general (en línea) accedido 27 de noviembre del 2007. Disponible en: <http://WWW>.

(González S, D, J 1995; 5)

Guerra, I, S y Vania y (Et. Al) (2006). Hacia una concepción didáctica potenciadora del desarrollo de los escolares con necesidades educativas especiales. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.

Guerra, S y (Et. Al) (2005). Didáctica y Potenciación del desarrollo en las necesidades educativas especiales. CELAEE. La Habana

*J.: Intervención educativa con escolares de baja visión. Málaga: Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. Delegación Provincial, (en línea) Accedido 27 de noviembre de 2007. Disponible en: <http://www.terra.com.es/interedvisual>.

López Machín, Ramón. (2001). Educación de alumnos con necesidades educativas especiales. Fundamentos y Actualidad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

López P. Marteles. (2004). Técnicas de Orientación y Movilidad, expresión corporal para Deficientes Visuales. Zaragoza.

Martí Pérez, José. (1990). Ideario Pedagógico. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Martín González Dulce María. (2003). Educación de escolares con Discapacidades visuales. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

MINED: Plan de desarrollo para les escuelas de ciegos y con baja visión, curso 2003/04. La Habana. 2003.

Ochaita, E: El conocimiento del Espacio de los escolares ciegos Facultad de Filosofía. Madrid. 2002

Pérez Rodríguez, Gastón y otros. (2000). Metodología de la investigación Tomo I y //..Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Santaballa Figueredo Alicia. 2008. El alumno con ceguera o baja visión en la escuela regular .La Habana. Ministerio de Educación.

ANEXOS.

Anexo 1.-

Guía de Observación.

Objetivo: Constatar la necesidad del uso del conocimiento de los patrones sensoriales.

1. Identificar figuras por su forma, color y tamaño.

Si_____ No_____ A veces_____

2. Reconocer objetos que contienen los tres patrones en el entorno.

Si_____ No_____ A veces_____

3. Muestran inclinación hacia las habilidades físicas.

Si_____ No_____ A veces_____

Anexo 2.-

Prueba Pedagógica inicial y final.

Objetivo: Comprobar el nivel de conocimiento que presentan los escolares en el reconocimiento de los patrones sensoriales.

1.- ¿Conocen los colores del arco iris?

2.- ¿Cuáles son?

3.- ¿Conoces las figuras geométricas?

4.- ¿Cuáles son?

Se colocarán en la mesa tres pelotas de diferentes tamaños y se preguntará:

¿Qué hay encima de la mesa?

¿Cómo son esas pelotas?

¿Por qué?

¿Cuál es la más grande?

¿Cuál es la más pequeña?

Cuál es la más pequeña de todas?

Anexo 3.

Juego 1 -

Nombre: Reconoce la forma.

Objetivo: Correr en línea recta.

Organización: Se sitúan los niños en hilera de frente a la zona de juego.

Medios: Mesa, figuras geométricas de diferentes formas.

Desarrollo: Al sonido del silbato el escolar saldrá corriendo en línea recta y seleccionará la figura geométrica que la maestra indique según su forma (cuadrado, círculo triángulo y rectángulo), aplicando la metodología de la técnica de orientación y movilidad, muestra la figura y regresa corriendo a la hilera en línea recta.

Regla: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica indicada según forma.

Juego 2.

Nombre: Identifica el color.

Objetivo: Correr en línea recta.

Organización: se sitúan los escolares en hilera de frente a la zona del juego.

Medios: Mesa, diferentes figuras geométricas de diferente color.

Desarrollo: Al sonido del silbato el escolar saldrá corriendo y seleccionará la figura geométrica del color que se le indique (rojo, amarillo y azul) aplicando la metodología de la técnica de orientación y movilidad muestra la figura y regresa corriendo a la hilera en línea recta

Regla 1: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica del color indicado.

Regla 2: Regresar corriendo a la hilera.

Juego 3 -

Nombre: A correr e identificar el tamaño. **Objetivo:** Correr en línea recta.

Organización: Se sitúan los escolares en hilera detrás de la línea de partida.

Desarrollo: A la orden de la maestra el primer escolar saldrá corriendo en línea recta, identifica la figura geométrica del tamaño indicado (grande, pequeño y más pequeño de todos) aplicando la metodología de la técnica de orientación y movilidad muestra la figura y regresa corriendo a la hilera en línea recta.

Regla 1: La salida cuando suena el silbato.

Regla 2: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica del tamaño indicado.

Juego 4.-

Nombre: Reconoce el tamaño.

Objetivo: Correr bordeando los obstáculos.

Organización: Se sitúan los escolares en hilera de frente a la zona de juego.

Medios: Macetas, mesa, figuras geométricas de diferentes tamaños.

Desarrollo: Al sonido del silbato el escolar saldrá corriendo bordeando los obstáculos y al llegar a la mesa seleccionará la figura geométrica del tamaño que se le indique (están en el suelo, alrededor y debajo de la mesa) aplicando la técnica de orientación y movilidad, muestra la figura y regresa a la hilera corriendo en línea recta.

Regla 1: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica del tamaño indicado.

Regla 2: Aplicar la técnica de orientación y movilidad para buscar objetos caídos.

Juego 5.-

Nombre: Bordeando obstáculos.

Objetivo: Correr bordeando los obstáculos.

Organización: Se sitúan los escolares en hilera de frente a la zona de juego.

Medios: macetas, mesa y figuras geométricas de diferentes formas.

Desarrollo: Al sonido del silbato el escolar saldrá corriendo bordeando los obstáculos, seleccionará la figura geométrica de la forma que se indique que estarán en el suelo, alrededor y debajo de la mesa, aplicando las técnicas de orientación y movilidad, luego muestran la figura y regresa a la hilera corriendo en línea recta.

Regla 1: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica de la forma indicada.

Regla 2: La técnica de orientación y movilidad debe ser para encontrar objetos caídos.

Juego 6 -

Nombre: Identifique el color.

Objetivo: Correr bordeando los obstáculos.

Organización: Se sitúan los escolares en hilera frente a la zona del juego.

Medios: macetas, mesas, figuras geométricas de diferentes colores.

Desarrollo: Al sonido del silbato el escolar saldrá corriendo bordeando los obstáculos y seleccionará las figuras geométricas del color indicado que están en el suelo, alrededor y debajo de la mesa aplicando la técnica de orientación y movilidad, muestra la figura y regresa a la hilera corriendo en línea recta.

Regla 1: La salida cuando suena el silbato.

Regla2: Bordear los obstáculos.

Juego 7.

Nombre: Vamos a saltar.

Objetivo: saltar los aros.

Organización: los escolares se sitúan detrás de la línea de partida.

Medios: Aros, claves, figuras geométricas de diferentes formas.

Desarrollo: Al sonido de las claves el escolar saldrá saltando los aros y al final encontrará en el piso dispersas figuras geométricas de diferentes formas, selecciona la figura según la forma que se le indique aplicando las técnicas de orientación y movilidad la muestra y regresa corriendo a la hilera, toca al escolar que le sigue para que ejecute la actividad.

Regla 1: Saltar los aros.

Regla 2: Regresar corriendo a la hilera.

Juego 8.-

Nombre: A reconocer el color.

Objetivo: Saltar los aros.

Medios: Aros, claves figuras geométricas de diferente color.

Organización: Los escolares se sitúan detrás de la línea de partida

Desarrollo: Al sonido de las claves el escolar saldrá saltando los aros y al finalizar buscará en el piso figuras geométricas según el color indicado aplicando las técnicas de orientación y movilidad la muestra y regresa corriendo a la hilera en línea recta.

Regla 1: Ganará el escolar que seleccione la figura geométrica del color indicado.

Regla 2: Que apliquen correctamente la técnica de orientación y movilidad.

Juego 9.-

Nombre: Salta y reconoce el tamaño.

Objetivo: Saltar los aros.

Medios: Aros, claves, figuras geométricas de diferentes tamaños.

Organización: Los escolares se sitúan en hilera detrás de la línea de partida.

Desarrollo: Al sonido de las claves el escolar saldrá dando saltos entre los aros y al finalizar buscará en el piso la figura geométrica del tamaño indicado aplicando técnicas de orientación y movilidad, la muestra y regresa corriendo a la hilera.

Regla 1: Saltar entre los aros..

Regla 2: No regresar hasta tanto no identifique la tarea del juego.

Juego 10.-

Nombre: A jugar con las figuras geométricas.

Objetivo: correr y ejecutar cuadrupedia

Medios: Aros, mesa, figuras geométricas de diferentes forma, color y tamaño. **Organización:** Se sitúan los escolares en hilera de frente a la zona de juego. **Desarrollo:** Al sonido del silbato el niño saldrá corriendo en línea recta, pasa por dentro del aro, continúa corriendo, al llegar a la mesa ejecuta cudrupedia por debajo de esta y luego selecciona figuras geométricas que están dispersas por el suelo de diferentes formas, tamaño y color, aplicando las técnicas de orientación y movilidad para buscar de objetos caídos, muestra la figura y regresa corriendo a la hilera en línea recta.

Regla 1: Correr y ejecutar cuadrupedia.

Regla 2: No regresar hasta tanto no identifique la tarea del juego.

Variante: Cuando los escolares dominen el juego se puede realizar con otras habilidades físicas.

Reglas generales.

- 1.- la salida cuando suena el silbato.
- 2.- bordear todos los obstáculos
- 3.- saltar todos los aros.
- 4.- realizar la cuadrupedia.
- 5.-no regresar hasta tanto identifiquen la tarea del juego.
- 6 - regresar corriendo a la hilera.
- 7.- aplicar las técnicas de orientación y movilidad.