

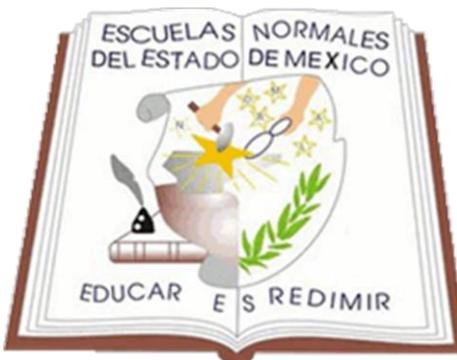


GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



"2013. Año del Bicentenario de los Sentimientos de la Nación"

Centenaria y Benemérita Escuela Normal para Profesores



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA, PARA FAVORECER
LAS HABILIDADES ADAPTATIVAS, EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR, DEL CAM No. 8 "LAURA MÉNDEZ DE CUENCA",
DE SAN MIGUEL TOTOCUITLAPILCO.

ENSAYO

QUE, PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIAL,
ÁREA DE ATENCIÓN INTELECTUAL**

PRESENTA

LILIANA RODRÍGUEZ SIERRA

Dedicatorias

A Dios:

Por ser el todo de mi vida, por ser mi guía, mi fuerza, mi padre, mi ayudador, porque me has sostenido y me has permitido llegar hasta el final de esta meta, porque sé que tu amor es tan grande y que siempre estas a mi lado, gracias Dios, te amo.

A mi familia:

A ti mamá que siempre me has ayudado, acompañado y te has esforzado para la realización de este sueño; a ti papá que siempre me apoyaste y animaste y, aunque tuviste que partir, éste logro también es tuyo; a ti hermana que siempre fuiste mi compañera de desvelos, por tu apoyo y comprensión. Unas líneas no alcanzan para agradecer lo que han hecho por mí: su apoyo, su amor, su comprensión, su ayuda, su esfuerzo, etc. no me queda más que agradecer a Dios por sus vidas, y a ustedes por los momentos inolvidables que me han permitido compartir, los amo.

A mis amigas:

A ustedes, que además de ser mis amigas han sido mis hermanas, gracias por su apoyo, por su ayuda y por alentarme para seguir adelante y concluir esta meta, gracias por levantarme en los momentos difíciles, por escucharme y animarme, doy gracias a Dios por ponerlas en mi vida y poder tener a unas grandes compañeras en este camino, sé que éste no será el primer y último sueño que compartiré con ustedes, las quiero mucho, ¡lleguemos hasta el final!.

A mis maestros:

A cada uno de los maestros que estuvieron presentes en mi vida, cada uno fue una pieza importante para poder concluir esta meta, en especial dedico este trabajo a la maestra Rachel que me permitió aprender y compartir experiencias a lo largo de éste ciclo escolar; a la maestra Nelly, por su apoyo y comprensión, a cada uno de ustedes gracias, Dios los bendiga.

Índice

Introducción	4
Tema de estudio	7
Capítulo 1. Alumnos de preescolar con discapacidad intelectual.	
1.1. Nivel educativo preescolar.....	18
1.2. Discapacidad intelectual.	22
1.3. Características de alumnos con discapacidad intelectual.	26
Capítulo 2. El juego como estrategia didáctica para favorecer las habilidades adaptativas.	
2.1. El juego, tipos y beneficios.	29
2.2. El juego como estrategia didáctica.	34
2.3. El juego para favorecer las habilidades adaptativas.	37
Capítulo 3. Propuesta de intervención.	
3.1. Fundamentación teórica.....	46
3.2. Estrategias didácticas.....	48
3.3. Evaluación de las estrategias aplicadas.....	74
Capítulo 4. Seguimiento, evaluación y resultados.	
4.1. Fundamentación teórica.....	77
4.2. Evaluación inicial.	79
4.3. Intervención.	91
4.4. Evaluación final.	92
4.5. Resultados.....	94
Conclusiones	97
Fuentes de consulta	98
Anexos	101

Introducción

La Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, estipula en su artículo 3° que la educación básica es una obligación para todos los individuos, pero también es un derecho, por lo tanto niños, niñas y adolescentes que presentan necesidades educativas especiales o no, tienen derecho a la educación, es por ello que el Sistema Educativo Mexicano provee oportunidad a alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación a través de la modalidad de Educación Especial, cuya misión es la inclusión de las personas con necesidades educativas especiales a la vida escolar, social y laboral.

Para el logro de la misión en Educación Especial, es importante considerar las características de los alumnos, estilos, ritmos y necesidades de aprendizaje, así como necesidades de aprendizaje, para brindar una atención adecuada, en la que adquieran aprendizajes significativos y puedan aplicarlos a sus vidas cotidianas, lo cual impactará en su calidad de vida. Asimismo, la formación de docentes en Educación Especial, es un punto más que favorece al logro de la misión, para ello es importante el practicar en condiciones reales de trabajo, es aquí donde se adquieren competencias docentes.

Con la finalidad de concluir mi formación inicial, la institución me asignó al Centro de Atención Múltiple No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”, ubicado en San Miguel Totocuitlapilco, en el nivel educativo preescolar con alumnos que presentan discapacidad intelectual. La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, por lo que es importante la intervención adecuada para contribuir de manera positiva en la calidad de vida de nuestros alumnos, por esta razón es de gran impacto favorecer habilidades adaptativas para lograr una adaptación al mundo.

Retomando que es importante la búsqueda de estrategias adecuadas a las características de los alumnos y favorecimiento de habilidades adaptativas en personas con discapacidad

intelectual, propuse el tema: El juego como estrategia didáctica, para favorecer las habilidades adaptativas, en alumnos de educación preescolar, del CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”, de San Miguel Totocuitlapilco.

Para el desarrollo del tema, se formularon los siguientes propósitos:

- Emplear el juego simbólico como estrategia didáctica para favorecer las habilidades adaptativas en alumnos que presentan discapacidad intelectual de nivel preescolar.
- Proporcionar información a los padres de familia acerca de la importancia de favorecer habilidades adaptativas en sus hijos, con el fin de propiciar actividades en sus hogares.
- Ampliar mis competencias didácticas a través del diseño, aplicación, y evaluación de estrategias didácticas.

Para el logro de los propósitos, consideré importante llevar a cabo actividades de indagación en diferentes fuentes bibliográficas y electrónicas; como la atención a alumnos con discapacidad intelectual no está desvinculada de los propósitos de educación básica, la consulta del Plan de Estudios 2011 de Educación Básica y el Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar fueron indispensables para relacionar aspectos importantes a desarrollar en alumnos con discapacidad intelectual y el logro del objetivo de educación básica que es el desarrollo de competencias para la vida.

Algunas de las dificultades que se enfrentaron durante el desarrollo del presente documento fue la falta de información actualizada en cuanto a la nueva definición de discapacidad intelectual y por ende escalas recientes que evaluarán las habilidades adaptativas en alumnos de nivel preescolar, por lo que se tuvo que conformar una escala en donde se consideraron habilidades importantes a desarrollar en esta etapa, asimismo la falta de participación por parte de los padres de familia fue un aspecto que dificultó la intervención, así como la inasistencia por parte de los alumnos.

Para una mejor comprensión y desarrollo del tema, el documento se divide en cuatro capítulos, en el Capítulo 1. Alumnos de preescolar con discapacidad intelectual, se abordan aspectos importantes de la educación básica, del nivel educativo preescolar, de la discapacidad intelectual y características de alumnos que la presentan.

En el Capítulo 2. El juego como estrategia didáctica para favorecer las habilidades adaptativas, se da a conocer que es el juego, tipos y beneficios, por qué el juego es una estrategia didáctica y cómo el juego favorece las habilidades adaptativas, así como la relación existente entre las habilidades adaptativas y las competencias para la vida.

El Capítulo 3. Propuesta de intervención, plantea la forma de trabajo con los alumnos del multigrado I del CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”, se presentan algunas fichas de estrategias relevantes, así como una breve evaluación de las estrategias aplicadas y la intervención con los alumnos.

Finalmente en el Capítulo 4. Seguimiento, evaluación y resultados, se abordan las evaluaciones aplicadas durante el ciclo escolar 2012-2013 con los alumnos de preescolar con discapacidad intelectual, y se dan a conocer los resultados de la evaluación inicial y final, así como la comparación y avance que tuvieron los alumnos en cuanto a las habilidades adaptativas favorecidas a través del juego.

Para finalizar con el documento se dan a conocer las conclusiones a las que pude llegar con el diseño, aplicación y evaluación de estrategias, con la indagación de información y experiencias obtenidas durante el trabajo docente. También se presentan las fuentes de consulta y anexos.

Tema de estudio

La educación es un aspecto sumamente importante para el país y para cada individuo, debido a que a través de ella se adquieren competencias, destrezas, habilidades, capacidades, actitudes, aptitudes, entre otras. Por lo tanto, el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos estipula a la educación básica como un derecho y una obligación para todos los mexicanos, la cual abarca tres niveles educativos: preescolar, primaria y secundaria.

El derecho a la educación es de todos los individuos, pero ¿qué pasa con aquellos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación? (anteriormente conocidas como necesidades educativas especiales), es aquí donde interviene la Educación Especial, que es una modalidad del Sistema Educativo Mexicano, cuya misión es:

“favorecer el acceso y permanencia en el sistema educativo de niños, niñas y jóvenes que presenten necesidades educativas, otorgando prioridad a aquellos con discapacidad, proporcionando los apoyos indispensables dentro de un marco de equidad, pertinencia y calidad, que les permita desarrollar sus capacidades al máximo e integrarse educativa, social y laboralmente” (Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa, 2002, p. 27).

Considerando lo anterior, cabe mencionar que la Ley General de Educación en su artículo 41 hace referencia de las personas a las cuales está destinada la Educación Especial, haciendo alusión a aquellas personas que presentan alguna discapacidad transitoria o definitiva y, a individuos con aptitudes sobresalientes.

Cabe señalar que los servicios de educación especial se clasifican en servicios escolarizados, de apoyo y de orientación. En los servicios escolarizados se encuentra el Centro de Atención Múltiple (CAM), donde se brinda una escolarización a aquellos alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación con alguna discapacidad o discapacidad múltiple con la finalidad de satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje, promover su

autonomía e inclusión social; dentro de los servicios de apoyo se encuentra la Unidad de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) encargada de la inclusión de aquellos alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación con o sin discapacidad en una escuela de educación regular y finalmente, los servicios de orientación, que se encargan de proporcionar información a familiares, maestros y comunidad en general de las áreas de oportunidad que tienen (Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa, 2002).

Por otra parte, la formación de docentes en Educación Especial ha sido de gran relevancia para el logro de dicha misión, puesto que existe un perfil de egreso que se encuentra en el Plan de Estudios 2004 referente a la Licenciatura en Educación Especial, cuyos rasgos deseables se agrupan en cinco campos: habilidades intelectuales específicas; conocimiento de los propósitos, enfoques y contenidos de la Educación Básica; competencias didácticas; identidad profesional y ética; y capacidad de percepción y respuesta a las condiciones sociales de sus alumnos y del entorno de la escuela. Dichos rasgos, se pretenden desarrollar a lo largo de ocho semestres con la intención de dar respuesta a las necesidades educativas y sociales, culminando con el trabajo docente en el séptimo y octavo semestres, en donde se realiza el servicio social en condiciones reales de trabajo en dos tipos de servicio de educación especial: USAER o CAM.

Para fines de la realización del servicio social y documento recepcional la Centenaria y Benemérita Escuela Normal para Profesores emitió una asignación personal al Centro de Atención Múltiple No. 8 “Laura Méndez de Cuenca” con Clave de Centro de Trabajo 15EML0515D; perteneciente a la Zona Escolar E013; a cargo de la Licenciada en psicología Claudia Hernández Macedo (Directora de la institución); en donde existen tres niveles educativos: Preescolar, Primaria y Formación para el trabajo; brindando atención en un horario de 8:00 a 13:00 horas; con una población actual de 59 alumnos.

Considero sumamente importante tomar en cuenta el contexto en el que se encuentra dicho centro, debido a que actualmente el modelo ecológico en educación especial retoma la importancia e impacto que éste tiene en los alumnos, puesto que es un factor que puede limitar o favorecer a los alumnos, además de ser un elemento importante para que el lector comprenda la problemática que se plantea, por dichos motivos procederé a explicar el contexto.

El CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca” se ubica en la comunidad de San Miguel Totocuitlapilco, perteneciente al municipio de Metepec, colinda con los municipios de San Mateo Atenco, Santiago Tianguistenco, Chapultepec, Mexicalzingo y Calimaya. Dicha comunidad pertenece a un contexto semiurbano y cuenta con servicios de transporte público, teléfono, energía eléctrica, agua potable, drenaje, alcantarillado, alumbrado público, pavimentación, clínicas de salud, iglesia e instituciones educativas.

En cuanto al ingreso económico, éste se obtiene por el empleo en fábricas fuera de la comunidad, trabajo en actividades agrícolas, ganaderas y comercio en negocios establecidos, por lo cual se considera el nivel socioeconómico medio-bajo.

Dentro de esta comunidad se encuentra el CAM No. 8, el cual se delimita por una barda perimetral y maya, está rodeado por milpas y cuenta con servicios de energía eléctrica, fosa séptica y agua potable.

Anteriormente el CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca” fue llamado Centro de Educación Especial y Atención Psicopedagógica y se ubicó en el Centro de la Unidad Habitacional Tollocan II, en el año de 1997 se inició la gestión para un espacio propio, por lo que se iniciaron las clases en el actual edificio en San Miguel Totocuitlapilco en el ciclo escolar 2000-2001, sin embargo la entrega oficial de dicho espacio fue en el año 2002.

El CAM cuenta con diversas instalaciones como son seis aulas, de las cuales una funge como espacio administrativo y para el equipo de apoyo, se comparte con una biblioteca y sala de

informática; un aula de material didáctico; un aula para el nivel preescolar y tres para el nivel primaria; además cuenta con un comedor, una bodega, sanitarios para mujeres y hombres, un patio, áreas verdes y de juego en donde se encuentran resbaladillas, columpios, pasamanos y sube y bajas.

La institución cuenta con adecuaciones de acceso, actualmente llamadas ajustes razonables como son rampas, barandales y sanitarios con agarraderas.

La escuela cuenta con una organización completa:

- Directora: Licenciada en Psicología Claudia Hernández Macedo.
- Equipo de apoyo:
 - Comunicación: L.E.E. Nancy Flor López Melchor.
 - Psicología: Lic. En Psic. Anayansi Moreno Martínez.
 - Trabajo social: T.S. Patricia Pedraza Rangel.
- Docentes de grupo:
 - Multigrado I: Lic. En Psic. Rachel Mauriño López.
 - Multigrado II: Lic. En Psic. Margarita Helda Fuentes Terrón.
 - Multigrado III: L.E.P. Guadalupe Fernández Camacho.
 - Multigrado IV: L.E.E. Mireya Gutiérrez Nolasco.
 - Multigrado V: Lic. en Psic. María Leticia de la O Rodríguez.
 - Multigrado VI: L.E.E. Mirna del Rocío Arizmendi Vilchis.
- Promotor de educación física: Profr. José Alfredo López Ceballos.
- Personal de intendencia: Eliodoro Medina Jasso.
- Auxiliar de grupos: María Dolores Dotor Carrasco.

El grupo asignado en el CAM No. 8 fue el multigrado I perteneciente al nivel preescolar a cargo de la Licenciada en Psicología Rachel Mauriño López.

El aula asignada para este grupo es amplia, cuenta con una iluminación adecuada y está organizada en rincones de trabajo:

- Rincón de aseo personal: En este espacio se encuentran objetos de aseo personal como son peines, cepillos, gel, toallas, espejos, crema, cepillo de dientes y pasta para cada alumno.

- Rincón de expresión corporal: En él se encuentran dos colchonetas grandes y cajas con diversos objetos como son cuerdas, pelotas, mechudos, aros, etc. para cada alumno.
- Rincón de plasticidad: Los materiales que se encuentran en este rincón son pinturas, pinceles, plastilina, popotes, rodillos, etc.
- Rincón de lectura: En este espacio se encuentran diversos libros tanto de los alumnos como de la propia institución.
- Rincón musical: Aquí se encuentran diversos instrumentos musicales como son panderos, tambores, sonajas, campanas, etc. acomodados en cajas debajo de seis sillas.

Asimismo, cabe mencionar que el aula cuenta con seis mesas pequeñas, un escritorio, una mesa para material, sillas pequeñas, dos espejos grandes, un túnel (juego didáctico), un pintarrón, un periódico mural, un mueble para juguetes didácticos como son zapatos para ensartar, juegos de ensamble, rompecabezas, figuras de madera, cubos, etc.

El grupo está integrado por seis alumnos, dos hombres y cuatro mujeres, cuyos diagnósticos son: tres alumnas con Síndrome de Down, una alumna con Síndrome de Rett, un alumno con Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDA/H) y discapacidad intelectual con probable Síndrome de X frágil y un alumno que presenta Epilepsia, de los cuales la característica común es la discapacidad intelectual asociada a la condición. Los alumnos se encuentran en una edad cronológica entre los 5-10 años y su edad cognitiva es de 2-3 años aproximadamente, se encuentran en la etapa senso-motora en transición a la etapa pre-operacional según datos recabados de los expedientes. Otro aspecto importante es el canal de aprendizaje que predomina en el grupo, siendo éste el visual-kinestésico de acuerdo al perfil grupal.

En las prácticas que se realizaron en dicho CAM se observaron características peculiares en el grupo, gracias a la información registrada en el diario pedagógico que me permitieron, además de reflexionar sobre mi práctica, comprobar la información obtenida de los expedientes y

del perfil grupal, también logré distinguir que los alumnos mostraban preferencia por actividades que implicaban imitar, moverse, explorar, visualizar además de manifestar gran interés por el juego y descubrimiento considerando dichas características como áreas de oportunidad.

Al considerar que los alumnos presentan discapacidad intelectual, entendiendo que “La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual como en conducta adaptativa tal y como se manifiesta en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas.” (Verdugo y Schalock, 2010, p. 12), los alumnos del grupo asignado presentan limitaciones en las habilidades adaptativas, lo cual fue observado durante las jornadas escolares, comprobando que las limitaciones en las habilidades adaptativas acordes a su edad son significativas, convirtiéndose en una característica común, encontrada también en el informe psicopedagógico de cada alumno, por lo que se convierte en una necesidad grupal.

Además en este nivel educativo, es sumamente importante el desarrollo de habilidades adaptativas consideradas como aquellas capacidades, conductas y destrezas que los individuos requieren para enfrentarse a las exigencias contextuales de acuerdo a su edad cronológica (Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral de México, 2003), por lo que considerando el diagnóstico de los alumnos y la discapacidad que presentan surgió la inquietud de implementar una estrategia que permitiera retomar características del desarrollo como áreas de oportunidad, para favorecer las habilidades adaptativas en los alumnos.

Al encontrarme en el nivel preescolar, me di a la tarea de revisar el Programa de Estudio 2011 de Educación Básica de nivel Preescolar, en el que se considera al juego como una actividad que permite propiciar el aprendizaje y el desarrollo de competencias proponiéndolo como una actividad a desarrollar en este nivel. Considerando lo anterior investigué en diversas fuentes bibliográficas la importancia del juego en el nivel preescolar encontrando información relevante acerca de éste y su impacto en la infancia en el desarrollo de habilidades, destrezas,

competencias, aprendizaje, etc.

Con respecto a lo planteado, localicé información acerca de la clasificación del juego bajo la perspectiva de diversos autores como Wallon quien propone cuatro tipos de juegos: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición, juegos de fabricación; también Roger Caillois clasifica el juego en cuatro categorías según el principio sobre el que se basan: la competición (agón), el azar (alea), el simulacro o “como si” (mimicry) y el vértigo (ilinx); asimismo Piaget propone tres tipos de juego atendiendo a las características cognoscitivas del infante: juego ejercicio, juego simbólico y juego reglado, que si bien es cierto las propuestas de los autores están muy relacionadas, sin embargo, son vistas desde diferentes perspectivas según los referentes teóricos.

Asociando dicha información con las características del grupo asignado, los alumnos obtendrán múltiples beneficios de acuerdo a sus características de desarrollo, competencias y condiciones con la implementación del juego simbólico, ya que este tipo de juego atiende a las características del grupo de acuerdo al área cognoscitiva que es un área que retoma Piaget y que es sumamente importante considerar en alumnos atendidos en un CAM debido a las limitaciones que presentan en dicha área.

Se retomó el juego simbólico como estrategia, ya que de acuerdo a Piaget, abarca parte de la etapa senso-motriz y pre-operatoria (Zapata, 1989), etapas en las cuales se encuentran los alumnos del grupo asignado, además favorece su canal de aprendizaje (visual-kinestésico), puesto que en este tipo de juego la imitación desempeña un papel importante, implementando de esta manera actividades que son de interés para los alumnos sin dejar de lado el aprendizaje, siendo éste el principal objetivo, que a través del juego simbólico que puede fungir como estrategia didáctica, los alumnos aprendan y adquieran habilidades adaptativas.

Por lo tanto, respetando las características de los alumnos, la necesidad de aprendizaje e

interés personal propongo el tema: El juego como estrategia didáctica, para favorecer las habilidades adaptativas, en alumnos de educación preescolar, del CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”, de San Miguel Totocuitlapilco; con el que se pretende dar respuesta a la necesidad detectada tomando en cuenta las características del grupo asignado, estimando que sea una estrategia que motive a los alumnos por el simple hecho de realizar actividades lúdicas que favorezcan así el aprendizaje, conocimiento del mundo y adaptación social, valorando la importancia de dicho aprendizaje para los alumnos que presentan discapacidad intelectual.

Tomando en cuenta las Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional, el tema se encuentra ubicado en la línea temática 1: Procesos de enseñanza y de aprendizaje en los servicios de educación especial, la cual considera aspectos como son las estrategias implementadas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como el diseño, aplicación, evaluación y análisis de propuestas didácticas, que se consideran puntos esenciales en la práctica docente que ayudarán a desarrollar el tema propuesto y a valorar los resultados en torno a la respuesta de los alumnos frente al juego simbólico como una estrategia didáctica.

El análisis, reflexión y seguimiento de la problemática del grupo, permitirán valorar los logros alcanzados mediante la implementación del juego simbólico como estrategia didáctica, estimando que esta actividad favorece a los alumnos en diversos aspectos, por lo que se pretende utilizar el juego como una estrategia para favorecer las habilidades adaptativas.

Se pretende que a través del juego simbólico como medio, los alumnos y alumnas, adquieran aprendizajes útiles en sus habilidades adaptativas, favorezcan su autonomía, identifiquen y reconozcan su entorno, la utilidad y función de diversos objetos así como el conocimiento de diversos roles sociales.

A continuación, se presentan algunas preguntas que pretenden dirigir dicho documento, a

las cuales se pretende dar respuesta mediante la búsqueda, identificación y selección de materiales en diferentes fuentes bibliográficas y electrónicas, bitácoras de los alumnos, análisis del diario, recopilación de evidencias y análisis de resultados de estrategias.

Los cuestionamientos relacionados con el juego permiten recabar información acerca de la importancia de éste en los niños e impacto en el desarrollo de habilidades adaptativas:

- ¿Cómo impacta el juego en el desarrollo del niño?
- ¿Por qué la importancia del juego simbólico en el nivel preescolar?
- ¿Por qué el juego simbólico favorece el desarrollo de habilidades adaptativas en alumnos que presentan discapacidad intelectual?
- ¿Qué habilidades adaptativas se favorecen mediante el juego simbólico?
- ¿Qué relación tienen las habilidades adaptativas con las competencias para la vida?
- ¿Cómo contribuyen las habilidades adaptativas en el logro del propósito de la educación básica?

Con el fin de caracterizar con mayor precisión al grupo, se hace necesario responder a los siguientes cuestionamientos que me permitirán conocer acerca de los alumnos de nivel preescolar y las características de los alumnos que presentan discapacidad intelectual.

- ¿Cuáles son las características de los alumnos de nivel preescolar?
- ¿En qué consiste el modelo multidimensional de la discapacidad intelectual?
- ¿Cómo influyen las características de los alumnos con discapacidad intelectual en el aprendizaje?
- ¿Cómo influyen las habilidades adaptativas en los alumnos?

Los cuestionamientos referidos a la estrategia, se consideran importantes para el desarrollo del presente documento, puesto que me permiten conocer por qué el juego es considerado una estrategia.

- ¿Por qué el juego es una estrategia didáctica?
- ¿Qué relación tiene una estrategia didáctica y una estrategia de enseñanza?

Considero importante el dar respuesta a estos cuestionamientos, debido a que me permitirán ampliar el conocimiento sobre el tema, desarrollar el presente documento recepcional, sustentar mi labor docente en el grupo asignado, valorar resultados y retroalimentar mi práctica.

Capítulo 1. Alumnos de preescolar con discapacidad intelectual.

1.1. Nivel educativo preescolar.

1.2. Discapacidad intelectual.

1.3. Características de alumnos con discapacidad intelectual.

"La educación, como la luz del sol, puede y debe llegar a todos"
José Pedro Varela

En éste capítulo se abordará la importancia del nivel educativo preescolar, valorando el derecho de todas las personas de recibir educación, evocando a la educación inclusiva, la cual hace alusión a la educación para todos, dicha concepción abarca el derecho para aquellas personas que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación, incluyendo a aquellas con discapacidad, por lo que también se aborda el tema de discapacidad intelectual, la concepción de ésta de acuerdo al modelo ecológico y las características de los alumnos que la presentan.

1. Nivel educativo preescolar

La educación básica en los Estados Unidos Mexicanos es considerada como un derecho pero también como una obligación para todos los mexicanos, la cual comprende tres niveles educativos: preescolar, primaria y secundaria. Para el desarrollo del tema propuesto, me situaré en el nivel educativo preescolar, explicaré algunos aspectos importantes de este nivel y algunas características de los alumnos preescolares.

El Plan de Estudios 2011 de Educación Básica, plantea como objetivo el desarrollo de competencias para la vida en los tres niveles educativos que comprenden la educación básica, igualmente, el Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar (SEP), plantea como finalidad el desarrollo de competencias en los alumnos para que puedan ser utilizadas en su vida cotidiana, definiendo una competencia como la “capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores” (p. 14), a continuación se presenta una tabla con las cinco competencias para la vida y algunos aspectos que se requieren para su desarrollo.

Tabla 1
Competencias para la vida.

Competencia	Para su desarrollo requiere:
Competencias para el aprendizaje permanente.	Habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
Competencias para el manejo de la información.	Identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.
Competencias para el manejo de situaciones.	Enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
Competencias para la convivencia.	Empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.
Competencias para la vida en sociedad.	Decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder a favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

Fuente: Creación propia a partir de SEP. (2011). *Plan de Educación Básica 2011*.

Esta tabla permite visualizar lo que se pretende que los alumnos desarrollen a lo largo de la educación básica, como se sabe, la educación preescolar es la primera de los tres niveles educativos, por lo que es un nivel de gran importancia debido a la trascendencia que tendrá para futuros aprendizajes.

El propiciar aprendizajes en este nivel educativo será de gran relevancia para la adquisición de nuevos saberes, el nivel educativo preescolar ofrece múltiples beneficios en el desarrollo del individuo, puesto que para muchos alumnos es la primer experiencia de escolarización en la que interactúan con nuevos conocimientos, nuevas experiencias nuevos individuos, nuevas rutinas, etc. El alumno se enfrentará ante algo nuevo, por lo que los docentes

tienen que propiciar experiencias agradables y de interés, que respondan a sus características y propicien el aprendizaje.

Tomando en cuenta lo anterior, es preciso conocer las características de los alumnos de nivel preescolar, en el que sus edades oscilan entre 3-6 años. Hohmann, Banet y Weikart (1995) son algunos autores que han abordado dicho tema abarcando características de los infantes en este nivel como son:

- Reflexionan sobre sus propias acciones.
- Recuerdan experiencias pasadas.
- Predicen consecuencias.
- Resuelven problemas mentalmente.
- Disfrutan imitar, simular, dibujar o hacer modelos de las cosas reales, a través de ellas los alumnos adquieren habilidad para representar su entorno.
- Tienen dificultades para concentrarse en más de un aspecto de una relación o proceso a la vez.
- El alumno preescolar es egocéntrico.
- El lenguaje es una forma de representación que surge en esta etapa.

Uno de los teóricos que ha estudiado el desarrollo de los niños, quien ha contribuido con grandes aportes para la educación y de quien se estará hablando de manera más profunda en el siguiente capítulo es J. Piaget. Las investigaciones de este teórico se basaron en el estudio de la adquisición de conceptos en los niños y en su desarrollo cognoscitivo, por lo que divide su desarrollo en cuatro etapas relacionadas con la forma de conocer: etapa sensoriomotora, etapa preoperacional, etapa de las operaciones concretas y etapa de las operaciones formales (Tabla 2).

Tabla 2

Etapas de la teoría del desarrollo cognoscitivo de Piaget

Etapa	Edad	Característica
Sensoriomotora El niño activo	Del nacimiento a los 2 años	Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de los objetos.

Preoperacional El niño intuitivo	De los 2 a los 7 Años	El niño puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.
Operaciones concretas El niño práctico	De 7 a 11 años	El niño aprende las operaciones lógicas de seriación de clasificación y de conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Operaciones formales El niño reflexivo	De 11 a 12 años y en adelante	El niño aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico y el razonamiento proporcional.

Fuente: Meece, Judith (2001, p. 103).

Como se puede observar en la tabla, los alumnos de nivel preescolar, considerando su edad cronológica (3-6 años), se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por el uso de símbolos, centralización y egocentrismo. Tomando en cuenta lo anterior, se considera relevante el conocer las características de los alumnos, lo que permitirá proporcionar una mejor atención, partiendo de lo que pueden lograr o sus áreas de oportunidad para potencializar y desarrollar otras áreas, aspectos, actitudes, habilidades, destrezas, etc., favoreciendo así su desarrollo integral, sin olvidar aquellos aspectos a tratar como son la centralización y el egocentrismo.

De acuerdo con Piaget, es necesario el adecuar las actividades de aprendizaje al nivel de desarrollo conceptual del alumno, actividades que no sean tan simples ni tan complejas (Meece, 2001), de aquí la importancia de considerar el desarrollo de los alumnos, las características y necesidad de aprendizaje para dar respuesta a ellas y obtener mayores resultados, atendiendo al propósito de la educación básica: el desarrollo de competencias para la vida.

Otro punto a considerar es el papel del docente en este nivel, el Programa 2011 de Educación Preescolar, menciona que: “La acción de la educadora es un factor clave porque establece el ambiente, plantea las situaciones didácticas y busca motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que permitirán avanzar en el desarrollo

de sus competencias” (p. 12). Como ya se ha mencionado, el docente tiene un papel primordial en la educación, es una pieza clave en la educación de los preescolares, puesto que será el que propicie el aprendizaje en los alumnos, el encargado de buscar estrategias que sean de interés para ellos, el que motive y promueva la aplicación de sus conocimientos, este punto es relevante en educación especial, debido a que el docente es el responsable de buscar estrategias innovadoras que den respuesta a las necesidades de los alumnos, considerando las características de cada alumno.

1.2. Discapacidad intelectual.

Como se ha mencionado, la educación que se debe brindar, es una educación inclusiva, entendiendo ésta como una educación para todos, una educación que atiende a la diversidad. Sabemos que en México, se debe brindar atención educativa a todo individuo, incluyendo a alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación, entendiendo éstas como “dificultades que experimenta cualquier alumno o alumna” (Modelo de Atención Educativa a los Servicios de Educación Especial, 2011, p. 28), esta concepción considera que dichas barreras surgen de la interacción del individuo con el contexto, en esta perspectiva podemos ver claramente reflejado el modelo ecológico, el cual toma en cuenta al contexto como un factor esencial que limita o impulsa el desarrollo del individuo.

Esta perspectiva ecológica, ha influido en gran manera en diversos aspectos, entre ellos la atención a alumnos que se enfrentan ante dichas barreras, especialmente a alumnos que presentan discapacidad. El considerar dicha perspectiva ha permitido un giro en la concepción y atención de personas con discapacidad, particularmente ha impactado en la concepción de la discapacidad intelectual, que se aborda a continuación.

Al paso de los años y gracias a los avances en diferentes áreas, los hombres, la cultura y la sociedad han ido cambiando y por ende también algunos términos, uno de ellos fue el de discapacidad intelectual. Los términos anteriormente empleados fueron deficiencia mental y retraso mental, en estos términos se puede ver que inicialmente la falla o limitación se le atribuía a la persona, actualmente como ya se ha mencionado se ha eliminado esta perspectiva para involucrar al contexto y ambiente como parte fundamental del individuo.

Bronfenbrenner fue el que propuso la perspectiva ecológica entendiéndola como “aquella donde se concibe que el individuo se desarrolla en una relación dinámica y como parte inseparable de los escenarios en los que funciona durante toda su vida”. (Shea y Bauer, 1999, p. 5). Apoyando esta perspectiva, se puede afirmar que indudablemente todo individuo está influenciado por su contexto y su interacción con éste, de él depende limitar o potenciar el desarrollo del ser humano. Es por ello que el término de discapacidad intelectual tuvo que dar un giro, de centrar la problemática en el individuo a centrarla en el contexto.

La Asociación Americana sobre Retraso Mental (AAMR) se vio en la necesidad de reestructurar su perspectiva, modificando así su nombre por Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD) y el término de retraso mental por el de discapacidad intelectual. La AAIDD considera que “La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en funcionamiento intelectual como en conducta adaptativa tal y como se manifiesta en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad aparece antes de los 18 años” (Verdugo y Schalock, 2010, p. 12).

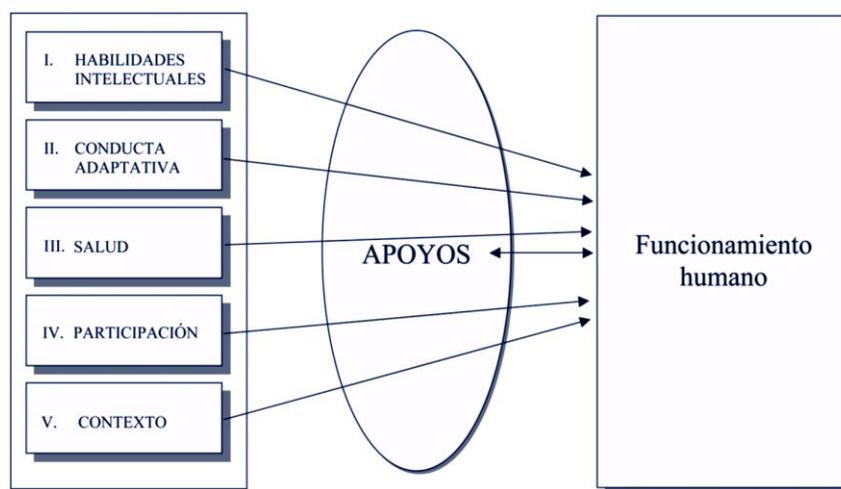
Esta reestructuración en el término de discapacidad intelectual, abarca implícitamente aspectos que se consideran importantes retomar de acuerdo a la perspectiva de Verdugo y Schalock (2010): las limitaciones en el funcionamiento, deben ser valoradas de acuerdo a

contextos de ambientes comunitarios típicos de los iguales en edad y cultura; para que una evaluación sea válida, se debe considerar la diversidad cultural y lingüística, diferencias en comunicación, aspectos sensoriales, motores y conductuales; las limitaciones siempre están aunadas a capacidades; es importante el conocer que la evaluación de limitaciones conlleva también el recabar información acerca de las capacidades para implementar una propuesta de intervención; y finalmente si los apoyos que se brindan son apropiados y constantes por un periodo largo de tiempo se podrán observar mejoras en el funcionamiento de las personas que presentan discapacidad intelectual.

Otro aspecto que abarca el cambio, es el modelo multidimensional del funcionamiento humano, el cual considera cinco dimensiones (Esquema 1), con el fin de promover apoyos que impacten en la mejora de su funcionamiento individual. Asimismo, en la Tabla 3, se muestra en qué consiste cada dimensión del funcionamiento individual.

Esquema 1

Esquema conceptual del funcionamiento humano.



Fuente: Verdugo Alonso, Miguel Ángel y Schalock, Robert. (2010).

Tabla 3

Dimensiones del funcionamiento humano.

Dimensión	Características
I. Habilidades intelectuales	Capacidad mental general que incluye razonamiento, planificación, solución de problemas, pensamiento abstracto, comprensión de ideas complejas, aprender con rapidez y aprender de la experiencia.
II. Conducta adaptativa	El conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas que se han aprendido y se practican por las personas en su vida cotidiana.
III. Salud	Un estado de completo bienestar físico, mental y social.
IV. Participación	El desempeño de la persona en actividades reales en ámbitos de la vida social que se relaciona con su funcionamiento en la sociedad; la participación se refiere a los roles e interacciones en el hogar, trabajo, ocio, vida espiritual, y actividades culturales.
V. Contexto	Las condiciones interrelacionadas en las que viven las personas su vida cotidiana; el contexto incluye factores ambientales (por ejemplo, físico, social, actitudinal) y personales (por ejemplo, motivación, estilos de afrontamiento, estilos de aprendizaje, estilos de vida) que representan el ambiente completo de la vida de un individuo.

Fuente: Creación propia a partir de Verdugo Alonso, Miguel Ángel y Schallock, Robert. (2010).

El poder conocer las dimensiones del funcionamiento humano, permite saber que el individuo no es un ser aislado, sino al contrario es un ser biopsicosocial, que para su desarrollo integral requiere de apoyos en las diferentes dimensiones, con la finalidad de lograr en los individuos con discapacidad intelectual un mejoramiento en su calidad de vida, impulsando su inclusión educativa, laboral y social.

De esta manera se puede ver cómo el contexto es un factor sumamente importante para desarrollar o limitar a las personas que presentan discapacidad intelectual. En el ámbito educativo de igual manera se han tenido grandes avances importantes en cuanto a la atención educativa de alumnos con discapacidad, puesto que se pretende que el contexto no sea una barrera, sino al contrario que sea un puente que contribuya al desarrollo de las personas que presentan discapacidad.

1.3. Características de alumnos con discapacidad intelectual.

Ya se han expuesto algunas características del nivel preescolar y aspectos importantes acerca de la discapacidad intelectual, ahora se considera importante el conocer algunas características del pensamiento de alumnos que presentan discapacidad intelectual.

Retomando la definición de discapacidad intelectual, cabe destacar el término de limitaciones en el funcionamiento intelectual, debido a que éste punto abarca muchas consecuencias, entre ellas una limitación en el aprendizaje, por lo cual es de gran importancia el poder conocer las características de los alumnos que presentan dicha discapacidad para poder comprender algunas reacciones que tendrán los alumnos al enfrentarse al aprendizaje y de qué manera se puede lidiar con ellas.

Valdespino (2005), considera y retoma como punto de análisis las características del pensamiento de alumnos con discapacidad intelectual, valorando que estos alumnos presentan dificultades en cuanto a la cantidad y calidad de sus aprendizajes a diferencia de alumnos con un desarrollo normal, la autora hace énfasis en el pensamiento debido a que es un elemento esencial para la formación de conceptos y adquisición del conocimiento.

La autora considera como características del pensamiento de alumnos con discapacidad intelectual las siguientes:

1. El egocentrismo: esta característica, se manifiesta en todo infante, y hace alusión a que los niños centran las acciones a sí mismos, sin embargo se prolonga en alumnos con discapacidad intelectual.
 - a. La impermeabilidad: considerada como aquella dificultad que presentan los alumnos de añadir información nueva sobre lo que se está conociendo.
 - b. La perseverancia: entendida como aquella obstinación por repetir conductas mecánicas.
2. La viscosidad, es aquella característica que impide que el alumno pueda aplicar sus aprendizajes cuando necesitan ser aplicados.

3. Las oscilaciones, en esta característica, el pensamiento titubea ante el que acaba de superar y el que pretende alcanzar.

Conociendo ya las características del pensamiento de estos alumnos, se puede comprender el por qué de los avances, retrocesos o estancamientos, es por ello que se deben considerar dichas características, aunándolas con aquellas que presentan los alumnos de nivel preescolar.

Como ya se ha visto en la definición de discapacidad intelectual, los alumnos que la presentan tendrán limitaciones en la inteligencia, esto impacta negativamente en el coeficiente intelectual de los alumnos y como consecuencia en su edad mental de acuerdo al grado que se diagnostique (leve, moderado, grave y profundo). Por lo que, dentro de un grupo de nivel preescolar con alumnos que presentan esta discapacidad existirá una variación en edad cronológica, sin embargo tendrán características comunes en cuanto a su desarrollo cognoscitivo, de aquí la importancia de analizar algunas características del nivel educativo preescolar y de alumnos con discapacidad intelectual.

Es una gran tarea el poder contribuir a la educación de alumnos que presentan discapacidad intelectual, por lo que la labor docente, debe considerar las características ya mencionadas para poder brindar a los alumnos una educación de calidad, que pueda favorecer su desarrollo integral, considerando las características tanto grupales como individuales para la implementación de estrategias que propicien el aprendizaje y los alumnos puedan aplicar estos conocimientos en su vida cotidiana.

Capítulo 2. El juego como estrategia didáctica para favorecer las habilidades adaptativas.

- 2.1. El juego, tipos y beneficios.
- 2.2. El juego como estrategia didáctica.
- 2.3. El juego para favorecer las habilidades adaptativas.

“No hay que empezar siempre por la noción primera de las cosas que se estudian, sino por aquello que puede facilitar el aprendizaje.”
Aristóteles

En este capítulo se pretenden abordar elementos sustanciales acerca del juego y cómo éste puede fungir como una estrategia tanto de enseñanza como de aprendizaje con la que se pueden obtener múltiples beneficios, especialmente en el aprendizaje. Como se ha mencionado en el capítulo anterior, las personas que presentan discapacidad intelectual, de acuerdo a la definición propuesta por la AAIDD, además de presentar una limitación en el funcionamiento intelectual, tendrán una limitación en la conducta adaptativa, la cual abarca habilidades conceptuales, sociales y prácticas. En este apartado se da a conocer cómo el juego, específicamente el juego simbólico, puede fungir como una estrategia para favorecer estas habilidades.

2.1. El juego, tipos y beneficios.

El juego, ha sido una actividad muy estudiada por diversos teóricos debido al gran impacto que éste tiene en la vida de cada individuo desde pequeño hasta la vida adulta, ya que es una actividad natural del ser humano y aún de los animales, que permite el conocimiento del mundo a través de la exploración, creación, interacción y comunicación con el medio y con otros seres.

La definición y características del juego han sido muy discutidas, puesto que cada autor ve el juego desde diferentes puntos de vista, en la siguiente tabla (Tabla 4) se recopilan definiciones y características del juego de acuerdo a estudiosos destacados en el tema como lo son Piaget, Freud, Caillois, sin olvidar a J. Huizinga, historiador holandés que propuso la primer definición sistemática del juego en el año de 1938, siendo considerado como el padre intelectual del tema (Cañaque, 1991).

Tabla 4

Perspectiva del juego de acuerdo a diversos teóricos.

Teórico	Perspectiva
Jean Piaget	El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. El juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón.
Sigmund Freud	Cada niño, en su juego, crea un mundo propio, o mejor dicho, reordena las cosas del mundo en una nueva forma que le agrada. El niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos.
Roger Caillois	La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto.
Johan Huizinga	El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

Fuente: Creación propia a partir de Cañaque, Hilda (1991).

Como se puede observar en la tabla anterior, cada autor tiene una perspectiva acerca del juego, sin embargo coinciden en que el juego es la representación de lo real mediante formas que producen placer o agrado, por lo que es una pieza clave en la infancia para lograr una adaptación a lo real, a través del juego los niños pueden conocer su medio, experimentar y explorar, con la finalidad de adaptarse a él.

Retomando a Denies (1994) existen 3 corrientes psicológicas que han analizado la naturaleza y funciones del juego:

1. Teorías psicogenéticas: Estas teorías consideran el desarrollo evolutivo del niño.
2. Teorías compensatorias o teoría psicoanalítica: En la que el juego satisface los deseos y permite la resolución de situaciones conflictivas.
3. Teorías funcionales: Consideran el juego como una actividad preparatoria para otras funciones adultas.

Las teorías mencionadas permiten relacionar las diferentes perspectivas de los autores referidos en la Tabla 4, en las teorías psicogenéticas como representante principal está Piaget quien considera el desarrollo cognoscitivo de los niños para explicar la naturaleza y función del juego; en las teorías compensatorias Sigmund Freud y Huizinga, quienes consideran el placer y júbilo que produce el juego para la adaptación al mundo y finalmente en las teorías funcionales Caillois, quien considera el juego como una forma de preparación para actividades que se realizarán en un futuro.

Se considera sumamente relevante el poder tomar en cuenta la teoría psicogenética, ya que en educación especial toma gran importancia el desarrollo evolutivo de los alumnos, sus características físicas, emocionales y cognitivas para poder implementar estrategias que atiendan a sus necesidades, sin dejar de lado las otras teorías que también aportan información relevante acerca del papel del niño en el juego para la adaptación a su medio.

En cuanto a los tipos de juego, han existido múltiples clasificaciones de acuerdo a los estudiosos, corrientes psicológicas y principios, en la siguiente tabla se muestra la clasificación del juego de acuerdo a algunos autores.

Tabla 5
Clasificación del juego.

Autor	Tipos de juego
Roger Caillois	<ul style="list-style-type: none"> • la competición (agón) • el azar (alea) • el simulacro o “como si” (mimicry) • el vértigo (ilinx)
Wallon	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos funcionales • Juegos de ficción • Juegos de adquisición • Juegos de fabricación
Piaget	<ul style="list-style-type: none"> • Juego ejercicio • Juego simbólico • Juegos de reglas

Fuente: Creación propia a partir de Arfovilloux, Jean. (1977).

Como se ha señalado, en éste documento se profundizará en la teoría propuesta por Piaget, debido a que retoma el desarrollo cognoscitivo de los niños, aspecto que es importante considerar en los alumnos con discapacidad intelectual debido a que presentan una limitación en esta área, además de considerar al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento.

A continuación se enuncian algunas características específicas acerca de los tres tipos de juegos que propone Piaget, en las que se observa la evolución de esta actividad de acuerdo a la perspectiva de la psicología genética (Zapata, 1989):

1. Juego ejercicio, aparece en la etapa senso-motora, en la cual el juego se realiza sobre su propio cuerpo evolucionando hasta agregar objetos a su juego, este tipo de juego surge por el placer funcional.
2. Juego simbólico, abarca la última fase de la etapa senso-motora y totalidad de la etapa pre-operatoria en donde la imitación funge un papel sumamente importante para el conocimiento del mundo a través del hacer “como si” (como si durmiera, como si comiera, etc.).
3. Juego reglado, aparece en la etapa de las operaciones concretas e incluye tanto el juego ejercicio como el juego simbólico, en donde el niño se vuelve más sociable y es capaz de cooperar y comprender diferentes puntos de vista.

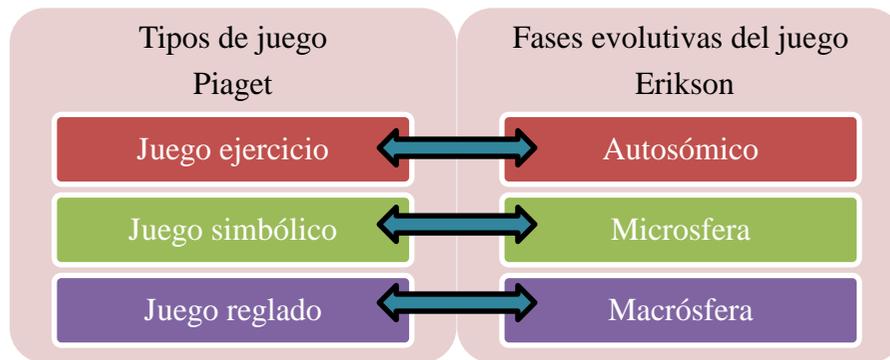
La teoría de Piaget, se relaciona con la propuesta de Erikson (Esquema 2), en la que menciona que el juego tiene tres fases evolutivas, la primera consiste en un juego autosómico centrado en el cuerpo; la segunda fase considerada microsfera en la que intervienen los juguetes y finalmente la macrósfera en la que el niño comienza a compartir el mundo con otros (Arfovilloux, 1977).

Como se observa en el Esquema 2, la relación existente entre ambas perspectivas reside en la forma en que evoluciona el juego, pasando de un juego en el que la principal motivación se encuentra en el propio cuerpo y el placer que éste produce, posteriormente el niño comienza a explorar el medio y los objetos que en él hay por lo que comienza a involucrarlos y finalmente

continúa conociendo el medio que lo rodea y los seres existentes experimentando nuevas formas de interacción, pasando de un egocentrismo a ser un ser sociable.

Esquema 2

Relación de los tipos de juego según Piaget y las fases evolutivas del juego de Erikson.



Fuente: Creación propia.

En el nivel educativo preescolar, los alumnos muestran características egocéntricas, relacionando la explicación anterior, estas conductas son normales debido a que los alumnos se encuentran en la transición de conocimiento de un mundo centrado en su propio cuerpo a un mundo social. Es por ello, que el juego en este nivel toma un papel importante, retomando la perspectiva de Piaget, en este nivel educativo considerando las características de los alumnos de acuerdo a su edad, el juego simbólico es en la etapa en la que se encuentran.

El juego simbólico, se caracteriza principalmente por la imitación de modelos, en este tipo de juego el niño comienza a imitar acciones como si fueran suyas, esta imitación permite al niño asimilar el mundo que lo rodea y adaptarse a él.

Como menciona Medina (1997) el conocimiento se logra en la medida que el sujeto constituye estructuras adecuadas para captar o comprender la realidad, siendo el juego un elemento esencial para asimilarla. Por ello es importante la implementación del juego, para

propiciar el conocimiento y aprendizaje en los alumnos de una forma natural y atendiendo a sus características de desarrollo. El juego simbólico de esta manera constituye en los alumnos de nivel preescolar una forma de explorar y conocer el mundo por lo que la implementación de éste en dicha etapa es importante.

Por otra parte, también es importante el poder conocer las funciones y beneficios del juego, aspectos considerados por autores como Denies (1994) y Zapata (1997), el conocerlos permitirá comprender mejor la importancia del juego en el desarrollo de los niños.

Funciones:

- Posibilita la transición de la sensación al pensamiento.
- Es un medio de expresión de la personalidad infantil.
- Favorece la integración del niño al contexto sociocultural.
- Es un medio privilegiado de la comunicación.

Beneficios:

- En razón de que los juegos simbólicos implican cierta identificación con los modelos que imitan, permiten conocer y comprender el punto de vista del otro y posibilitan una ruptura del centramiento del niño en sí mismo.
- Por la capacidad de asimilación de la realidad exterior, favorece el desarrollo de las funciones intelectuales.
- Los niños desarrollan las diferentes relaciones con sus compañeros (cooperación infantil) que permite favorecer los procesos de socialización.

2.2. El juego como estrategia didáctica.

Ya se ha considerado el juego como actividad importante en el desarrollo de los niños pero ¿qué pasa con el juego como una estrategia didáctica?, para responder a dicho cuestionamiento es importante poder comprender ambos términos: estrategia y didáctica.

Se puede considerar el término estrategia como un plan ideado para dirigir alguna situación, ahora bien la didáctica es definida por la Real Academia Española como aquello

perteneciente o relativo a la enseñanza. Si unimos ambos términos se obtiene que una estrategia didáctica es aquella planificación de una situación de enseñanza. Pérez define las estrategias didácticas como “las tareas o actividades que pone en marcha el docente de forma sistemática para lograr unos determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes” (Rodríguez, 2007, p. 4).

Retomando lo anterior, el término de estrategia didáctica permite ver la importancia del proceso de enseñanza-aprendizaje para el logro de objetivos. Entonces, tanto el docente como el alumno juegan un papel importante en el desarrollo de estrategias didácticas; el docente, en la ideación y planificación de las actividades a desarrollar con la finalidad de favorecer el aprendizaje en los alumnos atendiendo las necesidades de aprendizaje, las características del grupo y los planes y programas que rigen la educación; y el alumno, como ejecutor de lo planificado, en donde él es el constructor del aprendizaje y el docente sólo es el mediador, para esto, es importante que el alumno tome un papel activo en el procedimiento de enseñanza-aprendizaje para que pueda existir un aprendizaje significativo y pueda aplicar los conocimientos obtenidos en su vida cotidiana.

De acuerdo con lo que se ha mencionado, se puede decir que la estrategia didáctica es sinónimo de estrategia de enseñanza, debido a que la palabra didáctica se refiere a la enseñanza, entonces, retomando la definición de estrategias de enseñanza según Díaz-Barriga (2002) “son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos”, con esta definición se puede reafirmar lo ya mencionado.

Entendido lo que es una estrategia didáctica o estrategia de enseñanza, se puede abordar el por qué el juego es una estrategia. Por lo tanto, considerando que el juego es una característica de

la etapa infantil y que a través de él se obtienen múltiples beneficios, el docente puede retomar esta actividad como parte del proceso enseñanza-aprendizaje, implementándolo en la planificación de la enseñanza sin dejar de lado el propósito de aprendizaje en los alumnos, ya que es a través del juego que los alumnos pueden alcanzar estos aprendizajes, es decir, el juego es el medio o el puente entre el alumno y los aprendizajes esperados.

Es importante que, al considerar al juego como una estrategia didáctica, se tomen en cuenta las características de los alumnos para saber qué tipo de juego debe implementarse que responda a sus intereses, características de desarrollo, estilos y ritmos de aprendizaje con la finalidad de que el juego realmente sea efectivo para el logro de aprendizajes significativos.

Considerando las características de los alumnos en el nivel preescolar, el juego simbólico atiende a las características de desarrollo de los alumnos en esta etapa, al contrario si se intentan poner juegos de reglas en este nivel, no se tendrían muchos beneficios debido a que el nivel cognoscitivo y social que demanda este tipo de juego es mayor al que los alumnos de nivel preescolar han desarrollado. Como se sabe, el desarrollo del ser humano en todas las áreas conlleva un proceso, en el que las capacidades, habilidades, aptitudes, destrezas, etc. van mejorando a lo largo de la experiencia y práctica de las mismas, por lo tanto las actividades que se desarrollan en la educación deben ser acordes al desarrollo de los alumnos.

En el caso del juego en educación preescolar, es importante el considerar las características de los alumnos de esta etapa ya mencionadas en el capítulo 1, asimismo las características del desarrollo cognoscitivo que retoma Piaget, por lo que se ha estimado que los alumnos en este nivel son beneficiados a través del juego, específicamente el que caracteriza esta etapa es el simbólico, tomando en cuenta lo anterior, esta actividad puede ser utilizada por el docente como una estrategia para que los alumnos adquieran aprendizajes.

Ahora bien, los alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación presentan características peculiares, por lo que el considerar el juego como estrategia didáctica conlleva el realizar ajustes razonables al material, a la forma de dirigir e incluir a todos los alumnos en el juego atendiendo a sus características, niveles de ejecución, etc. Por lo que también es necesario el poder adecuar los aprendizajes esperados al nivel que pueden alcanzar los alumnos, sin olvidar el propósito de la educación básica que es el desarrollo de competencias para la vida relacionado con la misión de la educación especial que es la inclusión de los alumnos escolar, social y laboralmente.

2.3. El juego para favorecer las habilidades adaptativas.

En este capítulo se retomaron aspectos relevantes acerca del juego, y cómo puede fungir como una estrategia didáctica, pero, ¿qué tiene que ver el juego con los alumnos que presentan discapacidad intelectual?, para responder a esta pregunta se considera importante el poder recordar el término de discapacidad intelectual de acuerdo a la AAIDD, la que menciona que la discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, es decir, para que una persona pueda ser diagnosticada con discapacidad intelectual es necesario que existan limitaciones en ambas áreas.

Retomando esta idea, se entiende por inteligencia a la “capacidad mental general. Incluye la planificación, la solución de problemas, el pensamiento abstracto, la comprensión de ideas complejas, la rapidez de aprendizaje y el aprender de la experiencia” (AAMR, 2004, p. 71), las limitaciones en ésta área (funcionamiento intelectual), se definen a través de pruebas psicométricas en las que se valora el coeficiente intelectual de las personas. Por otra parte la conducta adaptativa se define como “el conjunto de habilidades conceptuales, sociales y

prácticas que han sido aprendidas por las personas para funcionar en sus vidas diarias” (AAMR, 2004, p. 97), para considerar que existen limitaciones en la conducta adaptativa, es necesario el evaluar al alumno en relación con lo esperado para su edad en comparación con sus iguales.

Como se vio en el capítulo 1, la conducta adaptativa es una dimensión del funcionamiento humano, por lo cual es necesaria la implementación de apoyos para que las personas con discapacidad intelectual puedan alcanzar un funcionamiento independiente y logren tener una mejor calidad de vida. La conducta adaptativa, como su definición lo menciona comprende de habilidades conceptuales, sociales y prácticas, estas habilidades son conocidas como habilidades adaptativas.

Considerando lo anterior, es necesario comprender por qué son llamadas habilidades adaptativas, su definición menciona que, “son aquellas que hacen referencia a las capacidades, conductas y destrezas de la persona para adaptarse y satisfacer las exigencias de sus entornos habituales en sus grupos de referencia, acordes a su edad cronológica” (Hernández, 2012, p. 49). Asimismo la Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral de México (2003) define las habilidades adaptativas como “las capacidades, conductas y destrezas que una persona debería adquirir para desempeñarse en sus entornos habituales, en sus grupos de referencia, acordes a su edad cronológica”.

Como se contempla en ambas definiciones, las habilidades adaptativas tienen un papel importante en la vida de cada individuo debido a que impactarán en la forma de desenvolverse en sus vidas cotidianas, lo que a su vez impactará en su calidad de vida. Dichas habilidades son las mismas para todas las personas, y se desarrollan de forma gradual con la edad.

Si se considera que las habilidades adaptativas son necesarias en todo individuo, es de suma importancia que las personas con discapacidad intelectual las desarrollen. En educación

especial, es de gran relevancia el favorecer dichas habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas) ya que permitirán el desarrollo integral de los alumnos y favorecerá su adaptación al mundo y autonomía, lo cual contribuye directamente al logro de la misión de la educación especial y además favorece el desarrollo de competencias para la vida, ya que las habilidades adaptativas están directamente relacionadas con las competencias en educación básica como se verá más adelante.

A continuación se presentan las habilidades conceptuales sociales y prácticas que comprenden la conducta adaptativa de acuerdo a Verdugo.

Tabla 6
Habilidades conceptuales, sociales y prácticas.

Conceptuales	Sociales	Prácticas
<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje (receptivo y expresivo). • Lectura y escritura. • Conceptos de dinero. • Conceptos de tiempo y espacio. • Concepto de número y cantidad. • Autodirección. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones interpersonales. • Responsabilidad. • Autoestima. • Credulidad (probabilidad de ser engañado o manipulado). • Ingenuidad. • Sigue las reglas. • Obedece las leyes. • Evita la victimización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de la vida diaria. <ul style="list-style-type: none"> - Comida - Transferencia y movilidad. - Aseo. - Vestido. • Actividades instrumentales de la vida diaria. <ul style="list-style-type: none"> - Preparación de comidas. - Mantenimiento de la casa. - Transporte. - Toma de medicinas. - Manejo de dinero. - Uso del teléfono. • Habilidades ocupacionales. • Mantiene entornos seguros.

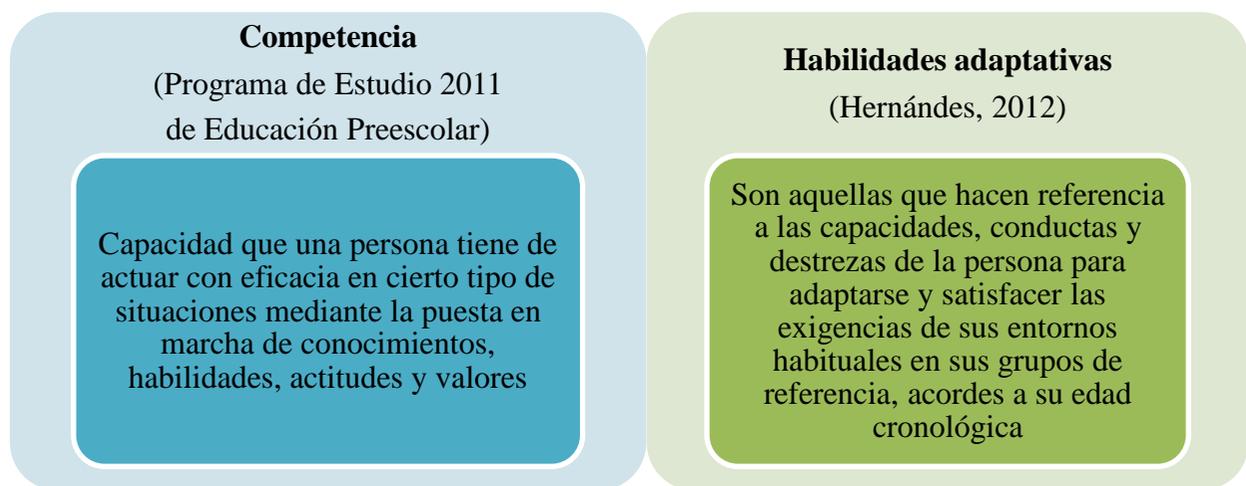
Fuente: Hernández Muñoz, Guadalupe (2012).

Las habilidades adaptativas están relacionadas con las competencias para la vida que se pretenden desarrollar a lo largo de la educación básica y que son el sustento de los planes y programas de educación básica en México.

Si hacemos una comparación en las definiciones tanto de competencia como de habilidades adaptativas, se comprobará la relación estrecha que existe entre ambos términos (Esquema 3).

Esquema 3

Comparación de los términos habilidades adaptativas y competencias.



Fuente: Creación propia.

Como se observa en el Esquema 3, algunos aspectos comunes son: que las competencias implican la movilización de saberes para aplicarlos en situaciones concretas de su vida, así también las habilidades adaptativas son la puesta en práctica de capacidades, conductas y destrezas para ajustarse a los requerimientos sociales y vivir de forma independiente de acuerdo a su edad; las competencias implican conceptos, habilidades, actitudes y valores, los cuales están

directamente relacionados con los tres tipos de habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas; tanto en las competencias como en las habilidades adaptativas se reconoce que ya han sido adquiridas si son puestas en práctica en el contexto del alumno.

La relación que existe entre las competencias y las habilidades adaptativas es una gran ventaja debido a que en la educación básica se pueden trabajar y desarrollar ambas sin descuidar la finalidad común, que es lograr la independencia de los alumnos para su desenvolvimiento en la vida cotidiana, y que además de favorecer a cada alumno, los alumnos con discapacidad intelectual se ven muy beneficiados, debido a que se considera sumamente importante tanto el desarrollo de competencias como el desarrollo de habilidades adaptativas que impacten directamente en su vidas.

En la siguiente tabla se observa la relación existente entre las competencias para la vida y algunas habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas.

Tabla 7

Relación entre las competencias para la vida y las habilidades adaptativas.

COMPETENCIAS PARA LA VIDA	EJEMPLOS DE HABILIDADES ADAPTATIVAS		
	CONCEPTUALES	SOCIALES	PRÁCTICAS
Para el aprendizaje permanente.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para la comunicación verbal y no verbal. - Producción e interpretación de los textos escritos más usuales. - Utilización funcional de los números. 	<ul style="list-style-type: none"> - Saber hacer preguntas. - Atención en la tarea asignada. - Buscar información con los compañeros o profesores. - Curiosidad y exploración del mundo que lo rodea. 	

<p>Para el manejo de la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de tiempo: año, meses, semana, días, horas, ayer, hoy, mañana, etc. - conteo, concepto de número, problemas aditivos. - Interpretación de símbolos y signos usados en la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hacer y responder preguntas. - Comprensión de instrucciones orales. - Habilidad para decidir a quién creerle y a quién no. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo del reloj y el calendario.
<p>Para el manejo de situaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sentido de orientación. - Concepto de dinero y valor de las monedas y billetes más utilizados. - Nociones de espacio en la escuela, la casa y la comunidad. - Servicios de la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa y perseverancia. - Toma parte en actividades sin que se lo pidan. - Organiza actividades en su tiempo libre. - Habilidad para no dejarse manipular por los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de transportes. - Cuidado de su seguridad en casa, escuela y calle. - Compras y mandados. Manejo del dinero.
<p>Para la convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Noción de parientes, amigos, compañeros, conocidos y desconocidos. - Noción de lo que es pertinente hacer y decir en los diversos lugares y situaciones. - Derechos y obligaciones en la casa y la escuela. - Nombres y relación de las personas cercanas. - Datos personales. - Nociones de lo bueno y lo malo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Puntualidad, permanencia. - Cooperación y trabajo en equipo. - Trata a las personas según el rol que juegan en su vida. - Cumple las tareas que se le asignan. - Respeta reglas y normas. - Empatía hacia los demás niños y los animales. - Comparte sus cosas con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para el aseo personal, el vestido y la alimentación. - Para utilizar los medios de comunicación como el teléfono.
<p>Para la vida en sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Noción de diferencias individuales. - Conciencia del cuidado que debe al ambiente. - Ideas generales de las noticias relevantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuida el agua, las plantas, los animales. - Se interesa en seguir una noticia de un desastre o u otro tipo de acontecimiento. 	

Fuente: Hernández Muñoz, Guadalupe (2012, p. 51).

Como se observa en la tabla anterior, existe una estrecha relación entre las habilidades adaptativas y las competencias, en donde se puede deducir que al desarrollar cada una de las habilidades adaptativas tanto conceptuales, sociales y prácticas de acuerdo a la edad de los alumnos, contribuye directamente en el desarrollo de competencias para la vida, que como se ha mencionado es gradual de acuerdo a la edad del alumno, así como a sus características particulares en el caso de aquellos que presentan discapacidad intelectual.

Conociendo un poco más acerca del objetivo de la educación básica, características de los alumnos de nivel preescolar, características de los alumnos con discapacidad intelectual, el juego y sus tipos, beneficios del juego y cómo el juego puede fungir como una estrategia; se puede comprender cómo el juego se relaciona con los alumnos que presentan discapacidad intelectual de nivel preescolar y en qué los beneficia.

Como ya se ha señalado, es importante que el docente considere las características de los alumnos y sus necesidades de aprendizaje, por lo que, si se toma en cuenta que los alumnos presentan discapacidad intelectual y por lo tanto presentan una limitación en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, lo que influye de manera directa en su independencia, adaptación al medio y por ende en su calidad de vida; es responsabilidad del docente atender a esta necesidad, es por ello que se deben buscar estrategias de aprendizaje que favorezcan a los alumnos, además, si se considera que los alumnos pertenecen al nivel preescolar, y por lo tanto se encuentran en la etapa sensomotora en transición a la etapa preoperacional, y al ser un nivel de acercamiento al mundo y experiencias nuevas, el docente debe considerar estas áreas de oportunidad para atender a las necesidades de los alumnos.

Si se toma en cuenta que en preescolar, el juego simbólico es una actividad de interés para el alumno y que además le permite su adaptación y conocimiento del mundo, el docente puede emplearlo como una estrategia didáctica donde los alumnos tomen un papel activo dentro

del juego considerando los aprendizajes que se pretenden alcanzar.

Reiterando lo mencionado anteriormente, el desarrollo de habilidades adaptativas en los alumnos con discapacidad intelectual es de gran importancia, y qué mejor si se comienzan a desarrollar desde una etapa temprana, y tomando en cuenta la gran relación con el alcance de las competencias que se pretenden desarrollar en educación básica.

Relacionando lo ya mencionado, el juego simbólico puede tomar el papel de estrategia didáctica para favorecer las habilidades adaptativas en los alumnos con discapacidad intelectual de nivel preescolar y como consecuencia el desarrollo de competencias para la vida.

A grandes rasgos, al considerar que el juego simbólico se caracteriza por la imitación de roles sociales, utilización de juguetes que toman el papel del objetos reales e interacción entre iguales, se favorecerán las habilidades adaptativas: en cuanto a las habilidades conceptuales, los alumnos pueden favorecer su lenguaje debido a la interacción que tienen con sus compañeros, asimismo amplían su vocabulario y conocimiento de objetos, roles sociales y el mundo en general; en las habilidades sociales, por el simple hecho de jugar simbólicamente, los alumnos interactúan con sus compañeros, lo cual permite el conocer a sus compañeros, sus nombres, formas de ser, diferencias y semejanzas, lo que permite un descentramiento y se fomenta el respeto a las demás personas, también la responsabilidad ya que el juego simbólico permite que los alumnos se hagan cargo de sus juguetes (muñecos, objetos personales, etc.); y finalmente en las habilidades prácticas, los alumnos experimentan acciones de los mayores a su nivel, lo cual permite el conocimiento del mundo y adaptación a él, practicar acciones cotidianas como cocinar, vestirse, etc.

Por estas razones, se puede deducir que el juego simbólico en el nivel educativo preescolar con alumnos que presentan discapacidad intelectual tiene múltiples beneficios, ya que permiten el desarrollo integral de los niños y el desarrollo de habilidades útiles para su vida.

Capítulo 3. Propuesta de intervención.

- 3.1. Fundamentación teórica
- 3.2. Estrategias didácticas
- 3.3. Evaluación de estrategias aplicadas

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”
Benjamín Franklin

En este capítulo se presenta la propuesta de intervención que se aplicó con los alumnos del CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”, de San Miguel Totocuitlapilco, primero se presenta el fundamento teórico, el cual sustenta la forma de trabajo que se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2012-2013; posteriormente se dan a conocer algunas de las estrategias didácticas diseñadas a través de veinticuatro fichas en donde se plasma la relación entre la actividad y las habilidades adaptativas que se favorecieron; finalmente se da a conocer de manera breve una evaluación de las estrategias aplicadas.

3.1. Fundamentación teórica

Como ya se ha visto, el papel del docente es de suma importancia en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que está implicado en el diseño, aplicación y evaluación de situaciones de aprendizaje, que define el Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar (SEP) como “Conjunto de distintas formas de organización didáctica, alrededor de la cual se pueden agrupar diversas las actividades” (p. 169). Es a través de la planificación donde se plasman estas situaciones de aprendizaje. La flexibilidad en esta planificación permite que el docente elija la forma de organización didáctica que favorezca en mayor medida a los alumnos considerando sus necesidades de aprendizaje y características particulares y grupales. Algunas formas de organización didáctica que propone el mismo Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar son los proyectos, las situaciones didácticas y los talleres.

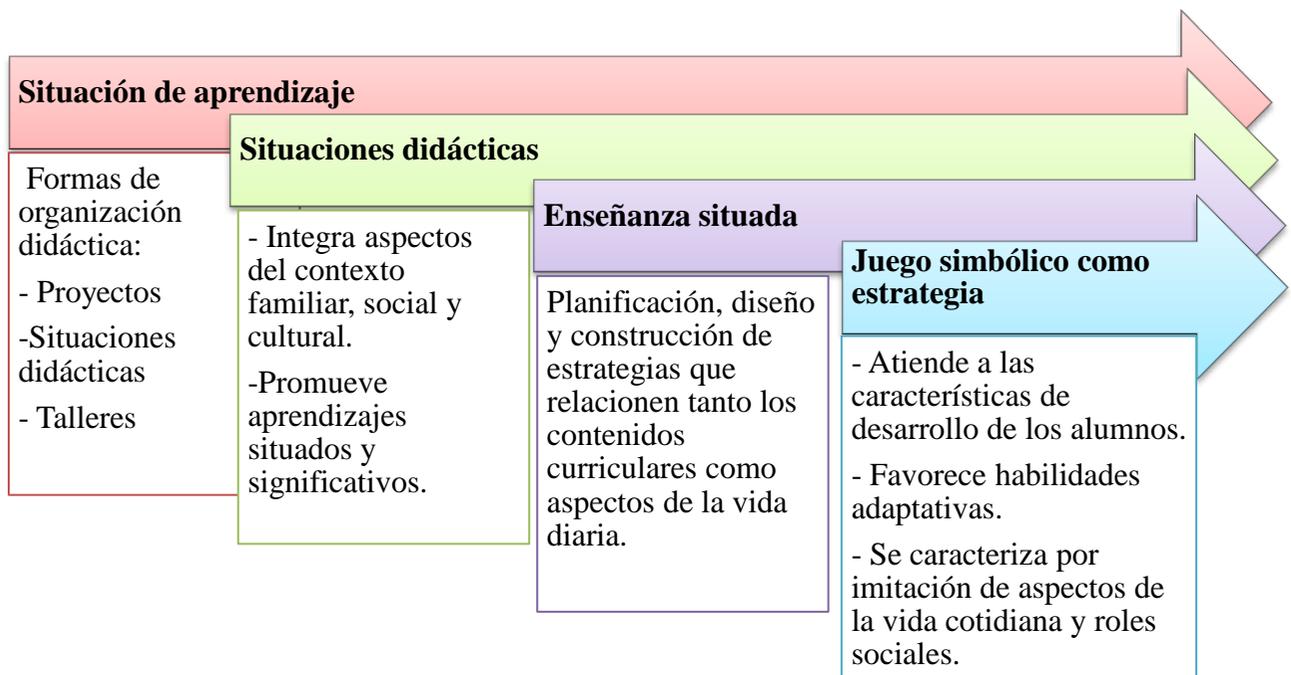
Las situaciones didácticas permiten “recuperar o integrar aspectos del contexto familiar, social y cultural en donde se desarrolla el niño; es decir, son propicios para promover aprendizajes situados y por lo tanto significativos, porque ofrecen la posibilidad de aplicar en contexto lo que se aprende” (Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar, 2011, p. 172),

para promover un aprendizaje situado, la enseñanza por tanto debe ser situada, Díaz-Barriga (2006) retoma este término para referirse a las prácticas educativas auténticas, ya que consideran la planificación, diseño y construcción de estrategias que relacionen tanto los contenidos curriculares como aspectos de la vida diaria.

La relación existente entre los tres términos, me permitió considerar el juego como una estrategia didáctica ya que toma en cuenta las características de desarrollo de los alumnos, asimismo se relaciona con la enseñanza situada que promueve aprendizajes significativos en los alumnos para que puedan aplicarlos a situaciones reales de la vida cotidiana.

Esquema 4

Fundamentación teórica de estrategias aplicadas.



Fuente: Creación propia.

Es importante que en alumnos de un CAM se promuevan aprendizajes útiles en su vida cotidiana, por lo que consideré significativo el favorecer las habilidades adaptativas, ya que éstas les permitirán desenvolverse y adaptarse a las exigencias sociales acordes a su edad, lo cual me

llevó a diseñar, aplicar y evaluar estrategias didácticas que favorecieran este aspecto en los alumnos del grupo asignado.

3.2.Estrategias didácticas.

El considerar el juego simbólico en el nivel educativo preescolar en el CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca” de San Miguel Totocuitlapilco, surgió de la inquietud de implementar una estrategia que favoreciera a los alumnos de acuerdo a sus características; relacionando la información de la teoría psicogenética que considera el desarrollo del niño, en especial la teoría de Piaget quien considera el desarrollo cognoscitivo y, al relacionar las características de los alumnos del grupo asignado con esta teoría, los alumnos serían beneficiados con la implementación del juego simbólico en el proceso enseñanza- aprendizaje, ya que el juego simbólico abarca las etapas de desarrollo cognoscitivo en las que se encuentran los alumnos del grupo asignado, además, al estar relacionado directamente con la imitación favorece la adaptación al medio y atiende el estilo de aprendizaje que predominaba en el grupo el cual era visual-kinestésico.

Por otra parte la característica común del grupo, de los seis alumnos que lo conformaban, es la discapacidad intelectual, como ya se ha mencionado, este tipo de discapacidad se caracteriza por limitaciones en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, lo cual influye en su desarrollo integral y en el desenvolvimiento en su vida diaria, por lo que se consideró de gran importancia el favorecer las habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas, que comprenden la conducta adaptativa, las cuales permitirán a los alumnos adaptarse a la vida cotidiana y a las exigencias sociales acordes a su edad.

Así, a través del juego simbólico que se caracteriza por la imitación de roles sociales, se pretendió desarrollar habilidades adaptativas, puesto que a través de la imitación de acciones

cotidianas como un juego, los alumnos pudieran acercarse al mundo, adquirir y desarrollar habilidades que le permitieran adaptarse a él.

El trabajo realizado con los alumnos no se dio de forma separada de los contenidos curriculares, al contrario, se trabajaron los juegos simbólicos dentro de situaciones didácticas, en donde el juego simplemente fue la estrategia para la adquisición tanto de aprendizajes esperados como de habilidades adaptativas (Anexo 1). Para lograr esta articulación, fue necesario realizar ajustes razonables a las competencias y aprendizajes esperados propuestos por el Programa de Estudio 2011 de Educación Básica de nivel Preescolar, atendiendo a las características del grupo y lo que se pretendió desarrollar a lo largo del ciclo escolar 2012-2013 (Anexo 2).

A continuación se presentan algunas estrategias significativas aplicadas con los alumnos del Multigrado I del CAM No. 8 “Laura Méndez de Cuenca” de San Miguel Totocuitlapilco, que pretendieron favorecer las habilidades adaptativas. Se presentan 24 fichas en donde se concentran los aspectos relevantes que permitieron la aplicación y evaluación de las estrategias.

Las fichas elaboradas están conformadas por las siguientes partes:

- Título del juego simbólico.
- Número de ficha.
- Propósito común: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.
- Material.
- Desarrollo de la actividad.
- Habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas) que se pretendieron favorecer con la actividad.
- Observaciones de las reacciones de los alumnos durante el desarrollo del juego.

Cabe señalar que además de favorecer las habilidades adaptativas, estas estrategias también contribuyeron al desarrollo de competencias para la vida ya que se trabajó a la par para el logro de aprendizajes esperados como de habilidades adaptativas.

Nombre: Inscripción a las olimpiadas	Ficha No. 1
<p>Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.</p>	
<p>Material: Video de las olimpiadas, imágenes de deportes, objetos deportivos, boletas de inscripción a las olimpiadas, fotografías y nombres impresos, credenciales.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualización de un video acerca de las olimpiadas y deportes. • Explicación de las olimpiadas qué son y qué se hace en ellas. • A través de algunas imágenes se mostrará que deportes se juegan y se realizará la demostración de cada deporte ilustrado propiciando la imitación de movimientos y conocimiento de objetos deportivos. • Se les preguntará si quieren jugar a las olimpiadas y a ser deportistas. • Se les explicará el proceso de las olimpiadas y se realizarán las inscripciones correspondientes. • Los alumnos se formarán para realizar su inscripción. • Para llenar su boleta de inscripción tendrán que identificar su fotografía y su nombre y los pegarán. • Señalarán en qué deporte quieren participar en los dibujos de la boleta. • Finalmente se les proporcionará una credencial de participación en las olimpiadas. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. • Elige entre dos alternativas que se le presentan. <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta y sigue normas establecidas en el grupo • Respeta turnos en los juegos • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Respeta normas y reglas en el juego • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide ayuda cuando lo necesita • Reconoce su nombre escrito • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: Los alumnos mostraron gran interés al observar el video, algunos alumnos señalaban y pronunciaban objetos que aparecían en el video (bicicleta, pelota) y acciones (correr), les agradó la visualización de imágenes y la imitación de cada uno de los deportes, en el momento de la inscripción algunos alumnos se mostraron poco tolerantes a respetar turnos, pocos lograron reconocer su fotografía y ninguno reconoció su nombre escrito, al momento de elegir los deportes en los que querían participar lograron repetir las acciones que se realizaron al momento de la explicación.</p>	

Nombre: Organizando una fiesta	Ficha No. 2
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Video “El cumpleaños de Minie”, dibujos de objetos, monedas didácticas, tarjetas con dibujos de objetos a comprar, productos.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observaremos el video “El cumpleaños de Minie”. • Mostraré dibujos de objetos, se les pedirá que señalen aquellos que observaron en el video. • Se propondrá a los alumnos que se realice una fiesta para festejar el cumpleaños de su compañera. • Explicaré que para hacer una fiesta necesitamos comprar cosas, señalando los dibujos y haciendo señas representando al objeto. • Recordaré que para comprar necesitamos dinero. • Se les proporcionará una bolsa con monedas didácticas y una tarjetita con el dibujo de lo que tendrá que comprar en la tiendita. • En la tiendita atenderá un voluntario con ayuda de la docente en formación para recibir el dinero. • Los alumnos deberán elegir el producto que se les encomendó comparando el dibujo con el objeto real. • De manera grupal exploraremos qué compro cada uno (globos, serpentina, gorros, espanta-suegras). 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • La expresión corporal es usada para comunicarse • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos de los demás (personajes de cuentos, películas, etc.) • Respeta turnos en los juegos • Imita roles sociales • Hace compras sencillas (agradecimiento y petición) <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: A los alumnos les agradó la idea de organizar una fiesta, en el video señalaban objetos y algunos alumnos intentaban pronunciar o hacer alguna seña para referirse por ejemplo a los globos o pastel, expresaron agrado por el video, sin embargo mostraron resistencia para recibir el dinero y proporcionarlo a la hora de comprar los productos, al explicarles la función del dinero a través del seguimiento de instrucciones pudieron realizarlo de manera autónoma, sólo dos alumnos conocían la función del dinero.</p>	

Nombre: Cocinemos	Ficha No. 3
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Dibujo de un chef, calendario, gorros, mandiles y cubrebocas, dibujos de la receta de ensalada rusa, atún, verdura y crema, recipiente grande, cucharas, platos.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostraré el dibujo de un chef y se hará alusión a su vestimenta y en lo que hace a través de señas. • Observaremos en el calendario qué día es la fiesta de cumpleaños y a través de dibujos observaremos qué nos falta para la fiesta, observando el dibujo de la comida. • Se invitará a los alumnos a participar en la preparación de alimentos como el chef que cocina. • Lavarán sus manos y se pondrán su gorro, mandil y cubrebocas. • Mostraré la receta en grande con apoyo pictográfico de ensalada rusa. • Se les preguntará cual es el primer paso, y se les preguntará dónde está su lata de atún, los alumnos deberán señalarla. • Cada alumno contribuirá en cada paso vertiendo los ingredientes y mezclando. • Posteriormente se les preguntará qué paso sigue, verán la receta colocada en la pared y deberán señalar las verduras, añadirá la en el recipiente. • Finalmente se les preguntará nuevamente qué es lo que falta, y los alumnos deberán señalar la crema y se verterá en el recipiente. • Cada alumno participará en la mezcla de los ingredientes. • Con apoyo cada alumno colocará la mesa (mantel, cuchara, servilleta, plato, vaso). • Cada uno participará sirviendo el alimento en platos. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Desarrolló la necesidad de expresarse • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bebe con vaso • Pone y retira la mesa para sí • Colabora en preparación de alimentos sencillos. • Identifica objetos para lavarse las manos • Se lava las manos
<p>Observaciones: Los alumnos se mostraron participativos, lograron relacionar los apoyos pictográficos con los objetos reales, se integraron completamente en la actividad atendiendo lo que sus compañeros realizaban respetando turnos, requirieron apoyo para poner la mesa pero se mostraron motivados por la actividad hasta concluirla.</p>	

Nombre: Conociendo el semáforo	Ficha No. 4
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Dibujo de un coche, billetes didácticos, coches de cartón, semáforo.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observarán el dibujo de un coche, se enfatizará en el color y número de llantas. • Entonaremos la canción “En coche yo voy”, tomarán un aro y simularán que es su volante. • Haré la invitación de comprar un coche para transportarnos, saldremos al patio donde estarán unos coches de cajas, se hará énfasis en que necesitamos dinero para comprar un coche, regresaremos al salón donde a cada uno se les repartirán tres billetes didácticos favoreciendo el conteo. • Cuando todos tengan sus billetes saldremos nuevamente al patio para que cada uno compre su coche. • Los alumnos tendrán que intentar verbalizar la palabra coche, así como por favor y gracias. • Se les pedirá que tomen su coche para buscar dónde hay un semáforo, buscaremos por toda la escuela hasta encontrar un semáforo. • Manejarán imitando ruidos de un coche, al encontrar el semáforo se pedirá que observen sus colores. • Uno a uno pasará a manejar atendiendo a los colores del semáforo: verde – rápido; amarillo-lento; rojo alto. • Primero todos pasarán con el color verde en donde tendrán que correr, después atenderán al color amarillo pasando lentamente y al rojo que tendrán que pararse. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos auditivos • Desarrolló la necesidad de expresarse • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Respeto normas y reglas en el juego • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce diferentes medios de transporte • Conoce el semáforo • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas
<p>Observaciones: Los alumnos al observar el dibujo del coche mostraron gran interés, algunos pronunciaban “coche”, al hacer el ruido de un coche los alumnos lo imitaron, asimismo al ver los coches en el patio mostraron gran interés, lo que facilitó la compra de los mismos y su uso. Lograron identificar la función del semáforo y participar atendiendo las indicaciones reforzando la instrucción visual con indicaciones verbales (ejemplo: está en amarillo, manejen rápido). La actividad fue llamativa y motivadora para los alumnos.</p>	

Nombre: Un accidente	Ficha No. 5
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Coches de juguete, semáforo, juguetes (termómetro, jeringas, estetoscopio, etc.), frasco de medicina con dulces, dinero didáctico.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saldremos al patio a manejar los coches de cartón. • Al propósito se provocará un accidente, se hará énfasis en que sucedió por no atender a las señales del semáforo. • Se pedirá ayuda para trasladar a los heridos al hospital, imitaremos el sonido que hace una ambulancia. • Estacionaremos nuestros coches fuera del salón. • Todos pasarán al hospital. • Se preguntará quién es el enfermero. • Se hará énfasis en los estados de ánimo que sienten los heridos porque le duelen los golpes. • Se le preguntará a los pacientes qué les duele haciendo énfasis en las partes del cuerpo donde todos deberán tocar las partes mencionadas (cabeza, cuello, hombro, manos, estómago, rodillas, pies). • Se hará un chequeo general haciendo uso de juguetes como termómetro, jeringas, estetoscopio. • Se propiciará que el o los enfermeros pidan la medicina a algún espectador para que la compren porque no hay en el hospital. • Ante ello se inducirá a uno o dos alumnos a ir a comprar la medicina a la farmacia para lo cual tendrán que subirse a los carros, trasladarse alrededor de la escuela para finalmente llegar a la “farmacia” para comprar la medicina donde se hará uso del dinero, posteriormente se realizará el mismo recorrido para regresar al “hospital”. • Se le dará el medicamento a los heridos para que se sienta mejor, se mencionará que gracias a los cuidados de los enfermeros los heridos se pueden sentir mejor. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos auditivos • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Hace compras sencillas • Ayuda espontáneamente a quien piensa que lo necesita <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los sentimientos y emociones de otras personas en situaciones reales • Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo. • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce diferentes medios de transporte • Pide ayuda cuando lo necesita • Localiza y señala donde le duele • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas • Reconoce su esquema corporal • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: Los alumnos se mostraron interesados por la actividad, participaron activamente en cada una de las tareas encomendadas, se observaron en un principio curiosos por lo que había suscitado, así como en conocer la función de los juguetes, todos lograron tomar el rol que se les encomendó (herido, enfermero, comprador, tendero) haciendo uso correcto del dinero.</p>	

Nombre: Viajemos en camión	Ficha No. 6
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Dibujo de un camión, camión de cartón, monedas didácticas.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostraré a los alumnos el dibujo de un camión. • Observarán el tamaño, color y numero de llantas. • Se les preguntará si se quieren subir a un camión. • Se recordará que para subirse a un camión primero tendrán que saludar al chofer diciendo “buenos días”, se propiciará que cada uno diga buenos días. • Posteriormente se les recordará que para subir a un camión debemos pagarle al chofer, para lo cual los alumnos clasificarán monedas, grandes y chicas. • De la clasificación de monedas, se les pedirá que tomen una moneda grande y una chica para pagar el camión. • Todos saldremos afuera del salón para esperar a que pase el camión. • Los alumnos deberán hacer la parada al camión. • Para subirse, cada alumno deberá saludar al chofer diciendo “buenos días” y posteriormente pagar con la moneda grande y la chica. • Ya que todos hayan subido al camión, nos desplazaremos por la escuela atendiendo lateralidad, gritando “derecha” cuando tenga que dar vuelta a la derecha y gritando “izquierda” cuando tengan que dar vuelta a la izquierda, fomentando que todos los alumnos lo digan. • Regresaremos al salón, donde se dirá gracias al bajar del camión. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos auditivos • Emplea el lenguaje oral • La expresión corporal es usada para comunicarse <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeta a las personas adultas, niñas y niños de la escuela • Sigue normas sociales • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce diferentes medios de transporte • Identifica el uso del dinero • Discrimina tamaños • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: La actividad fue de gran interés para los alumnos debido a la experiencia y el material utilizado, la clasificación de las monedas requirió de monitoreo y trabajo guiado; algunos alumnos mostraron resistencia a pagar, saludar y decir gracias.</p>	

Nombre: Trabajemos en el hospital	Ficha No. 7
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: Camión de cartón, monedas didácticas, muñecos, juguetes (termómetro, jeringas, estetoscopio, etc.).	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se planteará a los alumnos que tenemos que ir a trabajar al hospital porque tenemos muchos pacientes, para lo cual deberemos tomar el camión. • Todos los alumnos tendrán que tomar una moneda grande y una chica para pagar el camión. • Esperaremos fuera del salón hasta que pase el camión para hacerle la parada. • Se propiciará que los alumnos saluden al chofer al subir al camión y paguen. • Se le gritarán al chofer direcciones propiciando que los demás alumnos las repitan (derecha, izquierda, derecho, etc.). • Daremos una vuelta a la escuela hasta llegar nuevamente al salón que fungirá como hospital. • Se les asignará un paciente (muñeco o peluche), al cual le tendrán que tomar la temperatura, inyectar a los muñecos, escuchar su corazón, medirlos, pesarlos, revisar diferentes partes del cuerpo de los muñecos, etc. • Se les reconocerá su gran trabajo realizado. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos auditivos • Emplea el lenguaje oral • La expresión corporal es usada para comunicarse <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeta a las personas adultas, niñas y niños de la escuela • Sigue normas sociales • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoce diferentes medios de transporte • Identifica el uso del dinero • Discrimina tamaños • Reconoce su esquema corporal • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: El juego fue de agrado para los alumnos, al repetir parte de la actividad de transportarse a través del camión mostraron menor resistencia para el pago, saludo y gratificación, lograron identificar algunas partes del cuerpo en los muñecos.</p>	

Nombre: Lavando ropa	Ficha No. 8
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: cancionero, diferentes prendas de vestir, cajas con dibujos para clasificar, monedas didácticas, jabones y bandejas, lazo, pinzas.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el cancionero, se les mostrará el dibujo del canto “la ropita sucia”, se observará el dibujo enfatizando en la acción, y se realizarán movimientos acordes al canto. • Plantearé a los alumnos que este día tendremos que lavar ropa, pero que nos trajeron mucha mostrándoles la ropa. • Se dará la indicación que antes de lavarla la tenemos que separar por prenda, para lo cual habrá cajas con el dibujo de la prenda (playera, pantalón, calcetín, calzón, chamarra y gorro). • Realizaremos el conteo de las prendas colocadas en cada caja. • Cada alumno se hará responsable de lavar lo que hay en una caja. • Se les planteará que para lavar necesitamos jabón y una bandeja y tenemos que ir a la tienda a comprarlos. • Repartiré dos monedas favoreciendo el conteo. • Se realizará la compra de los productos. • Las mesas tomarán el papel de lavaderos. • Explicaré lo que deben hacer: echar agua con una bandeja a la ropa, ponerle jabón, tallar y enjuagar. • Posteriormente tendrán que tender la ropa haciendo uso de las pinzas. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Solicita ayuda • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Distingue ropa limpia y sucia • Imita algunas acciones domésticas como barrer trapear y lavar • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas • Clasifica • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: La actividad les llamo mucho la atención a todos los alumnos, durante la actividad estuvieron participativos en cada uno de los aspectos, lograron clasificar ropa, en algunas ocasiones fue necesaria la intervención para orientar a los alumnos, lograron hacer uso del dinero, asimismo atendieron las instrucciones para lavar imitando las acciones.</p>	

Nombre: Planchemos	Ficha No. 9
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: cancionero, video de la canción “una rata vieja”, plancha con textura, planchas de juguete, burros de planchar de juguete, prendas de vestir, ganchos.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el cancionero, se les mostrará el dibujo del canto “una rata vieja”, se observará el dibujo enfatizando en la acción, y se realizarán movimientos acordes al canto. • Observaremos el video de la canción propiciando que observen las acciones que realizaba la rata, después se entonará el canto nuevamente imitando movimientos. • Preguntaré a los alumnos qué hacía la rata y qué se necesita para planchar. • Mostraré el dibujo de una plancha con textura, la cual todos tocarán. • Plantearé a los alumnos que dentro del salón hay planchas pero no recuerdo dónde las dejé. • Les pediré que busquen las planchas. • Posteriormente se les preguntará qué más se necesita para planchar. • Mostraré el dibujo de un burro de planchar y se les preguntará dónde están los burros de planchar. • Colocaremos los burros y se les planteará la idea de planchar una prenda que ellos lleven ese día para que se vayan guapos a sus casas. • Se les mencionará que deben tener mucho cuidado porque se pueden quemar con la plancha como la rata recordándoles que le dolió mucho por lo cual se puso triste y lloró. • Todos plancharán alguna prenda y la colgarán en ganchos. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos auditivos • Responde a estímulos táctiles <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos de los demás (personajes de cuentos, películas, etc.) • Respeta turnos en los juegos • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Respeta el material escolar • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Imita algunas acciones domesticas como barrer trapear y lavar • Cuida sus posesiones • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: A los alumnos les gustó la actividad de planchar, desde un principio se vieron motivados por los estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, mostraron agrado por imitar la actividad de planchar, lograron respetar turnos, sin embargo un alumno mostró poca tolerancia demandando un burro de planchar y una plancha, por lo que se intervino para que esperara su turno.</p>	

Nombre: Bañando y cuidando bebés	Ficha No. 10
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: video acerca del baño, hojas y crayolas, jabones y zacates o esponjas, monedas didácticas, muñecos, tina, agua, bandejas, portabebés.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostraré un video acerca del baño. • Se les hará la invitación de bañar a sus muñecos. • Se les repartirá una hoja y una crayola para que anoten lo que necesitamos comprar para bañar a los bebés. • Se les repartirán tres monedas. • Nos trasladaremos en bicicletas para comprar. • Realizarán la compra de los productos haciendo uso de las normas de cortesía. • Desvestirán a sus muñecos. • Los alumnos tallarán las diferentes partes del cuerpo de los muñecos, y se enfatizará en ellas. • Vestirán a sus muñecos. • Sacaremos a pasear a los muñecos en los portabebés. • Los alumnos tendrán que hacerse responsables de sus muñecos. • Se propiciará que jueguen con sus muñecos y los cuiden. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales, auditivos y táctiles • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Exige ante los demás sus pertenencias • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Sigue normas sociales • Imita roles sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Ayuda cuando le visten y desvisten • Distingue frente y espalda de la ropa • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Identifica el uso del dinero • Reconoce su esquema corporal
<p>Observaciones: Los alumnos participaron de manera activa durante toda la actividad, una alumna se mostró renuente a bañar a su muñeco aventándolo debido al alto egocentrismo que presentaba, sin embargo fue incluida en la actividad a través de estímulos verbales, lograron identificar la mayor parte del esquema corporal, mostraron mayor dominio en el manejo de dinero, los alumnos lograron hacerse responsables de su muñeco.</p>	

Nombre: Construyamos una casa	Ficha No. 11
<p>Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.</p>	
<p>Material: cancionero, dos rompecabezas de casas iguales, material impreso de una casa, figuras de papel para ensamble.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos tomarán el rol de constructores. • Cantaremos la canción “Yo tengo una casita” enfatizando en los tamaños. • Se les mostrará el dibujo de una casa en grande (rompecabezas). • Analizaremos de manera grupal las figuras geométricas que se observan en el dibujo presentado. • Posteriormente sobre una mesa se extenderán diferentes figuras geométricas (triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo), con las cuales podrán construir otra casa igual siguiendo como referente el dibujo mostrado, los alumnos tendrán que respetar turnos. • Después se formarán equipos y a manera de competición armarán la casa respetando turnos. • Volveremos a recordar el tamaño de la casa grande y enseguida de la chiquita. • Se les invitará a construir ahora una casa chiquita, se les repartirá a los alumnos una hoja con el dibujo de una casa, se les proporcionarán piezas iguales a las que conformaron la casa grande, se enfatizará en las figuras geométricas y tendrán que ensamblar atendiendo las características de la figura. • Volveremos a entonar la canción de la casita recordando los tamaños. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Solicita ayuda • Ayuda espontáneamente a quien piensa que lo necesita • Muestra independencia de un adulto para resolver problemas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeto el material escolar • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Identifica a sus compañeros • Conoce a sus compañeros por nombre • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide ayuda cuando lo necesita • Reconoce formas, figuras • Nociones de lateralidad • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: A los alumnos les agrado la actividad, pudieron trabajar de manera conjunta, todos se mostraron participativos, el alumno que tiene lenguaje oral logro pronunciar el nombre de algunas figuras reconociendo que cuenta con el campo semántico aunque los nombres no correspondieran con la figura, las alumnas lograron comunicarse a través de señas o señalizaciones para dar a conocer lo que querían.</p>	

Nombre: Hagamos reparaciones	Ficha No. 12
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: video “Many Manitas y su caja de herramientas”, herramientas de juguete, caja de herramientas, monedas didácticas, bicicletas.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observaremos el video “Many Manitas y su caja de herramientas” • Pausaremos el video para que observen las diferentes herramientas y se harán los movimientos relacionados con su uso, los cuales los alumnos podrán imitar. • Se les planteará que en mi casa encontré una caja con herramientas. • Preguntaré si quieren saber que hay dentro de la caja. • Mostraré diferentes herramientas y se realizará el conteo de éstas. • Manipularemos cada herramienta para conocer concretamente su función. • Haré la invitación de formar una caja de herramientas para lo cual necesitamos dinero. • Se realizará la clasificación de monedas por color (amarilla y gris). • Cada alumno tendrá que tomar 5 monedas haciendo uso del conteo y su imitación. • Nos trasladaremos en bicicletas para comprar las herramientas y la caja. • Se propiciará la verbalización de la herramienta para pedir las en la tienda, así como saludo y gratificación. • Deberán proporcionar sus monedas para comprar la caja de herramientas. • Podrán explorar cada herramienta de manera libre o guiada dependiendo de la actitud del grupo. • Se invitará a reparar diferentes espacios del salón. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos táctiles • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. • Solicita ayuda • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Imita algunas acciones domésticas • Identifica el uso del dinero • Reconoce formas, figuras
<p>Observaciones: La actividad fue de agrado para los alumnos, ya que les llamó la atención el explorar nuevos objetos, algunos alumnos se mostraron egoístas para compartir los juguetes, sin embargo les llamo la atención conocer nuevos juguetes, nuevos objetos y emplearlos de manera práctica en reparaciones del salón.</p>	

Nombre: Construyendo una barda	Ficha No. 13
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: video de construcción de una pared, herramientas de juguete, cemento, cajas de diferentes tamaños.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se mostrará a los alumnos el video de un constructor haciendo una pared. • Saldremos al patio a observar cómo el albañil construye una barda en la escuela, tendrán que saludarlo. • Se invitará a los alumnos a tocar cemento y manipularlo, posteriormente deberán agradecer al albañil. • Al regresar al salón, haré la invitación a los alumnos de construir una pared. • Observaremos y manipularemos cajas de diferentes tamaños. • Tomaremos las cajas y se invitará a los alumnos a medir las cajas de cartón. • Contaremos cuántas cajas juntaron para construir la barda. • Los alumnos tendrán que apilar las cajas simulando que construyen una barda, compartiendo el material y herramientas. • Se propiciará que los alumnos construyan una barda de manera colaborativa y sigan instrucciones. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos táctiles • Expresa placer • Expresa displacer • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Solicita ayuda <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa gustos y sensaciones • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Sigue normas sociales • Identifica a sus compañeros • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Clasifica • Discrimina tamaños
<p>Observaciones: esta experiencia fue de agrado para los alumnos, al observar el video un alumno relacionó inmediatamente la acción realizada en el video con la realidad señalando por la ventana al albañil, la manipulación de cemento fue de su agrado, los alumnos lograron identificar cajas chicas y grandes con ayuda, el poder manipular cajas de diferentes tamaños y apilarlas les permitió trabajar de manera conjunta con sus compañeros, compartir material, etc. Durante la actividad se presentaron conductas egocéntricas pero fue posible tratar esta conducta obteniendo resultados favorables.</p>	



Nombre: Construyamos la tubería	Ficha No. 14
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: billetes didácticos, coches de cartón, herramientas de juguete, tubos de juguete, codos para ensamblar y cajas para clasificar.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntaré a los alumnos que si alguien sabe cuando vamos al baño o nos lavamos las manos por dónde se va el agua. • Nos trasladaremos al baño y observaremos parte de la tubería que se encuentra debajo del lavadero y se explicará a los alumnos que debajo del piso hay más tubos que se llevan toda el agua. • Observaremos y se les planteará que tenemos que construir una tubería. • Se les planteará que necesitamos dinero para comprar tubos y se repartirá a cada uno 2 billetes didácticos. • Nos trasladaremos en coches para ir a comprar tubos. • Contaremos la cantidad de tubos que se compraron. • Los alumnos podrán hacer uso de los tubos para explorarlos y manipularlos. • Observaremos el tamaño de los tubos y los clasificaremos (grande-chico). • Se simulará medir y cortar tubos con el serrucho. • Posteriormente dirigiré la actividad mostrando como se deben unir los tubos, donde todos participaremos. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos táctiles • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Identifica el uso del dinero • Discrimina tamaños • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: Esta actividad fue de agrado para los alumnos, les llamó la atención el conocer por dónde se va el agua cuando van al baño o se lavan las manos haciendo uso de la señalización y verbalización; la exploración y manipulación de tubos fue de su interés, lograron clasificarlos por tamaños con orientación; asimismo mostraron independencia en la compra del producto haciendo uso correcto del dinero y uso de normas sociales como saludo y gratificación.</p>	



Nombre: Compremos ropa	Ficha No. 15
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: revistas, prendas de vestir, accesorios, billetes didácticos, coches de cartón, cámaras fotográficas de juguete, tapete de colores.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos escogerán alguna revista, la hojearán y se propiciará que observen a las personas de las fotografías, sus peinados, su ropa y accesorios. • Describiré a una persona de una revista y les preguntaré si quieren comprar ropa y accesorios para verse bonitas y guapos. • Se le pedirá a un alumno que reparta 3 billetes a sus compañeros. • Nos trasladaremos a la “tienda” en coches de cartón. • La ropa se encontrará tendida alrededor del salón y podrán escoger diversas prendas y accesorios para comprarlos. • Cuando todos hayan comprado, todos nos mostrarán lo que compraron propiciado que verbalicen, pronuncien o expresen alguna seña que represente la prenda que se muestre. • Contaremos cuantas prendas compró cada uno. • Cada alumno intentará ponerse de manera autónoma la ropa que compró. • Los alumnos nos mostrarán y modelarán su ropa en una alfombra de colores, lo harán de manera individual y por parejas. • Se propiciará que se aplauda y echen porras pronunciando el nombre de los participantes. • Simularemos sacar fotografías desde diferentes puntos espaciales. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Llama a las personas por su nombre • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Identifica a sus compañeros <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Se viste y desviste solo • Se quita ropas sencillas • Se pone ropas sencillas • Distingue frente y espalda de la ropa • Pide ayuda cuando lo necesita • Identifica el uso del dinero • Presenta nociones prenuméricas
<p>Observaciones: La actividad fue de interés para los alumnos ya que todos fueron partícipes y no mostraron resistencia, lograron hacer uso del dinero correctamente y aplicar normas sociales como el saludo, petición y gratificación, intentaron vestirse solos, requiriendo ayuda en algunos casos para abotonar, asimismo se prestaron a participar con sus compañeros en la pasarela así como echar porras a sus compañeros lo cual permitió reforzar la identificación de sus compañeros.</p>	

Nombre: Muñecos modelo	Ficha No. 16
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: muñecas, monedas didácticas, prendas de vestir de muñecas, peines, cepillos, atomizadores, ligas para el cabello, pinzas, bicicletas.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos mostrarán las muñecas que trajeron, saludaremos a cada una estrechando su mano y diciendo hola. • Se planteará a los alumnos la idea de jugar con nuestras muñecas para peinarlas y vestir las. • Necesitaremos peines y ropa para las muñecas por lo cual se clasificarán monedas de acuerdo al color, con lo que compraremos lo necesario para jugar. • Un alumno repartirá a sus compañeros 3 monedas para ir a comprar lo necesario, nos trasladaremos en bicicletas. • Los alumnos comprarán ropa y cepillos para poder peinar y vestir a las muñecas. • Cada alumno cambiará de ropa a sus muñecas, las peinarán haciendo uso de atomizador, cepillo, ligas, pinzas. • Se hará la invitación para que las muñecas modelen su ropa y peinado atendiendo el recorrido indicado y el ritmo de la música. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Exige ante los demás sus pertenencias • Solicita ayuda • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica objetos para peinarse • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Distingue frente y espalda de la ropa • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Identifica el uso del dinero • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: La actividad fue motivadora para los alumnos, sin embargo su periodo de atención impidió que los alumnos permanecieran mayor tiempo peinando y vistiendo a sus muñecas abandonándola prontamente, sin embargo se mostraron participativos y lograron hacer uso del dinero de manera correcta, identificar objetos para peinar, así como vestir a sus muñecas aplicando el abotonado y desabotonado, subir y bajar cierres.</p>	

Nombre: Modelos de papel	Ficha No. 17
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: muñecos de cartón con su ropa, música y grabadora.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostraré a los alumnos una muñeca y un muñeco de papel con su ropa, observaremos las diferentes prendas propiciando su verbalización y uso de señas. • Cada uno colaborará poniéndole una prenda a los muñecos de cartón. • Posteriormente se repartirá a cada uno su muñeca o muñeco de cartón y podrán jugar con ellos cambiándoles la ropa de manera libre. • Después atendiendo a las instrucciones cambiarán nuevamente a los muñecos. • Finalmente se pedirá a los alumnos cambien a los muñecos de acuerdo al clima (frio-calor) guiándolos en la actividad. • Para concluir se invitará a que los muñecos pasen a modelar la ropa al ritmo de la música en la alfombra de colores. • Los demás alumnos deberán aplaudir, echar porras y participar en la toma de fotografías. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Exige ante los demás sus pertenencias <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeto el material escolar • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce diferentes prendas de vestir • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Pide ayuda cuando lo necesita • Reconoce formas, figuras • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: Los alumnos pudieron jugar de manera simbólica haciendo como si los muñecos modelaran diferentes prendas de vestir, lograron identificar algunas prendas de vestir de acuerdo a su nombre. Los alumnos se mostraron tolerantes al trabajo individual y colaborativo.</p>	

Nombre: Princesas y superhéroes	Ficha No. 18
<p>Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.</p>	
<p>Material: cuento de princesas, coronas y máscaras prediseñadas, material para decorar (plumas, pintura, diamantina, etc.), billetes didácticos, disfraces de princesas y superhéroes, tapete de colores.</p>	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se contará a los alumnos un cuento de princesas donde se imitarán acciones y se realizarán señas para representar objetos importantes en el cuento, así como sentimientos y emociones. • Plantearé a los alumnos el realizar nuestras propias coronas de princesas y máscaras de superhéroes. • Los alumnos tendrán que comprar material para su realización. • Algún alumno repartirá 5 billetes a cada alumno favoreciendo el conteo. • Nos trasladaremos en coches de juguete a la tienda donde compraremos las coronas y máscaras. • Los alumnos con ayuda de las docentes podrán decorar su corona o máscara pintándola, poniéndole sellos, diamantina, plumas, etc. • Mientras seca el trabajo, se invitará a los alumnos a vestirse de superhéroes o princesas, para lo cual nos trasladaremos al nuevo espacio de vestuario, donde podrán cambiarse de ropa. • Posteriormente podrán colocarse las coronas y máscaras y se invitará a los alumnos que pasen a modelar como todas unas princesas y superhéroes. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. • Exige ante los demás sus pertenencias • Solicita ayuda • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos de los demás (personajes de cuentos, películas, etc.) • Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo. • Respeta turnos en los juegos • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayuda cuando le visten y desvisten • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Se viste y desviste solo • Distingue frente y espalda de la ropa • Identifica el uso del dinero
<p>Observaciones: A los alumnos les agradó el cuento realizando diferentes movimientos y expresiones, lograron hacer uso correcto del dinero, participaron activamente en la decoración de sus coronas y máscaras, asimismo intentaron vestirse solos mostrando dificultad en abotonar y distinguir derecho y revés de las prendas.</p>	

Nombre: Seamos estilistas	Ficha No. 19
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: batas de estilistas, monedas didácticas, coches de cartón, caja con objetos que utiliza un estilista (peines, cepillos, ligas, tubos, secadora, etc.),	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantearé a los alumnos la idea de jugar al estilista mostrándoles un dibujo explicándoles qué es lo que hace un estilista. • Los alumnos tendrán que clasificar monedas por tamaño planteando que tenemos que comprar nuestra bata de estilistas. • Los alumnos tomarán tres monedas grandes para comprar. • Nos trasladaremos en coches a la “tienda” donde los alumnos proporcionarán sus monedas y a cambio se les dará una bata. • Invitaré a los alumnos a jugar al estilista. • En una caja se colocarán objetos que utiliza un estilista. • Se pedirá a cada alumno que saque un objeto de la caja, observaremos qué es y para qué sirve. • Limpiaremos la cara de los compañeros con una toallita húmeda. • Peinaremos, colocaremos tubos y haremos uso de la secadora enfatizando en las temperaturas (frio-caliente). • Arreglaremos uñas haciendo uso del cortaúñas (docentes), limas y cepillos. • Se invitará a los alumnos a modelar porque se ven muy guapos. • Los alumnos tendrán que caminar la trayectoria que se le indique. • Reconoceremos el gran trabajo que hizo cada uno. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeta el material escolar • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica objetos para peinarse • Se peina • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Pide ayuda cuando lo necesita • Identifica el uso del dinero • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: Los alumnos lograron hacer uso del dinero de manera independiente, proporcionando el dinero e intercambiándolo por el producto, también les llamo la atención el explorar el uso de diversos objetos, favoreciendo la interacción social con sus iguales, empleando el uso de señalización y pronunciación de palabras para dar a conocer su pensar.</p>	

Nombre: Peinadores	Ficha No. 20
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: objetos para peinar (cepillos, peines, gel, atomizador, ligas, diademas, etc.), monedas didácticas, coches de cartón, fotografías de peinados, rastrillos de juguete y espuma para afeitar, tapete de colores.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se planteará a los alumnos el poder peinarnos para vernos guapas y guapos. • Tendremos que comprar los objetos para peinarnos. • Se encomendará a un alumno la tarea de repartir tres monedas a sus compañeros propiciando el conteo. • Nos trasladaremos en autos para comprar. • Los alumnos tendrán que identificar lo que deben comprar para peinar. • Deberán saludar, pedir las cosas por favor y dar las gracias a quien atiende en la tiendita. • Nos trasladaremos al área del tocador. • Posteriormente mostraré a las alumnas algunas fotografías con peinados de los cuales tendrán que elegir el peinado que desean. • Los alumnos hombres contribuirán en el peinado de sus compañeras. • Posteriormente las alumnas contribuirán para afeitar a sus compañeros. • La actividad concluirá invitando a los alumnos a modelar sus peinados. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Hace compras sencillas • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica objetos para peinarse • Se peina • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas
<p>Observaciones: La actividad fue de agrado para los alumnos, todos participaron activamente, incluso cuando se trataba de apoyar a los alumnos se negaban queriendo realizar la actividad ellos solos por lo que mostraron independencia e iniciativa ante la actividad, lograron favorecer las relaciones interpersonales y reducir el egocentrismo que los caracterizaba colaborando todos para un fin.</p>	

Nombre: La pasarela	Ficha No. 21
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: diferentes prendas de vestir y accesorios (lentes, collares, bolsas, etc.), objetos para peinar, grabadora, música, tapete de colores, luces, espejo grande.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recordaremos que este día estarán presentes los padres de familia para observar cómo modelan, por lo que deben estar guapos y bonitas, por esta razón tendrán que peinarse y vestirse bien. • Primero los alumnos se peinarán y maquillarán o rasurarán. • Los alumnos elegirán qué quieren usar primero para recibir a los papás. • Intentarán vestirse solos. • Cuando hayan llegado, cada alumno tendrá que saludar a los papás, y los invitarán a sentarse para ver el desfile de modas, como espectadores. • Se dará la bienvenida a los padres de familia, y se explicará la finalidad de la actividad. • Recordare a los alumnos que los papás los verán modelar, pasaremos al área de vestidores para que los alumnos escojan que prendas o accesorios quieren modelar primero. • Cada alumno pasará de forma individual, los demás alumnos tendrán que respetar su turno y posteriormente modelarán por parejas. • Se colocará música para que los alumnos modelen. • Terminando de modelar todos, se pasará nuevamente al área de vestidores donde se realizará el cambio de ropa, esta técnica se repetirá las veces necesarias. • Los padres tomarán el papel de fotógrafos y espectadores. • Se reconocerá el trabajo de los alumnos. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc. • Solicita ayuda <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa gustos y sensaciones • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica objetos para peinarse • Se peina • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Se viste y desviste solo • Se quita ropas sencillas • Se pone ropas sencillas • Distingue frente y espalda de la ropa • Pide ayuda cuando lo necesita • Sigue instrucciones sencillas.
<p>Observaciones: Esta actividad fue motivante para los alumnos debido a la presencia de los padres, los alumnos lograron colaborar en el peinado de cada uno de sus compañeros y favorecer habilidades prácticas como el que se vistieran solos, la ayuda que recibieron los alumnos fue mínima; asimismo lograron elegir qué se querían poner para la pasarela, y lograron interactuar con sus iguales y con padres de familia.</p>	

Nombre: Vistamos al jardinero	Ficha No. 22
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: revista de oficios, prendas y accesorios que utiliza un jardinero, muñeco.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observaremos una revista con diferentes dibujos de los oficios enfatizando en la vestimenta de cada uno de ellos y especialmente en la del jardinero. • Analizaremos la vestimenta que usa un jardinero, guantes, overol, botas, mandil, gorra o sombrero. • Se realizarán señas o movimientos que represente cada prenda. • De manera física observaremos la ropa de un jardinero. • Les presentaré un muñeco resaltando que es jardinero, lo saludarán y le pondrán un nombre el cual elegirán a partir de dos propuestas fáciles de recordar y pronunciar (Memo o Pepe) • Se planteará a los alumnos que necesita ayuda para vestirse como un jardinero. • Ayudaremos al muñeco a vestirse reconociendo las diferentes partes de su cuerpo y qué necesita de ropa o accesorio en cada una de ellas resaltando su función (gorra-para el sol, guantes-no lastimarse, mandil-para no ensuciarse, etc.). 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Elige entre dos alternativas que se le presentan. <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayuda cuando le visten y desvisten • Abotona y desabotona • Sube y baja cierres • Distingue frente y espalda de la ropa • Reconoce su esquema corporal • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: La presencia de un muñeco grande fue una experiencia nueva que les agradó, al conocer al muñeco los alumnos lo abrazaron y lograron ponerle nombre a través de dos nombres propuestos en donde los alumnos de inmediato algunos pronunciaron Pepe, cada uno colaboró en la vestimenta del jardinero propiciando el trabajo colaborativo y habilidades para la vestimenta.</p>	

Nombre: Somos jardineros	Ficha No. 23
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: dibujo de un jardinero, mandiles, billetes didácticos, regaderas, herramientas para jardín.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observaremos el dibujo del jardinero y se hará énfasis en la labor de cuidar plantas y flores. • Se invitará a los alumnos a ser jardineros y cuidar plantas. • Observaremos cómo se viste un jardinero haciendo énfasis en el mandil. • Haré la invitación a los alumnos de comprar un mandil para poder cuidar las plantas y no ensuciar nuestra ropa. • Se repartirá a cada alumno un billete, saldremos a la tiendita a comprar mandiles de jardineros. • Cada alumno se colocará su mandil y saldremos a buscar en la escuela dónde hay plantas y observaremos sus colores. • Se invitará a los alumnos a regarlas porque necesitan agua para crecer. • Posteriormente se hará énfasis en que las plantas necesitan cuidado y un buen jardinero necesita herramientas para cuidarlas. • Se repartirá nuevamente dinero y comprarán diferentes herramientas para el jardín. • Harán uso de las herramientas para arreglar el jardín. • Los alumnos deberán trabajar de manera colaborativa quitando hierva, escarbando, barriendo, etc. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos táctiles • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Solicita ayuda • Hace compras sencillas <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeta turnos en los juegos • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros • Sigue normas sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales • Utiliza formas básicas de relación y convivencia social <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza compras sencillas que se le encomiendan • Guarda sus juguetes o material que utilizó • Identifica el uso del dinero • Realiza compras sencillas
<p>Observaciones: La actividad fue de agrado para los alumnos, lograron hacer uso del dinero de manera autónoma, la manipulación de tierra y trabajo fuera del aula fue de su interés, asimismo, pudieron trabajar de manera conjunta para el arreglo del jardín, notando la disminución del egocentrismo en los alumnos y viéndose favorecidas habilidades adaptativas.</p>	

Nombre: Creando un jardín	Ficha No. 24
Propósito: Que los alumnos favorezcan sus habilidades adaptativas (conceptuales, sociales y prácticas), a través del juego simbólico para adaptarse y satisfacer las exigencias de su entorno.	
Material: plantas, mandiles, escobas, palas, cubetas, agua, regaderas.	
<p>Desarrollo de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se recordará a los alumnos que éste día los papás también serán jardineros. • Observaremos la imagen de un jardinero y recordaremos qué hacen. • Se colocarán sus mandiles de jardinero y sacaremos las plantas. • Se dará la bienvenida a los papás, se enfatizará en que los papás también serán jardineros y todos haremos un jardín con plantas de muchos colores. • De manera colaborativa los alumnos junto con padres de familia contribuirán a la formación de un jardín. • Harán uso de diferentes herramientas, limpiarán el espacio de hierba, cavarán y plantarán una planta. 	<p>Habilidades adaptativas a favorecer:</p> <p><u>Conceptuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a estímulos visuales • Responde a estímulos auditivos • Responde a estímulos táctiles • Expresa placer • Expresa displacer • Emplea la señalización como forma de comunicación • Emplea el lenguaje oral • Solicita ayuda <p><u>Sociales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa malestar, alegría, etc. según las diferentes situaciones • Colabora y participa activamente como miembro de un grupo • Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros • Respeta a las personas adultas, niñas y niños de la escuela • Sigue normas sociales • Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades • Imita roles sociales <p><u>Prácticas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Imita algunas acciones domesticas como barrer trapear y lavar • Sigue instrucciones simples
<p>Observaciones: La actividad fue de agrado y motivación para los alumnos, se mostraron participativos durante toda la actividad, lograron trabajar colaborativamente no solo con sus compañeros, sino también con padres de familia, se mostró que atienden a las instrucciones que se les da presentando menor resistencia, la comunicación que se dio fue a base de señas y palabras cortas, todos colaboraron activamente en la creación de un jardín.</p>	

3.3. Evaluación de estrategias aplicadas

El uso del juego simbólico como una estrategia didáctica, considero que fue innovadora puesto que además de atender a las características grupales e interés de los alumnos, fue atractiva para ellos y al involucrarse de manera activa y participativa en los juegos organizados lograron adquirir aprendizajes significativos. Como menciona la frase inicial del capítulo, de Benjamín Franklin, es importante involucrar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que adquieran aprendizajes significativos, ya que ellos son los constructores del conocimiento y los docentes sólo mediadores.

Cabe mencionar que existió coordinación con la docente titular de grupo donde se llegaron a acuerdos para trabajar de manera articulada durante el ciclo escolar a través del juego simbólico como estrategia, lo cual favoreció en gran manera al grupo.

Por otra parte, existió la posibilidad de involucrar a los padres de familia en el desarrollo de actividades, lo cual tuvo tanto ventajas, ya que fue muy motivador para los alumnos y desventajas debido a que su participación no era muy favorable porque no asistían a las actividades previstas (lo que afectaba emocionalmente a algunos alumnos) o no colaboraban con el material acordado, y por consecuencia perjudicaban el desarrollo de las actividades.

Considero que las estrategias aplicadas fueron benéficas para los alumnos, debido a que los alumnos se vieron favorecidos en diferentes aspectos de su vida, se observaron logros en las habilidades adaptativas que se pretendían desarrollar, se observaron logros principalmente en la comunicación, manejo de dinero, relaciones interpersonales, autodeterminación, habilidades prácticas como vestido, seguimiento de instrucciones y conocimiento del mundo.

Es importante destacar que las actividades de rutina como fueron cantos, registro de asistencia, activación física, taller de juegos didácticos, cepillado de dientes, lavado de manos,

actividades de aseo personal, fueron indispensables para complementar las estrategias, relacionando todo lo anterior con el juego simbólico abordado.

Asimismo, existieron aspectos que dificultaron la aplicación de las estrategias como fue la inasistencia de los alumnos, el control del grupo, el egocentrismo característico de ésta etapa y de la discapacidad intelectual, atención corta, dispersión, voluntariedad, distribución de tiempos, etc. Por otra parte también existieron aspectos que favorecieron la aplicación de estrategias como el material llamativo, estrategia empleada, diversificación de materiales y actividades, adecuada planeación y ajustes razonables.

De esta manera se ha considerado que las estrategias empleadas fueron de gran beneficio para los alumnos, ya que permitieron llegar al propósito planteado en cada una de ellas favoreciendo de esta manera las habilidades adaptativas.

Capítulo 4. Seguimiento, evaluación y resultado

4.1. Fundamentación teórica.

4.2. Evaluación inicial.

4.3. Intervención.

4.4. Evaluación final.

4.5. Resultados.

“No es el conocimiento, sino el acto de aprendizaje, y no la posesión,
sino el acto de llegar allí, que concede el mayor disfrute”
Carl Friedrich Gauss

En este capítulo se abordan las evaluaciones llevadas a cabo a lo largo del ciclo escolar 2012-2013, con la finalidad de una adecuada intervención y mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dichas evaluaciones se llevaron a cabo en dos tiempos: evaluación inicial y evaluación final. Primero se presenta el concepto, tipos de evaluación y, técnicas e instrumentos para la recopilación de datos de acuerdo a María Antonia Casanova; posteriormente se muestran los resultados obtenidos tanto en la evaluación inicial como en la evaluación final en cuanto al favorecimiento de las habilidades adaptativas.

4.1. Fundamentación teórica.

La evaluación es un proceso sumamente importante en la educación, Casanova aborda éste tema y define:

“la evaluación aplicada a la enseñanza y aprendizaje consiste en un proceso sistemático y riguroso de obtención de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formas de juicios de valor con respecto a ella y tomar las decisiones adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente” (1998, p. 70)

Como menciona la autora, el proceso de evaluación permite obtener información desde el inicio de un proceso educativo, con la finalidad de conocer la situación en la que se encuentra el grupo escolar (nivel curricular, estilos y ritmos de aprendizaje, etc.) lo que permitirá conocer las necesidades de aprendizajes en los alumnos, analizar la situación y tomar decisiones con respecto a ellas para intervenir de manera adecuada y reflexionar sobre los resultados obtenidos

para retroalimentar y mejorar.

Cabe señalar que la autora plantea diferentes tipos de evaluación, con la intención de explicar el proceso llevado a cabo con los alumnos de Multigrado I del CAM. No. 8, puntualizaré en los tipos de evaluación según su temporalización que son:

- Evaluación inicial: es aquella aplicada al inicio de un proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de detectar la situación de partida de los sujetos.
- Evaluación procesual: consiste en la valoración continua del aprendizaje de los alumnos y de la enseñanza del profesor a través de la recopilación y análisis de datos para la toma de decisiones.
- Evaluación final: se realiza al término de un proceso para la comprobación de resultados obtenidos.

Como se puede observar, la evaluación es un aspecto sumamente importante para poder determinar las necesidades de aprendizaje de los alumnos, evaluar la manera en que van adquiriendo el aprendizaje y resultados obtenidos. Por razones administrativas y académicas, durante el ciclo escolar 2012-2013 en el CAM No. 8, sólo se llevaron a cabo dos evaluaciones: la inicial y la finalidad.

Sin perder de vista que a lo largo del ciclo escolar se pretendió el favorecer las habilidades adaptativas de los alumnos, la evaluación inicial permitió conocer el nivel de habilidades adaptativas con el que contaban los alumnos, por lo que fue posible el idear un plan de intervención acorde a las necesidades de los alumnos y a sus características. Posteriormente al finalizar el periodo de intervención, se realizó la evaluación final, la que permitió conocer los avances obtenidos por los alumnos en cuanto a sus habilidades adaptativas tomando como referente inicial los resultados arrojados en la misma prueba en la evaluación inicial.

Cabe mencionar, que además existen técnicas como la observación y el trabajo de los alumnos e instrumentos como la lista de control, cuestionario, diario y grabación, las que hacen

posible la recopilación de datos importantes para llevar a cabo el proceso de evaluación.

Para la realización de este documento, se utilizó la observación como una técnica importante para la obtención de datos, dicha técnica permitió el conocimiento profundo de un sujeto, objeto o hecho, lo que a su vez fue plasmado en un instrumento sumamente importante en la labor docente, que es el diario pedagógico, la elaboración de éste requiere de una observación y análisis de hechos con la finalidad de una retroalimentación en la práctica docente.

Por otra parte, también fue usado el cuestionario a padres de familia para conocer la opinión en cuanto a la estrategia aplicada (juego simbólico) y avances o retrocesos que observaron en sus hijos, lo que permitió comprobar los resultados obtenidos en la evaluación final, convirtiéndose éste en un instrumento de gran impacto debido a que a través de él se pudo conocer la opinión de padres de familia.

Al considerar lo anterior, se podrá comprender mejor el proceso de evaluación llevado a cabo en el grupo asignado.

4.2. Evaluación inicial

Como se mencionó anteriormente, la evaluación inicial tiene la finalidad de conocer la situación inicial de los alumnos al inicio de un proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación inicial es un punto importante puesto que nos permitirá conocer la manera en que se encontró el grupo al inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje de un periodo determinado.

Al determinar la necesidad del grupo asignado en el CAM No. 8 con los alumnos de Multigrado I, fue necesario conocer cómo se encontraba el grupo en diversas áreas, por lo que se aplicó la escala de desarrollo de Guadalupe Nieto (1987), la cual valora 4 áreas: cognitiva, social, de la vida diaria y psicomotora en niños de 1 mes a 6 años; se partió del rango de edad

mayor considerando que los alumnos se encontraban en una edad entre los 5-10 años, los resultados arrojados por ésta escala fue que 5 alumnos presentaban características de un niño con desarrollo normal entre 1 año y medio y los 3 años, y una alumna con características de 0 meses-1 año de edad. De esta manera fue posible el relacionar la teoría de Piaget y las características del grupo, encontrándose los alumnos en una etapa de desarrollo sensomotora en transición a la etapa preoperacional, excepto una alumna que se encuentra en la etapa de desarrollo sensomotor, por esta razón se determinó el tipo de juego que se emplearía con los alumnos (juego simbólico) considerando a la mayoría del grupo, y planteando adecuaciones a los juegos y materiales a las características de la alumna con Síndrome de Rett favoreciendo el juego ejercicio a base de material concreto y estimulación sensorial.

También, considerando la necesidad del grupo y tomando en cuenta que todos los alumnos presentan discapacidad intelectual, se pretendió valorar las habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas que comprenden la conducta adaptativa, retomando que estas habilidades deben ser acordes a su edad y contexto, fue necesario conformar una escala que tomara en cuenta habilidades que deberían tener los alumnos acordes a su edad (5-10 años), ya que no se encontró una escala adecuada, pues las escalas encontradas valoraban aspectos muy elevados para la edad de los alumnos, por lo que se retomaron diferentes escalas: Modelo de valoración de habilidades adaptativas de la Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral de México, Guía para estimular los primeros años de desarrollo del niño de Guadalupe Nieto y la Evaluación de Habilidades adaptativas en Educación Infantil.

Asimismo, el cambio de concepción en la definición y conformación de las áreas que comprenden la conducta adaptativa fueron un reto para mí, puesto que las escalas encontradas que valoran la conducta adaptativa consideran las diez áreas de habilidades que retoma la definición de 1992 (comunicación, académicas funcionales, autodirección, habilidades sociales,

ocio y tiempo libre, autocuidado, vida en el hogar, uso comunitario, salud y seguridad, trabajo), las cuales actualmente están incluidas en tres áreas (conceptuales, sociales y prácticas). De esta manera se elaboró la siguiente escala conformada por 121 habilidades, de los cuales 24 pertenecen a habilidades conceptuales, 27 a habilidades sociales y finalmente 70 a habilidades prácticas.



Centenaria y Benemerita Escuela Normal para Profesores

Centro de Atención Múltiple No. 8 “Laura Méndez de Cuenca”

EVALUACIÓN DE HABILIDADES ADAPTATIVAS

Nombre de alumno: _____

Edad: _____ Grado: _____ Grupo: Multigrado I

Estudiante Normalista: Liliana Rodríguez Sierra.

Tutora: Psic. Rachel Mauriño López.

HABILIDADES CONCEPTUALES

Habilidad	Evaluación inicial	Evaluación final	Observación
Lenguaje (receptivo y expresivo)			
Responde a estímulos visuales			
Responde a estímulos auditivos			
Responde a estímulos táctiles			

Expresa placer			
Expresa displacer			
Reconoce y expresa alegría			
Reconoce y expresa enojo			
Reconoce y expresa tristeza			
Desarrolló la necesidad de expresarse			
Emplea la señalización como forma de comunicación			
Emplea el lenguaje oral			
Emplea el tablero de comunicación			
La expresión corporal es usada para comunicarse			
Atiende a una conversación			
Autodirección			
Manifiesta su potestad cuando no está de acuerdo			
Exige ante los demás sus pertenencias			
Elige según sus gustos entre diferentes juegos, materiales, etc.			
Elige entre dos alternativas que se le presentan.			
Solicita ayuda			
Hace compras sencillas			
Ayuda espontáneamente a quien piensa que lo necesita			
Muestra independencia de un adulto para resolver problemas			
Inicia actividades espontáneamente			
Conoce el uso del reloj			

HABILIDADES SOCIALES

Habilidad		Evaluación inicial	Evaluación final	Observación
Identifica los sentimientos y emociones de otras personas en situaciones reales				
Llama a las personas por su nombre				
Expresa sentimientos de los demás (personajes de cuentos, películas, etc.)				
Responde adecuadamente a los sentimientos de los demás				
Expresa gustos y sensaciones				
Respeto y sigue normas establecidas en el grupo				
Identifica en sí mismo estados de ánimo				
Expresa malestar, alegría, etc. según las diferentes situaciones				
Utiliza diferentes gestos y movimientos para expresar sensaciones, sentimientos o estados de ánimo.				
Respeto turnos en los juegos				
Colabora y participa activamente como miembro de un grupo				
Realiza tareas en común con otras compañeras y compañeros				
Respeto a las personas adultas, niñas y niños de la escuela				
Respeto el material escolar				
Atiende y respeta las actividades que realizan sus compañeros				
Siguen normas sociales	Saluda			
	Se despide			
Respeto normas y reglas en el juego				

Identifica a sus compañeros				
Conoce a sus compañeros por nombre				
Consuela a un compañero (a) si está afligido				
Colabora en las tareas que se le asignan en la medida de sus posibilidades				
Imita roles sociales				
Sabe comportarse en eventos sociales				
Utiliza formas básicas de relación y convivencia social	Agradecimiento			
	Petición (por favor)			
	Petición de perdón			

HABILIDADES PRÁCTICA

Habilidad		Evaluación inicial	Evaluación final	Observación
Alimentación				
Come alimentos con la mano (pan, galleta, etc.)				
Bebe con vaso				
Utiliza cubiertos	cuchara			
	tenedor			
	cuchillo			
Pone y retira la mesa para sí				
Sacude migajas / limpia líquidos o comida derramada				
Colabora en preparación de alimentos sencillos.				
Pide la comida o bebida				

Acepta variedad de comidas			
Distingue lo comestible de lo no comestible			
Aseo			
Controla esfínteres			
Pide ir al baño cuando lo necesita			
Va solo al sanitario			
Utiliza adecuadamente el W.C.			
Se baja y sube la ropa antes y después de orinar o defecar			
Jala la cadena del retrete			
Avisa que ensució su pañal			
Controla babeo			
Identifica objetos para lavarse las manos			
Se lava las manos			
Identifica objetos para lavarse los dientes			
Se lava los dientes			
Identifica objetos para peinarse			
Se peina			
Se limpia la nariz cuando lo necesita			
Vestido			
Ayuda cuando le visten y desvisten			
Abotona y desabotona			
Sube y baja cierres			

Se viste y desviste solo			
Se quita ropas sencillas			
Se pone ropas sencillas			
Se quita los zapatos			
Se pone los zapatos			
Se quita ropa parte superior			
Se pone ropa parte superior			
Se quita ropa parte inferior			
Se pone ropa parte inferior			
Trata de amarrar las agujetas del zapato			
Ensarta agujetas			
Distingue frente y espalda de la ropa			
Distingue ropa limpia y sucia			
Mantenimiento de la casa			
Conoce las dependencias de la casa y su función			
Pone y quita la mesa con indicaciones o ayuda			
Realiza compras sencillas que se le encomiendan			
Abre y cierra ventanas y puertas			
Guarda sus juguetes o material que utilizó			
Imita algunas acciones domesticas como barrer trapear y lavar			
Transporte/ uso de teléfono / manejo de dinero / mantenimiento de entornos seguros			
Identifica la función de un teléfono			

Conoce diferentes medios de transporte			
Conoce el semáforo			
Pide ayuda cuando lo necesita			
Localiza y señala donde le duele			
Cuida sus posesiones			
Identifica el uso del dinero			
Realiza compras sencillas			
Habilidades ocupacionales			
Discrimina colores			
Discrimina formas			
Discrimina tamaños			
Nociones de lateralidad			
Reconoce formas, figuras			
Clasifica			
Presenta nociones prenuméricas			
Reconoce su esquema corporal			
Reconoce su nombre escrito			
Escribe su nombre			
Reconoce números			
Sigue instrucciones simples			
Cuida materiales y elementos			
Presenta resistencia a la fatiga			

Indicadores	
Lo hace	
Lo hace con ayuda	
No lo hace	

Observaciones:

Resultados de la Evaluación Inicial			
Habilidad adaptativa/ indicador	Lo hace	Lo hace con ayuda	No lo hace
Habilidades conceptuales	_____ %	_____ %	_____ %
Habilidades sociales	_____ %	_____ %	_____ %
Habilidades prácticas	_____ %	_____ %	_____ %

Resultados de la Evaluación final			
Habilidad adaptativa/ indicador	Lo hace	Lo hace con ayuda	No lo hace
Habilidades conceptuales	_____ %	_____ %	_____ %
Habilidades sociales	_____ %	_____ %	_____ %
Habilidades prácticas	_____ %	_____ %	_____ %

Fuentes:

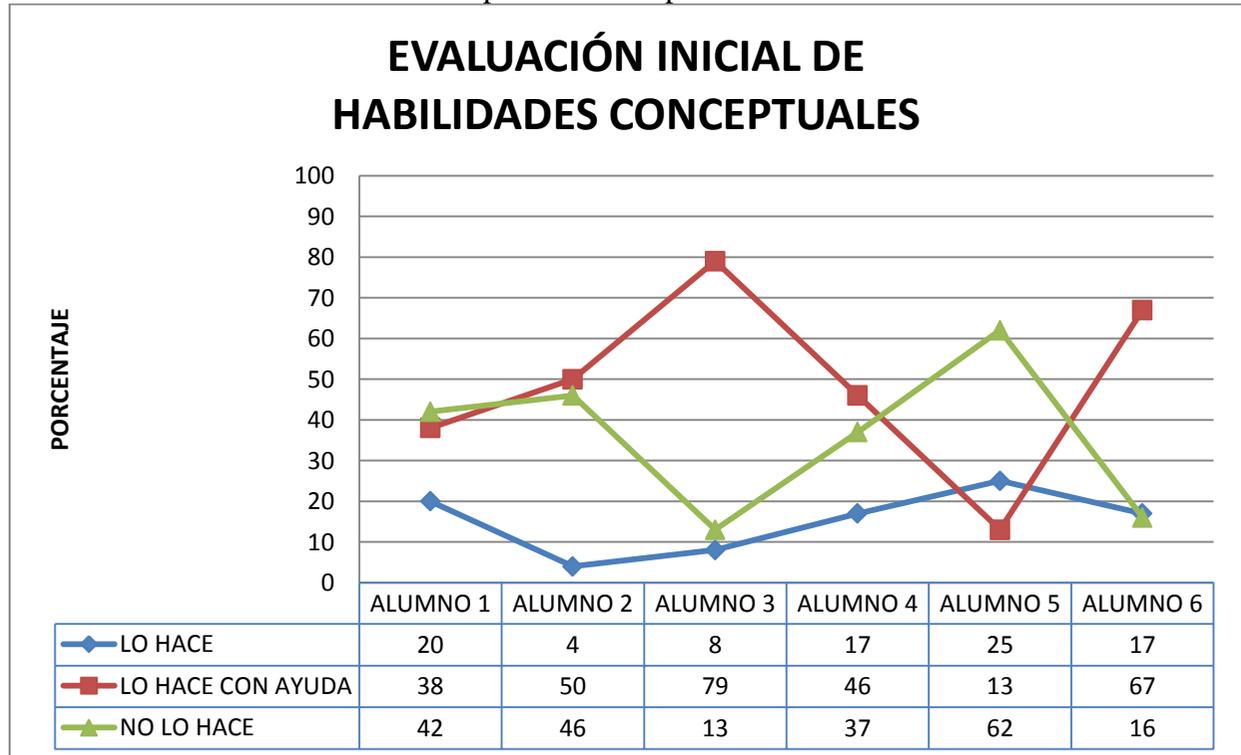
- Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral de México. (2003). *Modelo de valoración de habilidades adaptativas*. México.
- Nieto Ríos, Guadalupe (1987). *Guía para estimular los primeros años de desarrollo del niño*. México.
- Habilidades adaptativas en Educación Infantil. (s.f.). En Evaluación de las Habilidades adaptativas. Recuperado de http://ardilladigital.com/educacion_especial.htm

Ahora bien, al aplicar esta escala para valorar las habilidades adaptativas en alumnos de preescolar con discapacidad intelectual, se obtuvieron los siguientes resultados, los cuales me permitieron conocer la situación en la que los alumnos se encontraban:

En cuanto a las habilidades conceptuales (Gráfica 1), se observa que los alumnos lograban realizar más acciones con ayuda; se obtuvo un promedio en las tres gradientes de: 15% lo hacían, 49% lo hacían con ayuda y 36% no lo hacían. Asimismo, en las habilidades sociales se obtuvo un promedio en las tres gradientes de: 4% lo hacían, 41% lo hacían con ayuda y 55% no lo hacían, en éstas habilidades los alumnos mostraron una deficiencia mayor del 50% (Gráfica 2). Por otra parte, en cuanto a las habilidades prácticas, se obtuvo que: 14% lo hacían, 47% lo hacían con ayuda y 37% no lo hacían (Gráfica 3).

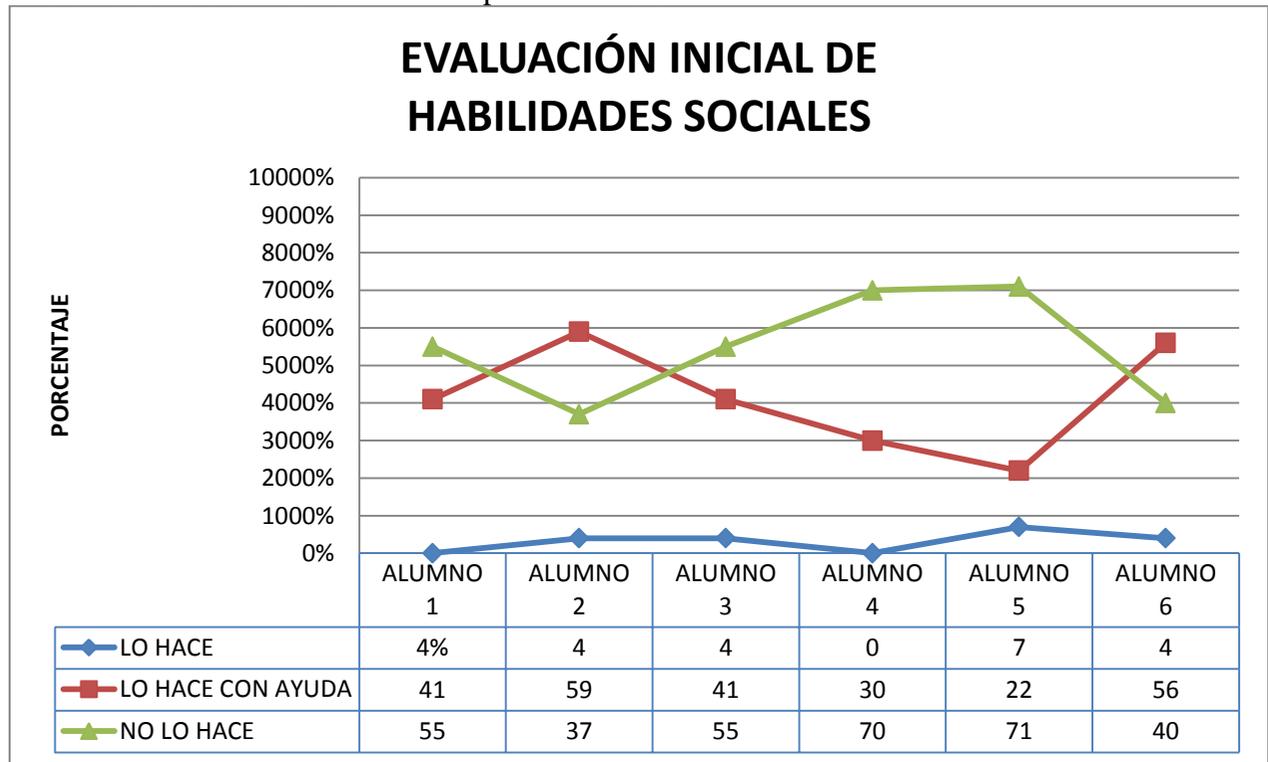
Gráfica 1

Valoración inicial de habilidades adaptativas conceptuales.



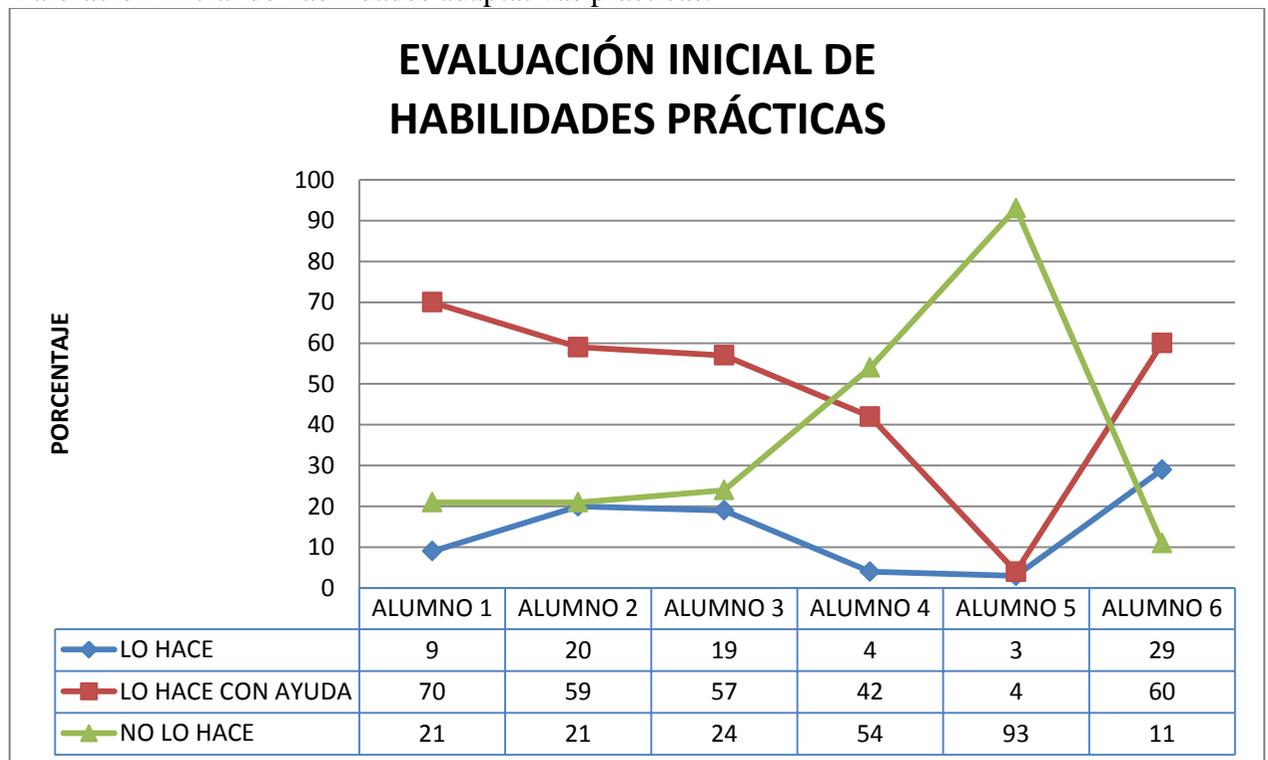
Gráfica 2

Valoración inicial de habilidades adaptativas sociales.



Gráfica 3

Valoración inicial de habilidades adaptativas prácticas.



4.3. Intervención

Al conocer los resultados en que los alumnos se encontraban en cuanto a las habilidades adaptativas, se vio la necesidad de intervenir de una manera en la que los alumnos se vieran beneficiados, por lo cual relacionando los resultados de la escala de Guadalupe Nieto y la escala de habilidades adaptativas, se consideró emplear el juego simbólico a través de la imitación de roles sociales para alcanzar una adaptación al medio, ya que por medio de él podían conocer el medio, interactuar y relacionarse con los demás y llevar a cabo actividades de la vida cotidiana.

Para favorecer las habilidades adaptativas, se abordó el juego simbólico en las diferentes unidades didácticas y sus respectivas planeaciones diarias, aplicando 8 unidades didácticas, con un total de 85 planeaciones que consideraron el juego simbólico como estrategia de enseñanza, plasmando en 24 fichas las estrategias con mayor relevancia e impacto en los alumnos. Ya se ha mencionado que las actividades de rutina fueron de gran ayuda para reforzar algunas habilidades adaptativas, las cuales también incluyeron el juego simbólico abordado en la unidad didáctica, una manera de plasmar algunos aprendizajes fue a través de fotografías (Anexo 3).

Asimismo, se creyó necesario el informar a los padres de familia acerca de la forma de trabajo con los alumnos por lo que se elaboró un tríptico que resume a grandes rasgos la estrategia empleada en la intervención con los alumnos (Anexo 4). El que los padres de familia estén enterados acerca de la manera de trabajar, tiene como consecuencia una mayor participación por parte de los padres ya que al conocer los beneficios para sus hijos, colaboran en mayor medida en las actividades escolares y refuerzan los aprendizajes en sus hogares.

Considero que la intervención fue adecuada, ya que se observaron aprendizajes significativos en los alumnos, que se reflejan en los resultados de la evaluación final que se presenta a continuación.

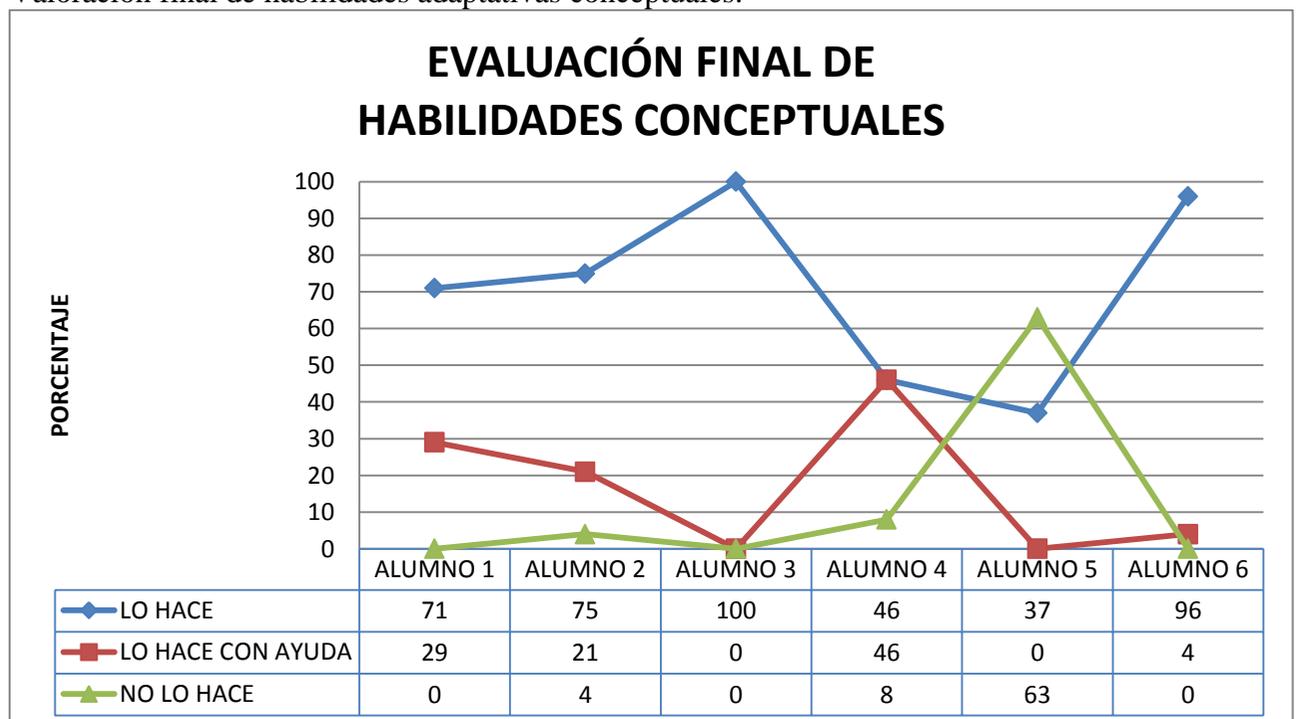
4.4. Evaluación final

Retomando a Casanova (1998) y como ya se ha mencionado, la evaluación final se realiza al término de un proceso de enseñanza-aprendizaje para comprobar los resultados obtenidos. Para conocer los avances que obtuvieron los alumnos del Multigrado I perteneciente al nivel educativo preescolar del CAM No. 8, se valoró nuevamente la escala de habilidades adaptativas aplicada al inicio de la intervención, obteniendo los siguientes resultados:

En cuanto a habilidades conceptuales se observa un gran avance obteniendo un promedio grupal en las tres gradientes de: 71% lo hacen, 17% lo hacen con ayuda y 12% no lo hacen (Gráfica 4); en las habilidades sociales: 58% lo hacen, 32% lo hacen con ayuda y 10% no lo hacen (Gráfica 5); y finalmente en las habilidades prácticas se obtuvo que: 63% lo hacen, 20% lo hacen con ayuda y 17% no lo hacen (Gráfica 6). De esta manera se pueden observar cifras elevadas en cuanto a habilidades que logran hacer solos y una disminución considerable en habilidades que no hacen.

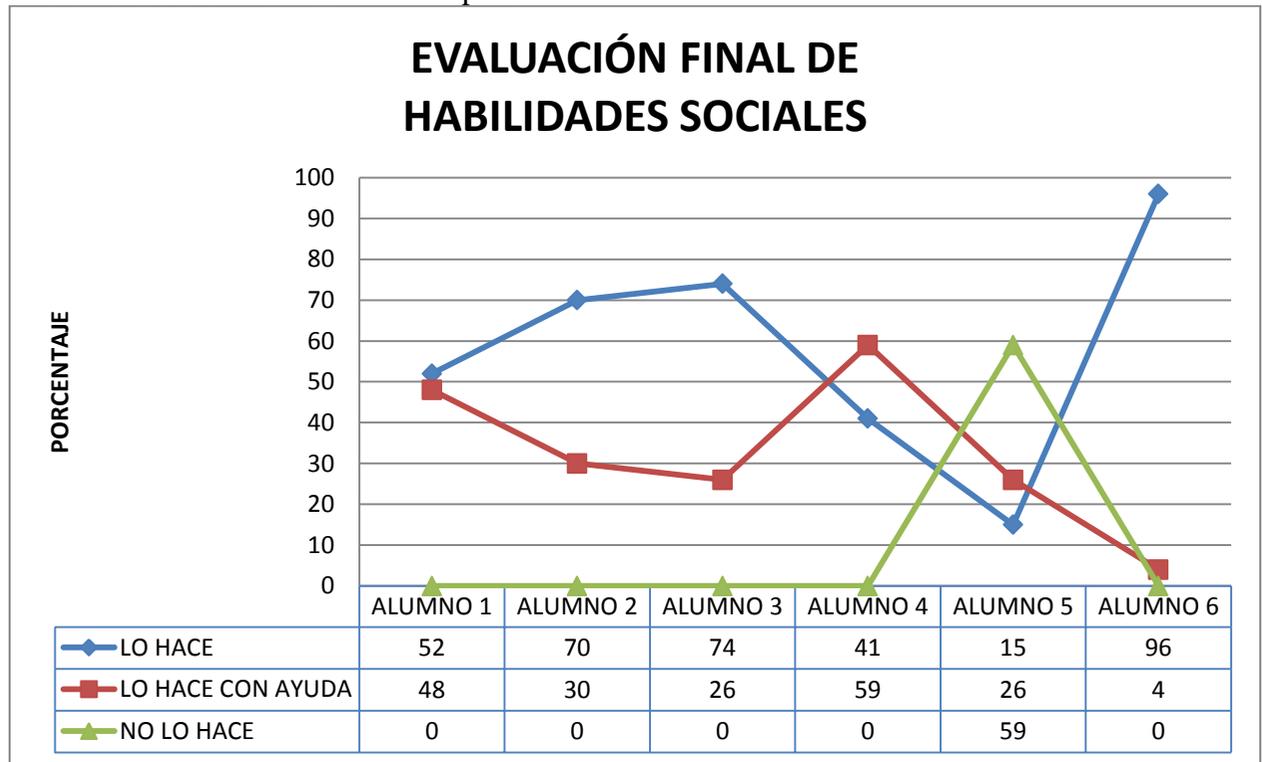
Gráfica 4

Valoración final de habilidades adaptativas conceptuales.



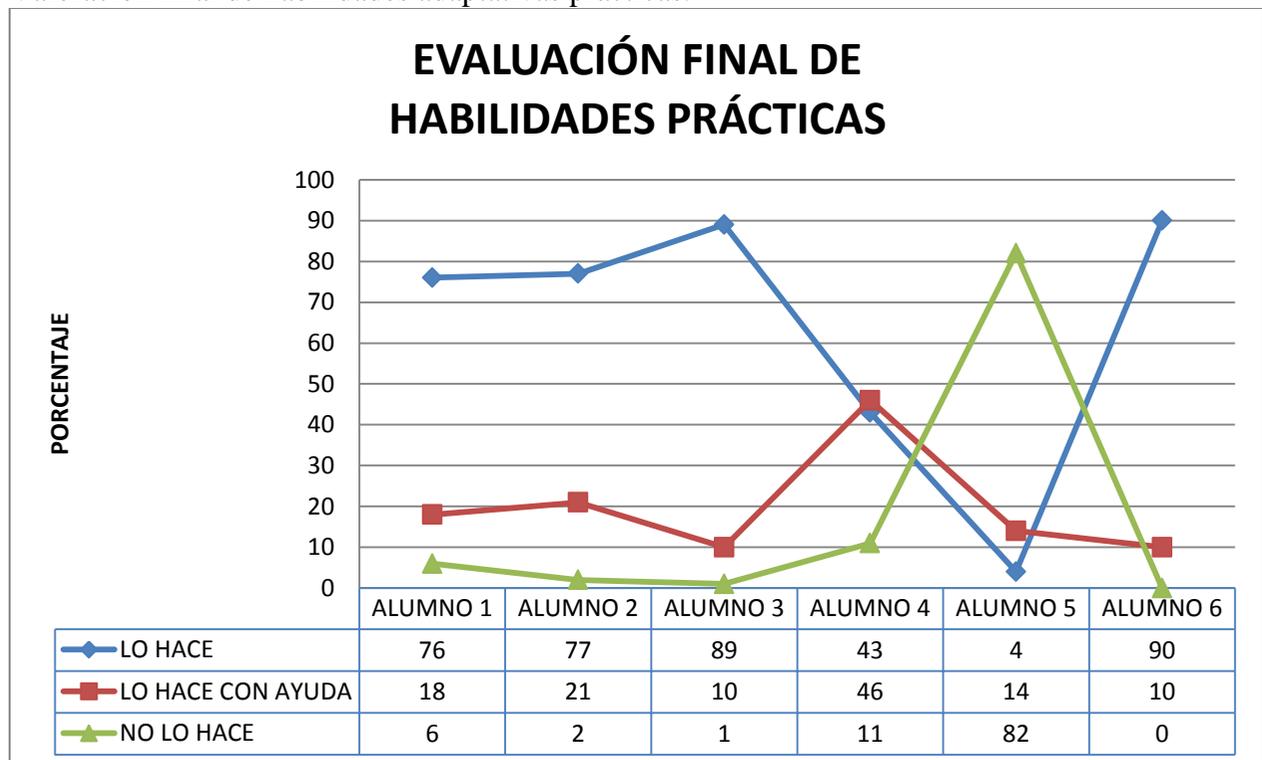
Gráfica 5

Valoración final de habilidades adaptativas sociales.



Gráfica 6

Valoración final de habilidades adaptativas prácticas.



Cabe señalar que para comprobar los resultados obtenidos, se aplicó un cuestionario a los padres de familia para conocer su opinión acerca del juego y qué avances o retrocesos observaron en sus hijos (Anexo 5), además de comentarios, los padres de familia estuvieron conformes con lo que lograron sus hijos y expresaron algunos avances que confirman los resultados de la evaluación final:

- Avances en la comunicación (habilidades conceptuales).
- Empleo de objetos (habilidades conceptuales y prácticas).
- Expresa agrado por actividades como libros de colorear y cuentos (habilidades conceptuales y sociales).
- Seguimiento de instrucciones (habilidades conceptuales, sociales y prácticas).
- Formas básicas de relación y convivencia social (habilidades sociales).

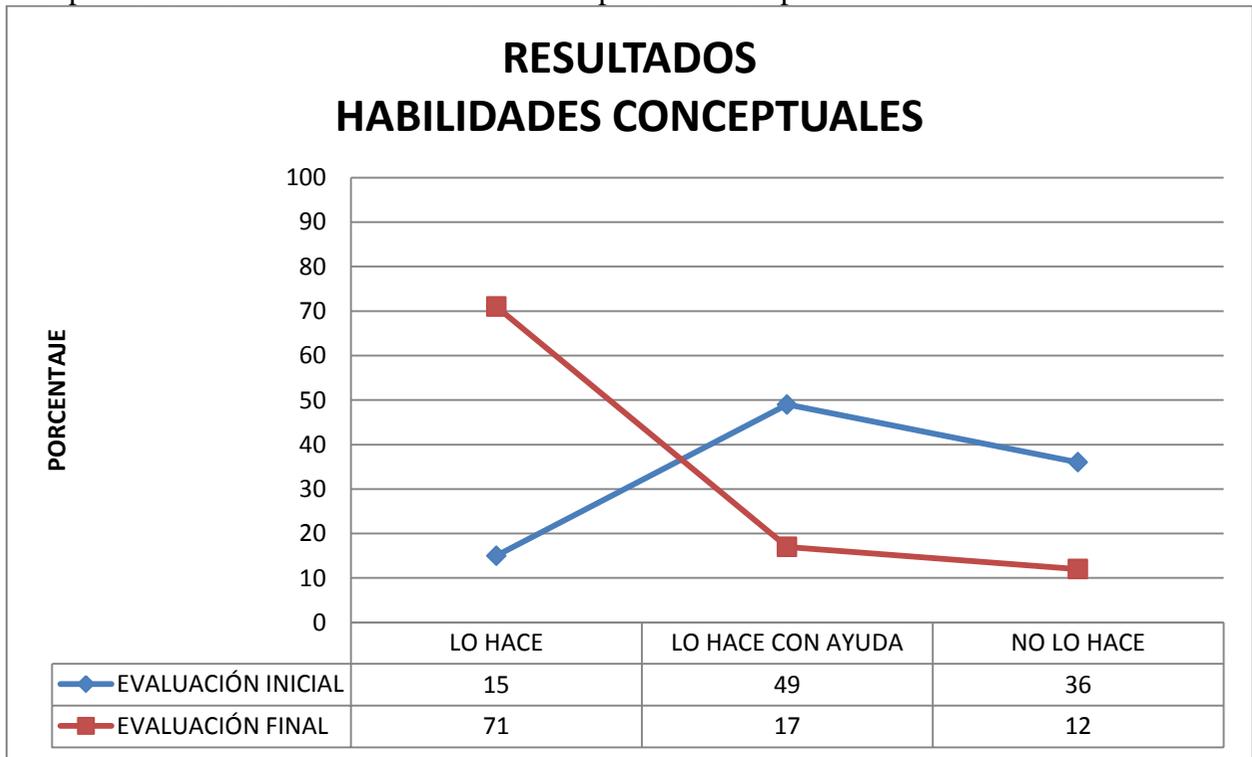
4.5. Resultados

Finalmente, se considera necesario hacer una comparación entre la evaluación inicial y la final en las 3 áreas de la conducta adaptativa. En cuanto a las habilidades conceptuales se puede observar un incremento en las habilidades que pueden hacer solos y una disminución en aquellas que no hacen (Gráfica 7); asimismo en las habilidades sociales (Gráfica 8) y habilidades prácticas (Gráfica 9).

Como menciona la frase inicial del capítulo, que lo que se valora no es el conocimiento en sí mismo sino el aprendizaje, el hecho de que el alumno pueda alcanzarlo y aplicarlo en su vida cotidiana, en situaciones reales, así también no la posesión de dichos aprendizajes, sino que realmente los hayan alcanzado y puedan aplicarlos es lo que trae la satisfacción tanto en los alumnos, en padres de familia y docentes. Asimismo, el logro que los alumnos obtuvieron a lo largo del ciclo escolar se debe a una adecuada intervención para el alcance de aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias.

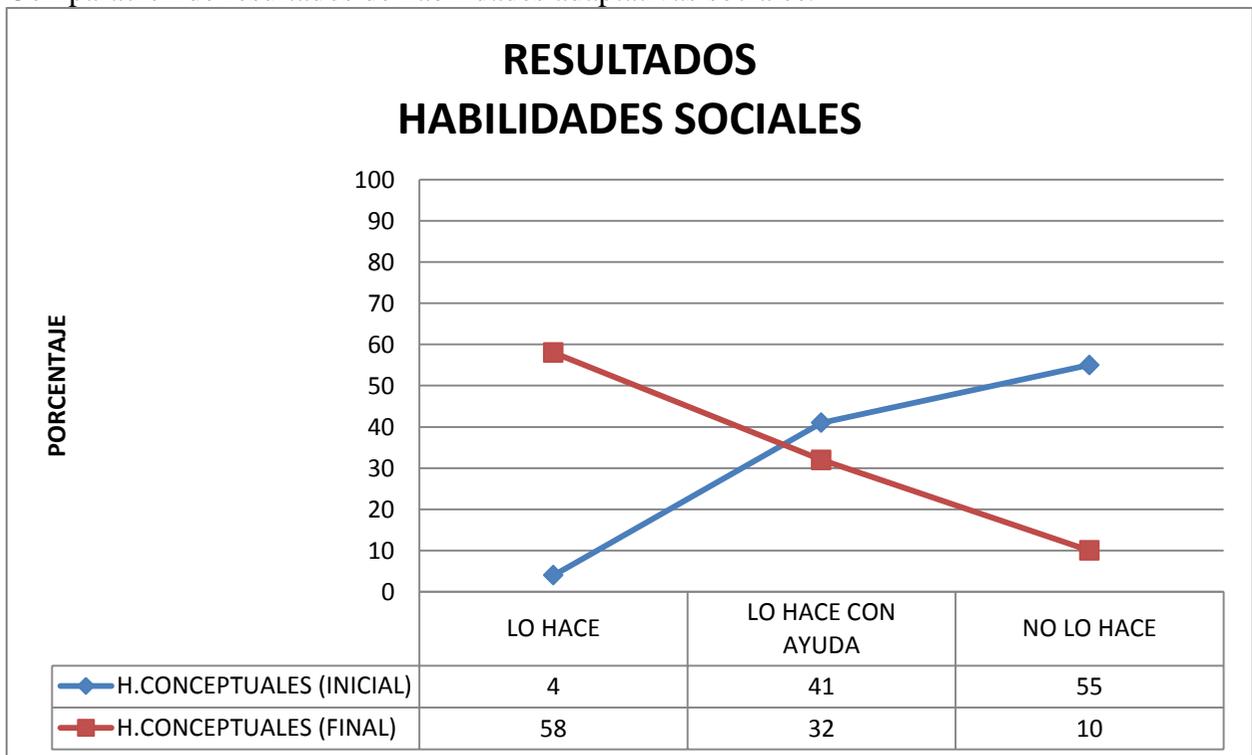
Gráfica 7

Comparación de resultados de habilidades adaptativas conceptuales.



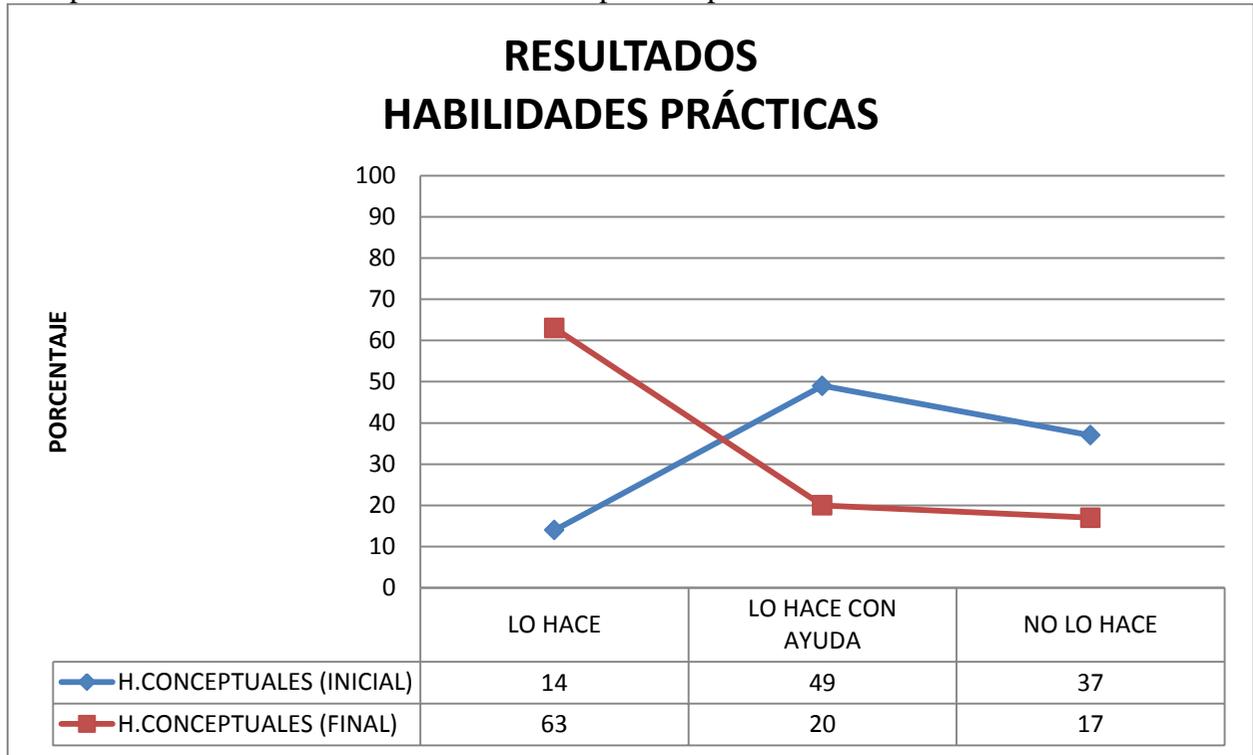
Gráfica 8

Comparación de resultados de habilidades adaptativas sociales.



Gráfica 9

Comparación de resultados de habilidades adaptativas prácticas.



Como se observa en las gráficas presentadas, los alumnos lograron favorecer sus habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Por lo que permite comprobar que la estrategia empleada (juego simbólico) favoreció a los alumnos y al alcance de aprendizajes significativos, que a su vez permiten el desarrollo de competencias para la vida, que es el objetivo de la educación básica, contribuyendo de esta manera tanto a los aprendizajes curriculares atendiendo a planes y programas de educación básica como a las necesidades del funcionamiento humano.

Conclusiones

- El juego simbólico es una estrategia didáctica que favorece el desarrollo de habilidades adaptativas, ya que permite el conocimiento del mundo, se mantienen relaciones interpersonales y se llevan a la práctica aspectos de la vida cotidiana, lo cual favorece su adaptación al mundo.
- Las habilidades adaptativas permiten el desarrollo de las competencias para la vida, lo que permite ver la gran relación entre aspectos de la vida cotidiana con aspectos curriculares.
- Las habilidades conceptuales, sociales y prácticas contribuyen a una mejor calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual.
- La participación de los padres de familia es indispensable en el desarrollo integral de los alumnos y en su aprendizaje.
- El diseño, aplicación, desarrollo y evaluación de estrategias didácticas me permitió ampliar mis competencias didácticas.
- La búsqueda de estrategias acordes a las características de los alumnos, es fundamental para el logro de aprendizajes significativos.
- Es importante involucrar a los alumnos de manera activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje para la adquisición de aprendizajes significativos.
- Considerar el contexto en el que se desenvuelven los alumnos es sustancial para la determinación de barreras para el aprendizaje y la participación.
- El empleo del juego como una estrategia, conlleva el considerar las características de desarrollo de los alumnos para determinar el tipo de juego y éste sea funcional.
- La evaluación es un punto importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje para conocer la situación en la que se encuentran los alumnos, diseñar un plan de intervención, dar seguimiento y valorar los resultados obtenidos.

Fuentes de consulta

- AAMR (2004). “Evaluación de la inteligencia” y “Evaluación de la conducta adaptativa”. En *Retraso mental. Definición, clasificación y sistemas de apoyo*. Madrid: Alianza Editorial. pp. 71-119.
- Arfovilloux, Jean. (1977). El juego. En *El juego en la entrevista con el niño*. Madrid: Morova. pp.91-101.
- Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral de México. (2003). *Modelo de valoración de habilidades adaptativas*. México.
- Cañaque, H. (1991). *Juego y vida (la conducta lúdica en el niño y el adulto)*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Casanova, María Antonia (1998) *La evaluación educativa. Escuela básica*. México: SEP
- Denies, E. Cristina B. de (1994). *Didáctica del nivel inicial: teoría y práctica de la enseñanza*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Díaz-Barriga Arceo, Frida (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill.
- Díaz-Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. 2a. ed., México: McGraw-Hill Interamericana.
- Estrategia. (2005) En *Diccionario de la Real Academia Española*. Recuperado de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=estrategia>
- Estrategia didáctica. (s.f.) En *Enciclopedia cubana en la red de Ecured.cu*. Recuperado de http://www.ecured.cu/index.php/Estrategia_Didáctica

- Hernández Muñoz, Guadalupe (2012). Las habilidades adaptativas en el trabajo del maestro de apoyo. En *Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo. Reflexiones en torno a la discapacidad intelectual y la escuela inclusiva*. México: SEP. pp. 49-59
- Hohmann, M., B. Banet y D.P. Weikart. (1990). *Niños pequeños en acción*. México: Trillas.
- Medina, Ramón. (1997). El juego y el desarrollo integral del niño. En *Antología del curso. Carrera magisterial*. México: SEP. pp. 38-42
- Meece, Judith. (2001). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. México: Mc Graw-Hill.
- Nieto Ríos, Guadalupe (1987). *Guía para estimular los primeros años de desarrollo del niño*. México.
- Rodríguez Cruz, Lilia Reina (2007). *Compendio de estrategias didácticas por competencia*. México: Instituto Tecnológico de Sonora.
- SEP. (2011). *Modelo de Atención Educativa a los Servicios de Educación Especial*. México: SEP.
- SEP. (2004). *Plan de Estudios 2004. Licenciatura en Educación Especial*. México: SEP.
- SEP. (2011). *Plan Educación Básica 2011*. México: SEP.
- SEP. (2011). *Programa de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar*. México: SEP.
- SEP. (2002). *Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa*. México: SEP.
- Shea, Thomas y Anne Marie Bauer. (1999). El desarrollo humano y los aprendices con necesidades educativas especiales. En *Educación especial. Un enfoque ecológico*. 2ª ed., México: Mc GrawHill. pp. 4-13
- Valdespino Echauri, Leticia. (2005). Características del pensamiento del alumnos con

discapacidad Intelectual. En *Método integral para la adquisición de la lectura y la escritura en niños con discapacidad intelectual*. México: Integración Down. pp. 11-20

Verdugo Alonso, Miguel Ángel y Schalock, Robert. (2010). “*últimos avances en el enfoque y concepción de las personas con discapacidad intelectual*”, Salamanca, Universidad de Salamanca, recuperado de http://sid.usal.es/idocs/F8/ART18861/ultimos_avances.pdf

Zapata, Oscar. (1989). *Aprender jugando en la escuela primaria: didáctica de la psicología genética*. México: Pax México.

Anexos

Anexo 1

Ejemplo de una situación didáctica, donde se favorecen tanto habilidades adaptativas como aprendizajes esperados.



Centenaria y Benemérita Escuela Normal para Profesores
Centro de Atención Múltiple No. 8 "Laura Méndez de Cuenca"
 C.C.T. 15EMLOS15D Turno: Matutino Ciclo Escolar: 2012 - 2013

Profesora titular: Rachel Mauriño López.
 Estudiante Normalista: Lilliana Rodríguez Sierra.
 Tema Generador: "LAVANDEROS Y PLANCHADORES".
 Fecha de aplicación: Lunes 14 de enero de 2013.

APRENDIZAJES ESPERADOS	HORARIO	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS	AJUSTES RAZONABLES
Lenguaje y Comunicación Aspecto: Lenguaje escrito. Aprendizajes esperados: Participa en el registro de asistencia, haciendo uso de la visualización de su nombre escrito con apoyo de fotografía. Contenido: Identificación de su nombre Aspecto: Lenguaje oral. Aprendizajes esperados: Sigue instrucciones de al menos una consigna. Contenido: Seguimiento de instrucciones Aprendizajes esperados: Sigue instrucciones de al menos una consigna. Contenido: Imitación de actividades	8:10 - 8:15 8:15 - 8:30 8:30 - 9:00 9:00 - 9:15 9:15 - 9:30 9:30 - 9:55	Pago del desayuno. Saludo <ul style="list-style-type: none"> Se les pedirá a los alumnos que pasen al rincón musical y tomen un instrumento. Cantaremos los cantos aprendidos anteriormente: ¿Cómo estas, amigo como estas? y buenos días. Dejarán los instrumentos en su lugar. Ceremonia Registro de asistencia <ul style="list-style-type: none"> Preguntaré qué día es y se confirmará mostrándoles un letrero con el nombre del día. A través de un fotograma los alumnos registrarán su asistencia. Los alumnos tendrán que distinguir su fotografía que estará en una prenda de vestir y tendrán que colgarla en un tendedero haciendo uso de pinzas. Activación física Actividad (Aplicación de la Ficha No. 8) <ul style="list-style-type: none"> En el cancionero, se les mostrará el dibujo del canto "la ropita sucia", se observará el dibujo enfatizando en la acción, y se realizarán movimientos acordes al canto. Plantearé a los alumnos que esta día tendremos que lavar ropa, pero que nos trajeron mucha mostrándoles la ropa. Se dará la indicación que antes de lavarla la tenemos que separar por prenda, para lo cual habrá cajas con el dibujo de la prenda (playera, pantalón, calcetín, calzón, chamarra y gorro). Realizaremos el conteo de las prendas colocadas en cada caja. Lavado de manos Desayunador Recreo Actividad <ul style="list-style-type: none"> Cada alumno se hará responsable de lavar lo que hay en una caja. Se les planteará que para lavar necesitamos jabón y una bandeja y tenemos que ir a la tienda a comprarlos. Repartiré dos monedas favoreciendo el conteo. Se realizará la compra de los productos. 	<ul style="list-style-type: none"> Cancionero. Tendedero. Fotografías. Pinzas. Letrero del día de la semana. Prendas de vestir. Cajas con dibujos de prendas para clasificar. Jabones. Bandejas. Monedas didácticas. Lazo. 	Las competencias y aprendizajes esperados fueron adaptados de acuerdo a las características del grupo. Sector 1 Apoyo permanente generalizado <ul style="list-style-type: none"> Roby: La mayoría de las actividades se realizarán de manera moldeada. Melanie: Instigación verbal constante y apoyo en algunas actividades motrices. Sector 2 Apoyo permanente: <ul style="list-style-type: none"> Celeste Guadalupe Instigación verbal para la realización de las actividades propiciando la observación e imitación de las mismas. Sector 3 Apoyo intermitente <ul style="list-style-type: none"> Gabriel Emmanuel Instigación verbal cuando pierdan la atención en la actividad.
cerca, lejos, adelante, atrás. Contenido: Espacialidad Aprendizajes esperados: Clasifica por forma las figuras geométricas Contenido: Clasificación. DESARROLLO FÍSICO Y SALUD Aspecto: Coordinación, fuerza y equilibrio Aprendizaje esperado: Juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueda darles. Contenido: Función de objetos EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA Aspecto: Expresión y apreciación musical. Aprendizaje esperado: Participa en juegos y rondas Contenido: Rondas. Aspecto: Expresión dramática y apreciación teatral. Aprendizaje esperado: Participa en juegos simbólicos Contenido: Roles	11:50 - 12:00 12:00 - 12:25 12:25 - 12:30	<ul style="list-style-type: none"> Las mesas tomarán el papel de lavanderos. Explicaré lo que deben hacer: echar agua con una bandeja a la ropa, ponerle jabón, tallar y enjuagar. Posteriormente tendrán que tender la ropa haciendo uso de las pinzas. Lectura de un cuento Actividades de aseo personal (cepillado de dientes, limpiarse la cara, peinarse, etc.) Traslado al patio para la salida y canción de despedida.		

Observaciones:

Anexo 2

Ajustes razonables a competencias y aprendizajes esperados del Programa de Educación Preescolar 2011.

CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA	AJUSTES RAZONABLES A LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
L E N G U A J E Y C O M U N I C A C I O N	<u>LENGUAJE ORAL</u>	Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral	*usa señas para comunicarse y relacionarse con otros
			*sigue instrucciones de al menos una consigna
			*distingue su nombre
			*ubica lugares dentro de la escuela
			*comprende expresiones como aquí, primero, último
			*manifiesta preferencias por juegos que realiza dentro de la escuela
	<u>LENGUAJE ESCRITO</u>	Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás	*solicita ayuda para llevar a cabo diferentes tareas
			*observa el desarrollo de actividades e imita pasos a seguir para realizar juegos y actividades diversas
		Escucha relatos literarios que forman parte de la tradición oral	*atiende la narración de cuentos breves
			*al escuchar una narración, expresa reacciones como gusto, sorpresa, miedo o tristeza.
			*reconoce el tiempo de lectura en la rutina diaria
		Utiliza portadores de texto en actividades guiadas e identifica para que sirven	*participa en el registro de asistencia, haciendo uso de la visualización de su nombre escrito con apoyo de fotografía
*identifica su nombre escrito, con apoyo de fotografía, en objetos utilizados para actividades diversas			
*identifica secuencias de actividades con apoyos pictográficos			
*explora textos con imágenes de su preferencia			
<u>NÚMERO</u>	Utiliza la noción de cantidad en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo	*diferencia poco – mucho	
		*asocia la palabra “mas” con una noción de incremento	
		*identifica los conceptos de “todos” y “ninguno” en el seguimiento de instrucciones	

P E N S A M I E N T O M A T E M Á T I C O		Resuelve problemas en diferentes situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos	*reparte uno a uno, materiales para sus compañeros	
			*clasifica monedas por tamaños	
		Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta	*permite que se le forme por estaturas, reconociendo al compañero más alto y al más bajo	
			*identifica la rutina de actividades escolares, señalando los apoyos pictográficos que corresponden	
	<u>FORMA, ESPACIO Y MEDIDA</u>	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial		*entiende posiciones de objetos utilizando términos como dentro, fuera, arriba, abajo, cerca, lejos, adelante, atrás
				*recorre trayectorias utilizando referencias de un adulto
		Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento		*distingue y reproduce patrones sencillos en forma concreta
				*clasifica por forma las figuras geométricas
		Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición		*reconoce tamaños: chico, grande
				*reconoce relaciones temporales al explicar secuencias de actividades en su vida cotidiana
<u>MUNDO NATURAL</u>	Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla		*disfruta y aprecia los espacios naturales y disponibles para la recreación y el ejercicio al aire libre	
			*practica y promueve el cuidado de plantas	

Y D E X C E P T O N M O O U R C N A I D C M O I I Ó E N N T O		Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras y muestra respeto hacia la diversidad	*presencia conmemoraciones de fechas históricas		
			*respeta los símbolos patrios		
			*reconoce que pertenece a su grupo social escolar		
			*reconoce y respeta la forma de expresión de los demás		
		Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y la comunidad	*reconoce la necesidad de cuidar aparatos eléctricos como la computadora y la grabadora, la licuadora (como recursos tecnológicos)		
			*disfruta asistir a la escuela (como un beneficio público institucional)		
D E S A R R O L L O F Í S I C O Y S A L U D	<u>COORDINACIÓN, FUERZA Y EQUILIBRIO</u>	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico	*participa en juegos que lo hacen identificar y mover distintas partes del cuerpo		
			*participa en juegos que implican habilidades básicas como gatear, reptar, caminar, correr, saltar, lanzar, atrapar, en espacios amplios, al aire libre o en espacios cerrados.		
			*participa en juegos que le demandan ubicarse dentro – fuera, lejos –cerca, arriba – abajo.		
		Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas	*juega libremente con diferentes materiales y descubre los distintos usos que pueda darles		
			*usa objetos de acuerdo a su función (un pincel para pintar, tijeras para recortar, rodillo para extender, pinzas para colgar)		
			*construye utilizando materiales que se ensamblen o se conecten		
			*arma rompecabezas sencillos de cuatro piezas		
		Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella	*aplica medidas de higiene o las solicita para mantener limpias las manos		
			*aplica medidas de higiene o las solicita para mantener limpia la nariz		
			*al usar la toalla para manos, ésta queda limpia		
			*imita el aseo adecuado de los dientes		
		Reconoce situaciones que en la familia o en otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y	*controla esfínteres		
			*expresa sentimientos ante personas o situaciones		
			*sabe cómo pedir ayuda al necesitarla		
					*evita riesgos

		expresa lo que siente	
D E S A R R O L L O	P E R S O N A L Y S O C I A L	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros	*le agrada observarse en el espejo
			*muestra interés, emoción y motivación ante situaciones retadoras y accesibles a sus posibilidades
			*realiza un esfuerzo mayor para lograr lo que demanda la actividad , atiende sugerencias e incrementa su periodo de atención
			*permite el apoyo y se esfuerza por convivir en armonía
			*apoya a quien percibe que lo necesita
		Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo a criterios reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en los que participa	*participa en juegos y actividades respetando las reglas establecidas
			*controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir físicamente a compañeros y otras personas
			*se hace cargo de su suéter o chamarra que lleva a la escuela
			*se involucra en actividades individuales
			*se involucra en actividades colectivas
E X P R E S I O N Y A P R E C I A C I O N	A R T Í S T I C A	Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías.	*escucha canciones
			*canta canciones utilizando las manos
			*participa en juegos y rondas
		Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha	*sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales
			*identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona de acuerdo a las sensaciones que le producen
			*identifica una canción al escuchar parte de ella
		Expresa por medio del cuerpo sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música	*escucha melodías de distinto género , época o región y expresa corporalmente sus preferencias
			*baila libremente al escuchar música
			*sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo
			*reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos
			*baila espontáneamente acompañándose de mascadas, bastones u otros objetos para expresar ritmo
			*expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan
			*participa en actividades colectivas de expresión corporal desplazándose en el espacio y utilizando diversos objetos
*al escuchar una melodía, imita los movimientos que hace la docente			
<u>IDENTIDAD PERSONAL</u>		<u>EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN MUSICAL</u>	

				*se mueve y desplaza dentro – fuera, cerca – lejos, adelante – atrás, arriba, abajo, en trayectorias circulares, rectas o diagonales, giros para expresarse a través de la danza
		<u>EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN TEATRAL</u>	Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales a través de la representación de un rol social.	*participa en juegos simbólicos.

Anexo 3

CD de evidencias fotográficas.

Anexo 4

Tríptico acerca del juego simbólico para favorecer habilidades adaptativas proporcionado a los padres de familia.

Anexo 5

Cuestionario aplicado a padres de familia.

Cuestionario a padres

NOMBRE DEL PADRE: Noa Carbajal Rojas

NOMBRE DEL ALUMNO: Calista Carbajal Fuentes

Propósito: Conocer su opinión y comentarios acerca de avances o retrocesos que ha visto en sus hijos a lo largo del ciclo escolar, así como sus puntos de vista en cuanto a la estrategia empleada.

¿Qué opina acerca del juego?

Es bueno para ir conociendo habilidades del niño

¿Conoce los beneficios del juego? ¿Cuáles?

Si por que dentro de ello les enseñan formas, colores,

¿Usted juega con su hijo (a) en casa? ¿Por qué?

Si por que me gusta ver los salir ver los habarces en sus persona y figurar el juego con indicaciones o reglas

¿Considera que el juego pueda tener beneficios en su hijo (a)?

Si ~~en~~ mientras se el juego con reglas

¿Le parece adecuado que en la escuela se utilice el juego? ¿Por qué?

Si Porque ellos aprendan con mas facilidad.

¿Qué avances o retrocesos ha observado en su hijo durante este ciclo escolar (comunicación, socialización, empleo de objetos, etc.)?

Avances en comunicación ~~por~~ en el indicarle una labor con ayuda pero si lo hace.

Cuestionario a padres

NOMBRE DEL PADRE: Romero Peñalosa Antonieta

NOMBRE DEL ALUMNO: Melania Wendy Bernal Romero

Propósito: Conocer su opinión y comentarios acerca de avances o retrocesos que ha visto en sus hijos a lo largo del ciclo escolar, así como sus puntos de vista en cuanto a la estrategia empleada.

¿Qué opina acerca del juego?

Que los hijos vean como un juego todas las tareas que les impongo uno

¿Conoce los beneficios del juego? ¿Cuáles?

los beneficios serian que jugando jugando aprenderian

¿Usted juega con su hijo (a) en casa? ¿Por qué?

un poco, por falta de tiempo

¿Considera que el juego pueda tener beneficios en su hijo (a)?

si

¿Le parece adecuado que en la escuela se utilice el juego? ¿Por qué?

si
por que aparte de jugar aprende

¿Qué avances o retrocesos ha observado en su hijo durante este ciclo escolar (comunicación, socialización, empleo de objetos, etc.)?

emplea de objetos pero ella sigue reventando

Cuestionario a padres

NOMBRE DEL PADRE: Teodoro Durán Salache

NOMBRE DEL ALUMNO: Emmanuel Tlapalama Durán

Propósito: Conocer su opinión y comentarios acerca de avances o retrocesos que ha visto en sus hijos a lo largo del ciclo escolar, así como sus puntos de vista en cuanto a la estrategia empleada.

¿Qué opina acerca del juego?

Para mi hijo es importante trabajar en casa las actividades tanto como en la escuela como en la casa

¿Conoce los beneficios del juego? ¿Cuáles?

la tardinero albanileria

¿Usted juega con su hijo (a) en casa? ¿Por qué?

si ~~es~~ cuando hago flar, emmanuel me ayuda me afirma todo lo que lleba

¿Considera que el juego pueda tener beneficios en su hijo (a)?

si porque aprende le pone atención

¿Le parece adecuado que en la escuela se utilice el juego? ¿Por qué?

se da cuenta lo que ~~es~~ hace en la escuela lo ace en la casa

¿Qué avances o retrocesos ha observado en su hijo durante este ciclo escolar (comunicación, socialización, empleo de objetos, etc.)?

si ha banzo poco a poco es a come dida, adentoy acerbadot

Cuestionario a padres

NOMBRE DEL PADRE: Norma Juane Morales Vázquez

NOMBRE DEL ALUMNO: Gabriel Morales Vázquez

Propósito: Conocer su opinión y comentarios acerca de avances o retrocesos que ha visto en sus hijos a lo largo del ciclo escolar, así como sus puntos de vista en cuanto a la estrategia empleada.

¿Qué opina acerca del juego?

Pues que aprendan nuestros hijos a jugar con sus
compañeros para que así todos se desenvuelvan y
se conozcan mejor

¿Conoce los beneficios del juego? ¿Cuáles?

Si que les han enseñado a como cambiarse solos
a abrocharse los zapatos.

¿Usted juega con su hijo (a) en casa? ¿Por qué?

Si, pues para que aprendan a jugar y se distraigan

¿Considera que el juego pueda tener beneficios en su hijo (a)?

Si para que aprendan mas y se puedan en señar
aaser sus cosas en ellos mismos

¿Le parece adecuado que en la escuela se utilice el juego? ¿Por qué?

Si para que se desenvuelvan mejor en todas
sus actividades que les pongan aaser

¿Qué avances o retrocesos ha observado en su hijo durante este ciclo escolar (comunicación, socialización, empleo de objetos, etc.)?

Pues comunicación por que antes no se expresaba
mucho y ahora la lo ase.

Cuestionario a padres

NOMBRE DEL PADRE: Alejandra Placido Segunda

NOMBRE DEL ALUMNO: Guadalupe Tahuitan Placido

Propósito: Conocer su opinión y comentarios acerca de avances o retrocesos que ha visto en sus hijos a lo largo del ciclo escolar, así como sus puntos de vista en cuanto a la estrategia empleada.

¿Qué opina acerca del juego?

En que le ayuda a convivir con mas niños
y ya se integra a mas juegos en casa
porque e ya no jugaba con nada

¿Conoce los beneficios del juego? ¿Cuáles?

Son muchos beneficios

¿Usted juega con su hijo (a) en casa? ¿Por qué?

Si porque e ya quiere jugar como
e la escuela como leer los cuentos

¿Considera que el juego pueda tener beneficios en su hijo (a)?

Si porque ya no se pone de malas

¿Le parece adecuado que en la escuela se utilice el juego? ¿Por qué?

Si porque se relajan

¿Qué avances o retrocesos ha observado en su hijo durante este ciclo escolar (comunicación, socialización, empleo de objetos, etc.)?

Si e visto muchos avances en e ya porque
ya le yaman atencion los libros de
colorear y leer cuentos y juegos gracias

"2013. Año del Bicentenario de los Sentimientos de la Nación"

SECCIÓN: **SUBDIRECCIÓN ADMINISTRATIVA**
No. de OFICIO: **927/2012-2013**
ASUNTO: **SE AUTORIZA EL TRABAJO DE OPCIÓN
PARA EL EXAMEN PROFESIONAL**

Toluca, México, 8 de julio de 2013.

C.
LILIANA RODRÍGUEZ SIERRA
PRESENTE.

La Dirección de la Centenaria y Benemérita Escuela Normal para Profesores, a través de la Subdirección Administrativa comunica a usted, que le ha sido autorizado el trabajo de opción de **Ensayo**, con el tema **El juego como estrategia didáctica, para favorecer las habilidades adaptativas, en alumnos de Educación Preescolar, del Cam No. 8 "Laura Méndez de Cuenca", de San Miguel Totocuitlapilco**, por lo que puede realizar los trámites correspondientes para sustentar su Examen Profesional.

Para su conocimiento y fines consiguientes.

ATENTAMENTE
"Educar es redimir"

PROFRA. MA. EUGENIA HERNÁNDEZ TAPIA
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN



MEHT/INM/CACGV*



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y DESARROLLO DOCENTE
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
CENTENARIA Y BENEMÉRITA ESCUELA NORMAL PARA PROFESORES