

SISTEMA UNIVERSITARIO ANA G. MÉNDEZ
Universidad Metropolitana
Escuela de Educación
Programa Graduado

Opiniones de los maestros sobre el juego como herramienta de avalúo en el Programa de Educación Física para estudiantes con Retardo Mental.

Propuesta presentada como uno de los requisitos
Del curso EDUC 709

Juan G. Alicea Rivera
S00582359
Prof. Santini
EDUC- 709

Mayo/2010

DEDICATORIA

Quiero destacar mi experiencia de vida durante el tiempo que me tomó poder hacer realidad mi gran sueño de terminar mi maestría en Educación Física Adaptada. Mi agradecimiento especial a todos mis profesores por su colaboración en alcanzar mi gran meta.

Durante la necesidad de preparar la tesis de mi maestría en Educación Física Adaptada, nada puede ser más importante que la ayuda y el apoyo brindados por las personas queridas. Quiero dedicarles el logro de mis sueños a las cuatro personas más importantes en mi vida, mis padres, Evaristo Alicea y Antonia Rivera y mis hermanos, Luis Raúl Alicea y Yaritza Alicea por su apoyo incondicional. A mi novia Francis Johanny Aponte Burgos, que amo mucho, gracias por su apoyo para poder lograr mis metas académicas. También deseo agradecerles a toda mi familia y a todos mis amigos que siempre estuvieron conmigo en las buenas y en las malas. Pero más que todo, a Dios por su presencia constante en mi vida personal y profesional.

RECONOCIMIENTO

Mi reconocimiento al todo poderoso “Dios” por darme las fuerzas necesarias para seguir hacia adelante y lograr mis sueños. Deseo agradecer profundamente al Dr. Mariano Santini por ser un digno ejemplo en su misión de educar a nivel de maestría. Gracias a sus enseñanzas, a su apoyo en la preparación de la tesis, los grandes momentos y lo más importante es que además de ser un gran profesor es un gran amigo. Además me gustaría hacer un reconocimiento especial a mi profesor de bachillerato Somar Ramos por guiar mis pasos en los momentos difíciles de mi vida. Mis compañeros de bachillerato Luis, Edwin y Dania gracias por su ayuda incondicional. Agradezco a mi amigo Jeziel Carrasquillo que fue el que me inspiró y me ayudó a empezar la maestría. ¡Gracias mi hermano! A mi familia le agradezco el estímulo y el apoyo que me brindaron en todo momento. Mi agradecimiento a mis compañeros de estudio de maestría, por su ayuda cuando tuve dificultades. ¡Mil gracias lo logramos!

Unas palabras del gran pelotero Roberto Clemente que nos guía siempre a dar el máximo y cita:

**“Cuando tienes la oportunidad de mejorar cualquier situación,
y no lo haces, estas malgastando tu tiempo en la tierra”**

SUMARIO

Este estudio tuvo como propósito determinar la importancia del juego como herramienta de avalúo en el programa educación física para estudiantes con retardación mental. Para fines de este estudio se usó una planilla de comparación de datos que indicó la importancia que tiene el juego como medio de avalúo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños del programa de retardo mental. Los resultados del análisis estadístico demostraron los siguientes hallazgos: la población entrevistada está totalmente de acuerdo que el juego es una herramienta muy importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es efectivo en los estudiantes. En este estudio se manifestó que a través del juego se pueden diagnosticar problemas físicos, emocionales, sociales o intelectuales. Además, reconoció que el juego es el mejor vehículo para el desarrollo y evaluación de destrezas sociales. El juego es un medio eficaz de avalúo al intervenir con niños que tienen problemas académicos o de comportamiento o que no siguen las normas y principios, las cuales se resumen en “valores” que determinan nuestro comportamiento. Se recomendó que se motive a los padres, maestros y personal de apoyo a asistir a adiestramientos, orientaciones, educación continua y la búsqueda de material de orientación acerca del juego y el avalúo. Además, se recomendó la realización de otras investigaciones en este campo. En resumen, los resultados de los análisis realizados antes pusieron al relieve un impacto positivo del juego como herramienta en la enseñanza. Desde el punto de vista intelectual, los maestros indicaron, que se observó un impacto positivo del juego en la inteligencia verbal, en el pensamiento creativo, así como en rasgos de personalidad creadora. También hubo un incremento de conductas sociales de respeto por las normas, autocontrol de los impulsos, de las conductas sociales de liderazgos, de las conductas asertivas en la interacción con iguales, una disminución de las conductas agresivas en la interacción con iguales y las conductas antisociales.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
Dedicatoria.....	i
Reconocimiento.....	ii
Sumario.....	iii
Tabla de contenido.....	iv
Capítulo 1.....	1
Introducción.....	1
Planteamiento del problema.....	2
Justificación.....	2
Preguntas de investigación.....	3
Definición de términos.....	4
Delimitaciones.....	5
Limitaciones.....	5
Capítulo 2.....	6
Revisión de Literatura.....	6
Marco Teórico.....	6
Marco Conceptual.....	11
Marco Empírico.....	17
Resumen.....	21
Capítulo 3.....	22
Metodología.....	22
Población y muestra.....	22
Instrumento.....	22

Procedimientos.....	23
Análisis de datos.....	23
Capítulo 4.....	24
Tablas.....	26
Discusión.....	42
Capítulo 5.....	44
Conclusiones.....	44
Recomendaciones.....	45
Implicaciones.....	45
Referencias.....	47
Apéndice A.....	50
Apéndice B.....	51

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad cuyo fin es encarrilar a los niños en actividades de movimiento para el desarrollo óptimo, mejorar la autoestima, y guiar al ser humano hacia su propia realización y felicidad a lo largo de toda la expectativa de vida (León, 2005; Santini, 2004). Además se define como la herramienta para el desarrollo de actitudes positivas y pro sociales que fomenten la cortesía, la diversión, el compañerismo, el espíritu de grupo, la tolerancia, la humildad, el respeto a los logros de los demás, la consideración, la discreción, el respaldo, el sentido cooperativo y el desarrollo de los valores éticos (Santini, 2004).

Desde la época prehistórica el hombre primitivo descubrió que podía divertirse luego de finalizar un arduo día de cacerías mediante el juego (Salvat Multimedia, 1999). Los pueblos antiguos gozaban energéticamente de los juegos mediante las danzas, los movimientos rítmicos, las pantomimas, el canto, las narraciones de cuentos, las artes, los oficios, los concursos y las competencias (Salvat Multimedia, 1999).

En la época actual, los juegos de índole deportivo y competitivo son los de mayor auge; especialmente los que se relacionan con violencia, el pugilismo, la lucha libre, las peleas de perros (Behl, Summers & Webber, 1994). Estos sirven de escape a los impulsos bélicos latentes en todo ser humano. A pesar de lo mencionado anteriormente, el juego cumple con un sin número de funciones necesarias en la evolución fisiológica, psíquica y emocional del ser humano desde su nacimiento (Behl et al; 1994).

El juego es un ejercicio de gran valor formativo y está sujeto a reglas (León, 2005; Departamento de Educación, 2003). El juego provee para la clase de educación física, ya que

utiliza un estilo de enseñanza con el objetivo de obtener la mayor cantidad de participantes en las clases.

El avalúo en la clase de Educación Física refuerza el proceso de enseñanza y aprendizaje recopilando información, organizando e interpretando evidencias en el proceso del aprendizaje mediante medios de adquisición en diferentes momentos y circunstancias como por ejemplo: (a) la manifestación de una conducta producto de una multiplicidad de factores, (b) la variedad de movimiento y (c) la aplicación de los movimientos en diferente momentos para la interpretación de la conducta observada (Departamento de Educación, 2003).

Planteamiento del problema

El propósito de este estudio fue determinar la importancia de la utilización del juego como herramienta de avalúo en el Programa de Educación Física para estudiantes con retardo mental. Algunos de los maestros demuestran tener interés en el uso del juego como avalúo, pero no es suficiente. Además, algunos maestros no conocen la ventaja del juego en el avalúo. Los maestros deben conocer la importancia del juego en el proceso de adquisición de actitudes y destrezas. Esta percepción sobre la importancia del juego podría ser afectada por el nivel de utilización que estos derivan de dichas herramientas.

Justificación

El juego es considerado como una forma de aprendizaje natural en los niños, no sólo en su aprendizaje motriz sino social, cognoscitivo y afectivo, ya que jugar se relaciona directamente con el niño. Es por esto que el juego es un crisol en que se explorará, cotejará, modificará y consolidará la conducta motriz del niño. El juego es un modo peculiar de enfrentarse a diferentes situaciones, un medio contextualizado, atractivo y divertido (Sánchez, Santamaría & Uriel, 2001).

Santini (2004) y León (2005) describen las diferentes dimensiones del juego. Los maestros de educación física, en el nivel elemental y adaptado, enfocan su trabajo en el desarrollo de aspectos individuales en la niñez. El juego es utilizado como una herramienta de trabajo a través de diferentes manifestaciones tales como: (a) el crecimiento personal, (b) la personalidad, (c) su definición y características, (d) el ser humano y la motivación (e) la eficiencia física, (f) el lenguaje, (g) la motricidad, (h) desarrollo social, (i) autoestima, (j) memoria, (k) sentido de la lateralidad y direccionalidad, (l) auto control, (m) equilibrio, (n) la salud y (o) el ambiente familiar.

En el ser humano, su aprendizaje y madurez emocional, los procesos de pensamiento, conducta humana y su fluidez en el medio ambiente son utilizados como herramienta de avalúo y son parte del proceso de enseñanza-aprendizaje para comprobar el logro de los objetivos y el aprendizaje de conceptos de estudio, permitiendo mejorar la calidad del acto educativo (Departamento de Educación, 2003). Este proceso permite recopilar información de manera diversa, reflejando el proceso de enseñanza-aprendizaje al estudiante y al maestro, derivar inferencias y planificar nuevas experiencias de aprendizaje (Departamento de Educación, 2003). Para que el avalúo sea eficaz y significativo, el maestro debe tener dominio y conocimiento de las metas y competencias (Santini, 2004).

Preguntas de investigación

Las siguientes preguntas de investigación sirvieron de guía en este estudio:

1. ¿Qué importancia le brindan los maestros de Educación Especial y Educación Física Adaptada a la utilización del juego como herramienta de avalúo en sus clases?
2. ¿Qué beneficios se han obtenido después de haber utilizado la herramienta del juego como medio de avalúo?

Definición de términos

Los términos que se presentan a continuación fueron definidos con el propósito de que sirvieran de guía en la elaboración de este trabajo de investigación:

1. Retardo mental- es la función intelectual general, significativamente bajo promedio acompañada por limitaciones significativas en las funciones de adaptación en por lo menos dos de las siguientes áreas del desarrollo: comunicación, cuidado personal, destrezas del diario vivir, destrezas sociales e interpersonales, uso de los recursos comunitarios, auto dirección, destrezas académicas funcionales, trabajo, ocio, salud y seguridad (Davis de León, 2006; American Psychiatric Association, 2000).
2. Avalúo- Procedimiento sistemático, comprensivo y continuo de recopilar, organizar e interpretar las evidencias del proceso de aprendizaje en el cual se utilizan múltiples estrategias, tales como: cuestionarios, inventarios, entrevistas, pruebas de criterios, exámenes orales y escritos, pruebas cortas, portafolios, rúbricas, tirillas cómicas, presentaciones públicas y simulaciones (León, 2005; Departamento de Educación, 2003).
3. Educación especial- Educación para estudiantes que presentan unas limitaciones en su desarrollo académico y no llenan las expectativas que se requiere dentro de corriente regular. (Departamento de Educación, 2003).
4. Elemental- Nivel académico escolar, se constituye de los grados de Kindergarten a sexto grado (León, 2005; Departamento de Educación, 2003).
5. Juego- Es una actividad llena de manifestaciones libres, espontáneas, estructuradas y no estructuradas que todo niño realiza, y la misma facilita el proceso de la enseñanza de aprendizaje. Está sujeto a reglas y se divide en: simples, complejos, preparatorios, nuevos y cooperativos (Linde, 1990).
6. Movimiento locomotriz- efecto a trasladar el cuerpo de un punto a otro (Bird, 2003).

7. Educación física- es una disciplina pedagógica que basa su intervención en el movimiento corporal para estructural primero y desarrollar después, de forma integral y armónica, las capacidades físicas, afectivas y cognitivas de la persona, con la finalidad de mejorar la calidad de la participación humana en los diferentes ámbitos de la vida, como son el familiar, el social y el productivo (Santini, 2004).
8. Educación física adaptada- precisamente, de adaptar actividades educativas y rehabilitativas para corregir, mejorar, aliviar o poder enriquecer la experiencias ofrecidas, proponiendo el óptimo desarrollo integral de cada participante (Santini, 2004).

Delimitaciones

Este estudio se delimitó a recursos de información electrónicos, revistas profesionales, tesis y disertaciones, recursos bibliotecarios y foros.

Limitaciones

Algunas de las limitaciones que podría enfrentar este estudio incluyen: escasez de foros, estudios e información disponible en revistas profesionales, dificultades para acceso a base de datos, escasez de estudio de opinión con maestros de educación física y de conocimiento sobre el juego como herramienta de avalúo.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

Cuando una persona piensa en las experiencias arduas que ha pasado en su vida, seguramente se percatará de que estas vivencias suelen ser las más importantes a lo largo de su vida, como lo son las relacionadas al juego. De hecho, estas experiencias llegan a convertirse en vectores que marcan su vida; aún así, es difícil determinar qué son o qué llegan a significar (León, 2005; Bruce, 1993). Durante décadas se ha tratado de documentar la importancia del juego para lograr el desarrollo integral del niño; por lo tanto, es vital que se defiendan el derecho al juego de todos los niños, un fundamento esencial que deben seguir todos aquellos que pretendan convertirse en educadores (Departamento de Educación 2003).

Se considera el juego como una meta en la vida, centro de atención y aspecto muy importante. Las personas necesitan aprender a jugar para poder participar enteramente de diferentes actividades que desarrolladas a través del deporte, el baile, el arte, la música y el drama. Los juegos son importantes en la formación social del niño y sirven para enseñar cooperación, compañerismo, trabajo en equipo, perseverancia y valores que promueve la sociedad (Bird, 2003).

Los niños de hoy en día están menos activos, acostumbrados a una vida sedentaria. Se conforman con mover ciertas partes de su cuerpo lo que es perjudicial para el desarrollo de las siguientes áreas: cognoscitiva, emocional, social, física y la salud (Soler, 2006).

Marco teórico

En la teoría humanista se utiliza como herramienta la psicología para el crecimiento personal, la personalidad, su definición y características de ella, el ser humano y la motivación y los estados de ánimo del hombre. En cambio, en la psicoanalítica, Ende (1992), cita a Freud: “en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño puede

expresar su realidad. El juego es catártico, es decir, una reproducción de situaciones placenteras” (pág.3). En la teoría educativa, Fröebel, pedagogo alemán, reconoció que el juego posee ventajas intelectuales morales y físicas en la formación del niño y lo educa libremente (Bruce, 1993).

En la teoría conductista, se limita a observar el juego como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable, satisfecho y el cual momentáneas y de mucha importancia en la teoría del aprendizaje (Skinner, 1990). Por otro lado, Erickson menciona que el juego es una metáfora de la vida adulta y fortalece el ego infantil de cada niño para navegar con las experiencias del mundo que le rodea (Bruce, 1993).

El juego como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma, los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades cotidianas (Ortiz, 2005).

Fröebel, el padre del kindergarten, ha señalado que: “el juego y las canciones son la fase expresiva más significativa del desarrollo de la niñez. Diseñó un método que utilizó las percepciones y las sensaciones del niño, por lo que estableció un programa de juegos y canciones para padres y educadores, con el fin de utilizarlos en la educación de las sensaciones y las emociones de los niños” (Fuentes, 2004, pág. 15).

Rousseau observó que: “el juego y las canciones son características naturales y evolutivas en todos los niños” (Maldonado, Montes, Castillo & Vázquez, 2000). Por otro lado, Vigotsky (1989) expresa: “que la relación del juego respecto al desarrollo puede compararse con la relación entre la enseñanza y el desarrollo” (pág. 85). En este particular el escritor francés Fenelon destaca y observa que algunos niños eran capaces de aprender a leer mientras jugaban (Carrasquillo, 1999).

Ginot (1990) señala que el juego es el lenguaje de los niños y los materiales del juego son las palabras. La teoría de Stern (1922) en Rovira (1990) menciona que: “el juego es la autoformación instintiva de las aptitudes en el desarrollo, el ejercicio previo es inconsciente de las funciones serias del mañana” (pág. 112)

Erickson (1950) afirma que el juego es una función del yo, un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el si mismo. El juego tiene una función de comunicación. Es a través del juego que se ayuda a los niños a expresarse y posteriormente a resolver sus trastornos emocionales, conflictos o traumas, además de promover el crecimiento y el desarrollo integral, tanto en lo cognoscitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada.

La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace parecer signos de alegría y siempre se eleva positivamente por quien la realiza. El juego, lejos de ser sólo una expresión lúdica, representa una nueva alternativa para superar las limitaciones de la enseñanza tradicional. Según Turner, en Ribo (1998), el juego es una de las mejores vías que existen para el aprendizaje. Según Bautista y López (2002) el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, enfrentamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

El psicólogo Jean Piaget fue el primero que estudió cómo los niños adquieren la comprensión y entendimiento del mundo en las diferentes formas de jugar. Para él jugar es la manera en que los bebés y los niños asimilan las complejas facetas de la realidad, son sus formas de ensayar y explorar toda la riqueza de la interacción humana.

En la teoría del aprendizaje, el juego es visto como un comportamiento que refleja las diferencias entre culturas (León, 2005; Bruce 1993). En la teoría cognoscitiva, Piaget considera el juego como una forma de aprender acerca de nuevos y complejos objetos y hechos, formas de consolidar y ampliar los conceptos, habilidades y acciones. Clasifica el juego en tres categorías: juegos prácticos, juegos simbólicos y juegos de normas (Guelbach, 1991). El juego se relaciona al avalúo durante los últimos 80 años. El avalúo educativo para niños excepcionales se ha desarrollado considerablemente, ha sido influenciado por diversas áreas del conocimiento y se ha moldeado por fuerzas adicionales a la Educación Especial (Caran & Scott, 1992).

Según la teoría cognoscitiva de Piaget, existen varios mecanismos de ajustes al entorno de aprendizaje y a la construcción del movimiento, específicamente los procesos de asimilación, adaptación y acomodación. Jean Piaget definió el término asimilación en el que se implica el internalizar conceptos para la incorporación en una estructura cognoscitiva existente. La adaptación es el proceso de responder a cambios de exógeno o endógeno en los cuales el organismo humano logra responder favorablemente a las exigencias ambientales. La acomodación son unos cambios en una estructura cognoscitiva para incluir nueva información (Papalia; Wendkos & Duskin, 2005).

En la teoría cognoscitiva, Piaget establece cuatro fases o etapas de desarrollo: sensorio-motriz, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. La etapa sensorio-motriz consiste de que es la primera etapa del desarrollo cognoscitivo, durante la cual los niños aprenden por medio de los sentidos y la actividad motora. Jean Peaget denominó a la niñez temprana, de los dos a siete años la etapa pre-operacional por que los niños todavía no están listos, porque requiere el pensamiento lógico. El desarrollo característico en esta segunda etapa importante del desarrollo cognoscitivo es una gran expansión en el uso del pensamiento simbólico, o habilidad de representación, el cual empieza a emerger al final de la

etapa sensorio-motriz. En la fase de las operaciones concretas que es la tercera etapa del desarrollo cognoscitivo piagetiano (aproximadamente de los 7 a 12 años), durante la cual los niños desarrollan pensamiento lógico pero no abstracto. Por otro lado, las operaciones formales consisten de la etapa final de Piaget del desarrollo cognoscitivo, caracterizada por la habilidad para pensar de manera abstracta (Papalia; Wendkos & Duskin, 2005). El modelo de Piaget plantea que los estudiantes con retardación mental estarán desempeñándose en las etapas sensorias motrices, pre operacional y de operaciones concretas, ya que muy pocos alumnos lograrán pasar a la etapa de operaciones formales, en parte por tener muchas dificultades para reunir el pensamiento absoluto y a otros conceptos de mayor complejidad.

La filosofía sobre el juego de John Dewey propone una visión dinámica del ser humano, en la que el individuo es hacedor de sí mismo y de las cosas que le rodean. Sostiene que el proceso educativo debe enriquecer la interacción natural del niño con su medio ambiente (Soler, 2007; Broman, 1982; Dewey, 1938; Kohlberg & Mayer, 1978).

La teoría Funcional Adaptiva se fundamenta en el método Montessori y enfatiza la enseñanza funcional de destrezas para su aplicación inmediata a la vida diaria. Se centraliza en la individualización de la enseñanza, observa al niño como el constructor de su aprendizaje y educación. El niño es el centro de atención y el mismo determina si está preparado para pasar de un nivel a otro (Maldonado, Montes, Castillo & Vazquez, 2000).

La retardación mental ha sido una condición por lo cual no solamente los individuos interesados en el campo han luchado, sino que las fuerzas sociopolíticas han influido grandemente el desarrollo del campo. Ha habido gran confusión con relación a la retardación mental debido a la falta de conocimientos relacionados con las características y necesidades del retardo mental. Como resultado, no se ha podido evitar que haya frustración, desajustes y hasta desconocimiento de cómo poder trabajar en los programas escolares. Esta situación es

de importancia, ya que una de cada diez familias puede estar envuelta al tener algún caso de retardación mental (Casanova 2005).

Marco conceptual

El juego no está de moda en este siglo, se ha comprobado que existe desde el inicio de la sociedad y se ha desarrollado de generación a generación (León, 2005; Fernie, 1990). Estos teóricos señalan que el comportamiento se ha observado desde las especies de una forma primitiva hasta la raza humana. Desde que el ser humano primitivo descubrió que se podía divertir, después de haber trabajado todo el día, se aferró al juego. Esto se ha comprobado a través de artefactos y objetos encontrados en las antiguas cuevas en donde vivían (Fernie, 1990). La historia revela que en el transcurso de la vida de los hombres de cada pueblo se distraían mediante la utilización de bailes, danzas, movimientos rítmicos, cantos, cuentos, las artes marciales, las pantomimas, los diferentes oficios y concursos mediante competencias. El juego, en su forma competitiva, ha tenido mayor auge en la civilización; además, se desarrollaron medios de escape a las furias que presenta el hombre en diferentes peleas, en boxeo, en lucha libre y utilizando perros de pelea (León, 2005; Salvat Multimedia, 1999).

A pesar de lo antes mencionado, el juego desarrolla un sin número de funciones necesarias para el desarrollo de los niños (Behl et al., 1994) La sonrisa es desarrollada mediante una mueca hasta la respuesta a un estímulo intrínseco y extrínseco, repitiéndose simultáneamente en los niños. Al nacer, el niño está sin conocer el juego (Saltarelli, 1993). El niño disfruta de los balbuceos producidos por él.

Según los autores (Behl et al., 1994) el juego agrupa en cinco categorías de comportamiento: intrínsecamente motivado, espontáneo y voluntario, placentero y divertido, flexible pero con reglas y relacionados con la fanfarria. Santini (2004) describe las diferentes etapas del juego y los clasifica en cuatro niveles: (a) juego solitario (el niño juega consigo mismo o con algo que lo rodea) (b) juego paralelo (jugar con alguien a su lado, pero

individualmente entre las edades de dos a tres años) (c) juego asociativo (jugar con otros niños entre las edades de tres a cuatro años y medio) (d) juego cooperativo (jugar con otros niños con un objetivo en común entre las edades de cuatro a cinco años).

Conocer el juego requiere un esfuerzo por parte del docente, que merece la pena. Para Soler (2006) y Ortega (1995), es importante señalar que el maestro conozca la cultura, es decir, si el maestro sabe jugar lo que juegan los niños. Así podrá entender con mayor facilidad las interpretaciones que los niños hacen de su realidad, y comprender las diferentes situaciones que se van presentando. El docente debe ser un buen jugador al tiempo que un buen educador, tomando parte en la acción y en la convección (Soler, 2006).

Según Santini y López (2004), el significado profundo y relevante del juego es de diferentes propósitos, entre los cuales mencionan juego activo, calmado, de persecución, de captura, de reto, actuación, creación, de inquirir, de fungir, de ocultarse, reír y aprender. Además, señalan que hay seis funciones del juego: (a) aclimatando al adulto, (b) interpretando roles de vida real, (c) expresar imitaciones, (d) canalizando impulsos, (e) reflejando cambios en el desarrollo y (f) cambiando roles estereotipados.

Santini y López (2004) establecen que el significado profundo y relevante del juego se manifiesta en las áreas intelectuales, físicas y socioemocionales. Sitúan el juego en siete categorías: (a) juego fingido, (b) juego activo, (c) juego pasivo, (d) juego cooperativo, (e) juego de persecución, (f) juegos nuevos y (g) juegos musicales. Además, presentan el juego relacionado a diferentes facetas y áreas académicas. A través del juego y mediante actividades específicas se estimula el aprendizaje de diferentes destrezas académicas: control de impulsos, secuencia y memoria, figuras geométricas reconocimientos de letras, reconocimientos de sonidos de letras y deletreo, lectura y destrezas verbales, conteo de números, clases de matemáticas, ciencias, estudios sociales y arte. Por otro lado, León (2005) y Linder (1990) relacionan el juego con diferentes áreas de desarrollo.

Existe el término de *avalúo* de forma cuantitativa que mide el contenido de las acciones en el juego. En el desarrollo socio-emocional, esta es la base del desarrollo de destrezas sociales a lo largo de su vida, se constituye en una antesala para recibir reglas sociales y un sistema de roles. En cuanto al desarrollo del lenguaje, Hendrick (1990) establece que el niño desarrolla el lenguaje utilizando diferentes tipos de juegos, ya que puede producir un sinnúmero de palabras, hacer oraciones más largas, relación entre el juego y las palabras, vocabulario más receptivos, interno y expresivo. En el desarrollo físico motriz, se explora y se conduce el juego, y se entrelaza con el desarrollo y control del sistema sensorial y muscular del niño. Con esto en mente, la influencia del juego en las diferentes áreas de desarrollo del niño son considerados como factores determinantes.

León (2005) y Walchs (1993) describen la creación y el sentido de averiguar y jugar a su alrededor, en que se desarrolla nuevas formas de averiguar y jugar a su alrededor, así como nuevas formas de movimientos, es progresivo y creativo. El juego provee la oportunidad de desarrollar cosas nuevas, tales como inventar, tratar algo nuevo, tener ideas nuevas, conceptualizar algo que nadie ha concebido, desarrollo del pensamiento crítico (Santini & López 2004). En el juego no hay fracasos o fallas, parámetros correctos o perversos. En la escuela se enseña que cometer errores o involucrarse en cosas erróneas conlleva severas penalidades académicas y psicológicas; es por esto, que el niño no se atreve a involucrarse por miedo a fracasar (Hendrick, 1990).

Klein (2001), en Soler (2006), expresó que “el juego posibilita internalización, o sea desplaza al mundo externo de las ansiedades surgidas de los procesos intrínsecos, un desplazamiento de esta clase de peligros capacita al niño para dominar mejor su medio a ellos” (p.37).

En el campo de la medicina, el avalúo ha calado muy profundamente en la educación especial, ya que se regía por un modelo médico. El diagnóstico etiquetaba de por vida al niño y el resultado no aplicaba al objetivo educativo (Sherrill, 2003)

El avalúo posee diferentes características como lo son: (a) desarrollo de nuevas evaluaciones, (b) identificación de información educativa, (c) examinar el ambiente del niño, (d) continuidad, (e) no discriminar, (f) uso de multienfoques, (g) rol del educador especial y decisiones legales (Departamento de Educación, 2003). El avalúo tiene varios requisitos; el maestro debe poseer un dominio previo y conocimiento acerca del crecimiento e identificación del avalúo, durante el proceso inicial del ceñimiento el maestro regular es quien realiza la identificación. Es por esto que en el año 1975, se crea la Ley Pública 94-142, que ordena que todo niño con impedimento, entre las edades de 3 a 21 años, sea educado en el ambiente menos restrictivo, y el tema del juego renace como una actividad que pretende el cumplimiento de lo requerido por esta ley. Bergen (1991), también señala que con la Ley Pública 99-457, aprobada el 8 de octubre de 1986 y que enmienda la Ley 94-142, requiere el desarrollo de programas educativos para los niños con impedimentos y planes de servicios integrados para identificar a los niños de alto riesgo que cualifican para el programa. Los maestros han mostrado interés por el juego como herramienta potencial para intervención temprana.

Nuevamente, la ley fue enmendada el 30 de octubre de 1990, con la Ley 101-476: “Individual with Disabilities Education Act”. (IDEA), la cual propone la preparación de personal por áreas de preparación y educación continúa e incluye las siguientes etapas; (a) elegibilidad y diagnósticos es la herramienta, la decisión para establecer quien es admitido al programa, de acuerdo a las características que el niño posea, esta etapa es de vital importancia, y que si los niños son evaluados erróneamente y admitidos al programa, estarían ubicados en un programa inadecuado, (b) la ubicación del desarrollo del Programa Educativo

Individualizado, no contiene información específica, debe ser completado por el maestro y planificado en lo que se refiere a metas y objetivos (Departamento de Educación, 2003).

El programa de Educación Especial se desglosa en diferentes fases; la Fase Instruccional, el P.E.I. debe ser revisado anualmente según establece la Ley 94-142 (León, 2005; Departamento de Educación, 2003). El maestro de Educación Especial tiene que llevar a cabo ocho diferentes procedimientos para obtener la información necesaria para el P.E.I. y de esta manera, determinar la efectividad del programa instruccional.

Sin embargo Copeland y Kimmel (1990), establecen fases para proveerle servicio de Educación Especial. La primera es la fase de pre-evaluación, que es un estado del desarrollo del niño e incluye datos del historial médico; este consiste en obtener datos sobre el peso, tamaño, alergias, medicamentos y experiencias ambientales. El evaluador no puede llegar a conclusiones durante esta fase. La segunda fase es la selección del método de avalúo, escoger las herramientas y la preparación del ambiente donde llevarán a cabo las pruebas. Estas fases se basan en la edad cronológica, nivel de funcionamiento, naturaleza del problema y el propósito del problema. La tercera fase es de orientación del niño y sus padres acerca del ambiente de pruebas; mediante la presentación y discusión de estos conceptos con el cliente, mejora el acercamiento de las partes involucradas.

La cuarta fase es administración de la prueba de juego espontáneo que puede ayudar al niño a sentirse más a gusto con el ambiente y así de esta manera, le indica al examinador si escogió la herramienta correcta. Toda información y posibles cambios deben ser documentadas por el examinador (de no haber escogido la herramienta correcta). La quinta fase es la puntuación y organización recopilada todo lo encontrado por el examinador debe estar escrito, evidenciado y documentado; es entonces cuando el documento se convierte en oficial, de índole legal. Por lo tanto, debe ser escrito en forma clara, precisa y con un lenguaje apropiado. En la sexta fase se comparte la información con el equipo de trabajo y los padres

se desarrollan y el plan holístico que encierre todas las necesidades del niño, el cual se comparte y se planea en equipo para seleccionar la mejor manera de intervenir con el niño.

La séptima fase es la evaluación del proceso de desarrollo y medio ambiente, es una recopilación de toda la información acerca del niño y el proceso patológico de la suma de experiencias ambientales. La octava fase es el desarrollo de la secuencia, incluye una secuencia céfalo-caudal, próximo-distal o medial-lateral, y esta secuencia constituye el marco de referencia de las muchas herramientas del avalúo. La novena fase es la del desarrollo de destrezas, aquellas destrezas que se espera que el niño posea de acuerdo a los criterios establecidos en el medio ambiente. Existen diferentes tipos de avalúo, los cuales sirven para describir, predecir, ubicar y prescribir las necesidades especiales del niño; esto requiere de materiales y prácticas especializadas. Cada tipo de avalúo está diseñado para una población o destrezas en específico. La identificación temprana del niño permite la supervisión de las áreas potenciales en las que el niño pueda presentar problemas y desarrollar un programa de intervención temprana que prevenga o aminore el problema (León, 2005; Dunst, 1993). La información que se obtenga se puede usar para identificar las siguientes necesidades: evaluaciones adicionales, servicios o educación especial y desarrollo de futuros problemas. En el marco curricular del Programa de Educación Física se describen once estrategias de avalúo (Departamento de Educación, 2003), estas son: el ensayo, tarea de aprendizaje, portafolio, reacción escrita inmediata, preguntas abiertas, mapas de conceptos, la rúbrica, pruebas de ejecución, diario reflexivo, hoja de cotejo y tirillas cómicas.

León (2005), y Neisworth y Bagnato (1998) presentan un enfoque multidimensional, el cual consiste de múltiples variables para avalúo. Este enfoque permite tener una mayor comprensión, credibilidad y validez del avalúo y la oportunidad de comprobar la hipótesis, sin caer en suposiciones.

La condición de retardo mental se divide en cuatro categorías que son: retardo mental leve: coeficiente intelectual (CI) entre 50-55 y aproximadamente 70, retraso mental moderado: (CI) entre 35-40 y 50-55, retraso mental severo:(CI) entre 20-25 y 35-40, por último retraso mental profundo: (CI), inferior a 20-25. Las causas del retardo mental pueden ser condiciones genéticas, problemas durante el embarazo, en el nacimiento, la pobreza y privación cultural (Davis de León, 2007; Sherrill, 2004).

Otros puntos importantes para considerar en relación a una persona con retardo mental es que existan limitaciones significativas en dos o más áreas de destrezas de adaptación a la vida diaria y que la condición esté presente desde la niñez (American Psychiatric Association, 2000; Davis de León, 2007). En Puerto Rico se realizó un censo el cual indico que entre las edades de 5 a 75 años o más hay una cantidad de 18,074 féminas con retardo mental y 26,101 varones con la misma condición (Departamento de Salud, 2005). Más de la mitad de los estudiantes del Programa de Educación Especial están diagnosticados con retardo mental (Davis de León, 2007; Santini, 2004). Además, estos deben ser sometidos a varias evaluaciones para conocer sus fortalezas y necesidades dentro de estas pruebas que se le deben realizar se encuentran: a) la neurológica, b) psicológica, c) psiquiátrica, d) auditiva, e) del habla, f) visual y g) la de terapia física, para luego tomar los acuerdos necesarios que beneficien a todos y cada uno de ellos (Davis de León, 2007; Departamento de Educación, 2003).

El juego desarrolla autonomía, iniciativa e independencia. Se ha comprobado que cuando las manos se encuentran ocupadas en el juego, la adrenalina fluye y el aprendizaje es más sustancioso (Saltarelli, 1993).

Marco empírico

Neisworth y Bagnato (1998) presentan un enfoque multidimensional, el cual consiste de múltiples variables para el avalúo. Este enfoque permite tener una mayor comprensión,

credibilidad y validez del avalúo y la oportunidad de comprobar la hipótesis, sin caer en suposiciones.

Jiménez (1997) realizó una investigación donde recopiló la opinión de 25 maestros de educación especial de centros educativos de Head Start. El estudio pretendió auscultar del juego en el desarrollo integral de niños de edad preescolar con impedimentos en el área de San Juan. Se demostró la importancia del juego en el desarrollo del niño como también en la educación especial. Los hallazgos del estudio fueron divididos en dos secciones: información relacionada con datos personales y la opinión de los participantes en preguntas de investigación. Como recomendación se estableció orientar y motivar a los padres, maestros, supervisores y agencias pertinentes sobre la importancia y la efectividad del juego en educación especial.

Glitin-Weiner, Sandgrund y Shaefer (2000), en su investigación sobre la relación entre juego, desarrollo infantil y aprendizaje, establecieron que el juego no sólo es un canal de expresión del niño ni tampoco solamente una ventana hacia su vida interior, “sino que es el modo privilegiado a través del cual se desarrolla y adquiere las principales competencias de las diferentes dimensiones de su desarrollo” (pág. 79). Los hallazgos demostraron que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos a nivel de diferentes variables del funcionamiento general entre las cuales se mencionan el desarrollo del yo, en estilo cognitivo, la adaptabilidad, el funcionamiento emocional, del lenguaje conductual, el nivel de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, los estilos de afronte, las estrategias de resolución de problemas y los modos de aproximarse a percibir e interpretar el mundo circundante , entre otros.

Según Castillo (2001), una de las técnicas para captar la atención y motivar a la participación de los niños en las actividades de enseñanza se basa en la realización de juegos, con los que se puede lograr un mayor aprendizaje. Este estudio utilizó una versión modificada

de un juego popular de México con el cual se logró incrementar de manera significativa los conocimientos sobre los conceptos básicos de salud en los niños que lo jugaron.

La conducta de juego de los niños con autismo ha sido estudiada en numerosos trabajos, sobre todo desde principios de la década de los años ochenta. Las investigaciones sobre el juego de niños con autismo basadas en la observación natural en situaciones de juego libre (Baron-Cohen, 1987; Sigman & Ungerer, 1984; Ungerer & Sigman, 1981) y en situaciones estructuradas (Mundy et al., 1986), ponen de manifiesto que los estudiantes con autismo muestran un amplio rango de diferentes juegos. Además de la manipulación simple y juego de combinación de objetos, algunos estudiantes con autismo son capaces de realizar actos de juego funcional y juego simbólico. Pero, estas investigaciones sugieren que el juego de estos estudiantes es diferente del observado en niños normales y en niños con retraso mental de nivel de desarrollo cognitivo comparable. Los niños sin deficiencias y los niños con retraso mental dedican más tiempo al juego funcional y simbólico y menos a la manipulación simple de objetos. Además, los actos de juego de los niños incluidos en los grupos de control son más complejos y sofisticados, con combinaciones de secuencias funcionales y simbólicas más largas que las que se muestran los autistas en sus actividades de juego (Canal, 1996).

Soler (2006) y Bonovitz (2005) sostienen que la acción terapéutica en la psicoterapia psicoanalítica de niños recae sobre la creación y la transformación de la fantasía mediante el juego que, a su vez, modifica la estructura psíquica. El artículo detalla el tratamiento de una niña de ocho años, en el que la incapacidad de la madre para participar lúdicamente en el mundo interno de su hija interfería con el desarrollo de una vida de fantasía por parte de la niña. El autor sugiere que la introducción de la realidad objetiva (es decir de las interpretaciones que vinculan el juego del niño con el mundo real) afectan e interfieren potencialmente con los procesos de fantasía no se desarrolla mediante una acomodación

forzada a la realidad, sino más bien mediante la expansión de la fantasía y la ampliación del cuerpo de la investigación.

Goodman (1969) expresa que cada niño lleva a la escuela 5 ó 6 años de lenguaje y experiencia. Estos vitales elementos se desarrollen fundamentalmente a través del juego, ocupación primordial en esta etapa de la vida, el cual sirve como organizador de elementos sensorio motores, emocionales, perceptivos, cognoscitivos y lingüísticos que ayudan a crear un modelo interno de sí mismo y del mundo externo que lo rodea. Jugar involucra la posibilidad de aprender, comunicarse, modificar, variar, crear, cambiar y el ajuste frente a situaciones y elementos nuevos. Los niños que no aprenden a jugar, debido a los padres y ambientes poco estimulantes, manifiestan problemas de aprendizaje en la escuela y en las situaciones sociales.

Los resultados de muchas investigaciones y las llevadas a cabo en los últimos treinta años señalan la importancia de los juegos de interacción social y demuestran que el juego es una herramienta que está intrínsecamente ligada a los procesos educativos en los primeros niveles de escolaridad (Soler, 2007; Ennis, 2004).

Resumen

Según la literatura antes expuesta, el juego es una ocupación seria para el niño. Una gran parte de la infancia fluye a través del juego, es una actividad necesaria para poder desarrollarse saludablemente e integralmente, no se realiza esta actividad sin un objetivo. Es el medio por el cual el niño se pone a prueba a sí mismo, ejercita un impulso a desarrollarse y adquiere autonomía como ser humano. El juego permite el descubrimiento de las diferencias en el desarrollo del niño y se convierte en el medio para lidiar con ellos. En los estudios presentados de Neisworth y Bagnato (1998), Dunst (1993), Copeland y Kimmel (1990) y Bergen (1991), se ha indicado que el juego sigue el desarrollo del niño en una secuencia paralela al desarrollo motor, cognoscitivo, lingüístico, social, emocional y es una herramienta importante. Es considerado una alternativa de avalúo en los niños de educación especial, un instrumento clave para el desarrollo de estilos de vida saludable (Bird, 2003). Por consiguiente, si se examinan los factores que influyen al utilizar el juego como herramienta de avalúo en los niños, se puede mejorar la calidad de vida de cada uno de ellos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

En este capítulo se describen los procedimientos metodológicos para la culminación de este estudio. El texto se divide en cuatro secciones, a saber, población y muestra, instrumentación, procedimiento y análisis de datos.

Población y muestra

La población documental de este estudio consistió de estudios, tesis y proyectos de investigación relacionados a las opiniones de los maestros sobre el juego como herramienta de avalúo en el programa de educación física para estudiantes con retardación mental. La muestra fue determinada de acuerdo al acceso a recursos de información de posibles base de datos de la UMET, incluyendo EBSCO, Acrot, Wilson Web, Eric, Proquest, tesis de maestría, disertaciones doctorales y en varias universidades como la Universidad de Puerto Rico en Río Piedras.

La población demográfica estudiada fue la de estudiantes de edad escolar con retardación mental. La muestra específica fue de 79 maestros de educación física adaptada, educación física y educación especial.

Instrumento

Para analizar las variables estudiadas se usó una planilla de comparación de datos en la que se presentan y contrastan los recursos, títulos encontrados, autor, año de publicación, localización, población y muestra estudiada.

También se incluyó una planilla en la que se comparan métodos y técnicas de avalúo en la que se integre el juego.

Procedimientos

Se observaron los siguientes procedimientos para la conclusión de este proyecto:

1. Se diseñó una planilla de comparación de datos con información sobre el juego y el avalúo.
2. Se analizaron tesis y disertaciones disponibles en la UMET y otras instituciones.
3. Se incluyeron recursos informáticos disponibles en la base de datos de la Biblioteca de la UMET.
4. Se clasificaron los datos obtenidos de acuerdo al año de estudio, lugar de proveniencia y hallazgos.

Análisis de datos

Los datos comparados y analizados fueron comparados para propósitos documentales y presentados en secciones narrativas en el capítulo de hallazgos y resultados. Esta sección se divide en dos partes, la primera relacionada a estudios sobre retardación mental en los cuales se emplean el juego como estrategia de enseñanza y avalúo y la segunda en la que se contrasten y comparan las estrategias de juego como avalúo.

Análisis de datos en procedimientos

1. Identificar palabras claves.
2. Se preparó un análisis de datos.

CAPÍTULO IV

HALLAZGOS

El propósito de este estudio fue conocer la opinión de los maestros sobre el juego como herramienta de avalúo en el Programa de Educación Física para estudiantes de Retardo Mental.

La muestra de este estudio estuvo constituida de 79 maestros incluidos en cuatro diferentes tesis que tienen que ver con este estudio, y varias fuentes de acceso como: base de datos de la UMET, EBSCO, Acrot, Wilson Web, Eric, Proquest, tesis de maestría, disertaciones doctorales y en varias universidades como la Universidad de Puerto Rico en Río Piedras.

En este capítulo se presentan los hallazgos de la investigación que se compone de dos partes; datos generales de los participantes y preguntas dirigidas sobre la opinión de los maestros en relación a la importancia del juego como herramienta de avalúo en los estudiantes de retardación mental. Estos hallazgos se presentaron en 16 tablas donde se recogen los datos sobre la opinión y utilización del juego como vehículo para el desarrollo integral de los estudiantes del nivel de retardación mental.

De la tabla del 1 al 4 se presentan la distribución de la muestra de los datos generales y demográficos de los maestros. Desde la tabla 5 al 16 se presenta las distribuciones sobre la opinión de los maestros en relación a la importancia del juego.

Tabla 1

Distribución de maestros por género.

Género	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	59	75%
Masculino	20	25%
Total	79	100%

En la variable de género, 59 participantes fueron féminas para un 75% y el restante 25% son del género masculino, con 20 maestros representados. Estos datos presentan un perfil demográfico cambiante respecto al género predominante entre los docentes de educación física elemental y adaptada, ya que anteriormente la mayoría de los maestros de educación física elemental y adaptada eran varones, mientras ahora tienden a haber más féminas. Por otro lado, en educación especial pudo determinarse que la inmensa mayoría de las participantes eran féminas.

Tabla 2

Distribución de la muestra por edades.

Edades	Frecuencia	Por ciento
20-30 años	18	23%
31-40 años	25	32%
41-50 años	20	25%
51 o más años	16	20%
Total	79	100%

La tabla 2, presenta la distribución de la muestra por edades en la cual se puede observar que en el reglón de 20 a 30 años presenta un 23%, el 32% tiene 31 a 40 años, el 25% tiene 41 a 50 años y el 20% tiene 51 años o más Merece destacarse que la mayoría del grupo de docentes estudiados (n=43, ó 55%) presenta una edad menor de 40 años. El restante estaba compuesto por docentes mayores de 41 años, con una proporción menor de docentes (n=16, ó 20% mayor de 51 años.

Tabla 3

Distribución de frecuencia por años en el magisterio.

Año de experiencia	Frecuencia	Por ciento
1 a 5 años	15	19%
6 a 10 años	26	33%
11 a 15 años	17	22%
16 a 20 años	5	6%
21 o más años	16	20%
Total	79	100%

Se puede observar que el 19% de los maestros participantes en el estudio están entre los años de experiencia de 1 a 5. El 33% de la muestra está representada por maestros que tienen 6 a 10 años de experiencias. Un 22% es de 11 a 15 años de experiencia, el 6% es 16 a 20 años de experiencia y el 20 % de la muestra de 21 o más años de experiencia. De acuerdo a estos datos, 58 docentes (74%) tienen 15 años o menos de experiencia.

Tabla 4

Distribución de maestros por preparación académica.

Preparación Académica	Frecuencia	Por ciento
Bachillerato	75	96%
Maestría	2	3%
Doctorado	2	3%
Total	79	100%

La muestra está representada por un 96% que tiene bachillerato, un 3% tiene maestría, y el 3% tiene preparación académica de un doctorado. Se observa que el por ciento mayor son los maestros con bachillerato. El número de docentes con estudios graduados refleja que muy pocos maestros de educación física elemental y adaptada, así como maestros de educación especial poseen estudios de maestría o doctorado. Estos datos parecen ser cónsonos con estadísticas de preparación profesional de docentes del Departamento de Educación de Puerto Rico.

Tabla 5

Opinión sobre si los niños deberán aprender a través del juego.

Factores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	48	61%
De acuerdo	25	32%
Parcialmente de acuerdo	6	7%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

Como se puede observar en la tabla 5, se representa la distribución de los resultados sobre si los niños deben aprender a través del juego. El estudio reflejó que el 61% de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo, en comparación con el 32% que estuvo de acuerdo. El 7% de los maestros encuestados estuvo parcialmente de acuerdo, y en total en desacuerdo no hubo ninguno. Estos datos demuestran que los niños aprenden a través del juego.

Tabla 6

Opinión sobre si los maestros pueden enseñar otras asignaturas a través del juego.

Factores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	52	66%
De acuerdo	24	30%
Parcialmente de acuerdo	2	3%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	79	100%

El 66% de los maestros encuestado están totalmente de acuerdo, y el 30% opinaron estar de acuerdo de poder enseñar la asignatura a través del juego. Un 3% está parcialmente de acuerdo y un 1% totalmente en desacuerdo. En resumen, 76 docentes (96%) favorecen enseñar otras asignaturas a través del juego, mientras apenas tres docentes se mostraron en desacuerdo.

Tabla 7

Opinión sobre si los maestros consideran que el juego es una herramienta útil en el proceso de avalúo.

Factores	Frecuencia	Por ciento
Totalmente de acuerdo	71	90%
De acuerdo	8	10%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

El 90% de los participantes consideran, y están totalmente de acuerdo que el juego es una herramienta útil en el proceso de avalúo. El restante 10% indicó que estaba de acuerdo. No hubo respuestas en parcialmente de acuerdo, y totalmente en desacuerdo. Estos datos respaldan el hecho de que el grupo de docentes estudiados considera que el juego es una herramienta útil en el proceso de avalúo.

Tabla 8

Opinión sobre si los maestros consideran que el juego es necesario en el proceso de enseñanza.

Factores	Frecuencia	Por ciento
Totalmente de acuerdo	61	77%
De acuerdo	15	19%
Parcialmente de acuerdo	3	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

De acuerdo a los resultados, el 77% está totalmente de acuerdo que el juego es necesario por el proceso de aprendizaje. El 19% de los maestros están de acuerdo, y un 4% parcialmente de acuerdo que el juego es necesario para el proceso de aprendizaje. No se vio representación alguna para la alternativa totalmente en desacuerdo. Estos datos confirman la creencia de que el juego es necesario en el proceso de enseñanza, de acuerdo a los docentes estudiados.

Tabla 9

Opinión sobre si el juego será importante para el mejoramiento académico en los niños con retardación mental.

Factores	Frecuencia	Porciento
Totalmente de acuerdo	77	97%
De acuerdo	2	3%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

En la tabla 9, un total de 77 docentes (97%) de los participantes estuvo totalmente de acuerdo en que el juego es importante para el mejoramiento académico de niños con retardación mental. Un 3% de los maestros estuvieron de acuerdo, y ninguno estuvo parcialmente de acuerdo o totalmente en desacuerdo. Se considera que el juego es importante para el mejoramiento académico en los niños con retardación mental. Este hallazgo es consistente con información reseñada en la revisión de literatura que recomendaba el juego como estrategia para aumentar el rendimiento académico de estudiantes con retardación mental.

Tabla 10

Opinión sobre si el juego ayuda al desarrollo de las destrezas motoras.

Factores	Frecuencia	Porciento
Totalmente de acuerdo	62	61%
De acuerdo	9	11%
Parcialmente de acuerdo	7	9%
Totalmente en desacuerdo	1	1%
Total	79	100%

Se refleja que el 79% del total de los participantes estuvo totalmente de acuerdo con el que el juego ayuda al desarrollo de las destrezas motoras. Se obtuvo un 11% estuvo de acuerdo, además el 9% de los participantes está parcialmente de acuerdo, según con relación a totalmente en desacuerdo se registro representación de 1%. Los datos obtenidos, de la población estudiada se puede concluir que los maestros consideran que el juego ayuda al desarrollo de las destrezas motoras.

Tabla 11

Opinión sobre si el juego será importante para el mejoramiento académico del estudiante.

Factores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	62	78%
De acuerdo	14	18%
Parcialmente de acuerdo	3	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

Se muestran los hallazgos encontrados sobre cómo el juego será importantes para el mejoramiento académico del estudiante. Se reflejó 78% de la muestra está totalmente de acuerdo, un 18% está de acuerdo, y el 4% estuvo parcialmente de acuerdo sobre el mejoramiento académico del estudiante. No hubo representación en alternativa de totalmente en desacuerdo. La mayoría de los maestros (n=76, ó 96%) opinan que el juego es importante para el mejoramiento académico del estudiante.

Tabla 12

Opinión sobre si el juego podrá mejorar la comunicación entre los niños.

Factores	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	67	85%
De acuerdo	12	15%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

En la tabla 12, se presenta la distribución sobre como el juego podrá mejorar la comunicación entre los niños. El 85% expresó estar totalmente de acuerdo, y el 15% expresó sentirse de acuerdo que el juego podrá mejorar la comunicación entre los niños. Los factores, parcialmente de acuerdo, y totalmente de acuerdo reflejaron un 0% de aceptación entre los encuestados. Se destaca que todos los maestros (n=79, ó 100%) están de acuerdo que el juego podrá mejorar la comunicación entre los niños.

Tabla 13

Opinión sobre si podrán los juegos convertirse en una herramienta más para la educación de los estudiantes.

Factores	Frecuencia	Por ciento
Totalmente de acuerdo	48	61%
De acuerdo	20	25%
Parcialmente de acuerdo	9	11%
Totalmente en desacuerdo	2	3%
Total	79	100%

Se refleja que el 61% de los participantes estuvo totalmente de acuerdo, y un 25% de maestros encuestados están de acuerdo que los juegos pueden convertirse en una herramienta más para la educación de los estudiantes. En la opción parcialmente de acuerdo obtuvo un 11%, y el 3% que resta de los maestros encuestados están totalmente en desacuerdo. Según los datos obtenidos, de la población estudiada se puede concluir que los maestros consideran que los juegos deben convertirse en una herramienta más para la educación de los estudiantes.

Tabla 14

Opinión sobre si los estudiantes desarrollan, a través del juego actitudes adecuadas para enfrentarse a la vida.

Factores	Frecuencia	Por ciento
Totalmente de acuerdo	55	70%
De acuerdo	22	28%
Parcialmente de acuerdo	2	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

Se refleja que el 70% del total de participantes estuvo totalmente de acuerdo con que puedan desarrollar los estudiantes a través del juego aptitudes adecuadas para enfrentarse a la vida, un 28% estuvo de acuerdo, un 2% contestó estar parcialmente de acuerdo, y no hubo representación alguna que indicara en totalmente en desacuerdo. En los datos obtenidos, de la población estudiada se puede concluir que los maestros entienden que el juego puede desarrollar en los estudiantes actitudes adecuadas para enfrentar la vida.

Tabla 15

Opinión sobre si a través del juego se desarrollan valores.

Factores	Frecuencia	Por ciento
Totalmente de acuerdo	63	80%
De acuerdo	13	16%
Parcialmente de acuerdo	3	4%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

En la tabla 15, se refleja 80% del total de los participantes estuvo totalmente de acuerdo con que a través del juego se desarrollan valores, el 16% estuvo de acuerdo. El 4% de los maestros encuestados están parcialmente de acuerdo, y ninguno estuvo totalmente en desacuerdo. Según los datos obtenidos, de la población estudiada se puede concluir que los maestros consideran que a través del juego se desarrollan valores.

Tabla 16

Opinión sobre si puede el maestro evaluar el impacto del juego en la sala de clase.

Factores	Frecuencia	Porciento
Totalmente de acuerdo	62	78%
De acuerdo	17	22%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	79	100%

En la tabla 16, se presenta la distribución sobre cómo puede el maestro evaluar el impacto del juego en la sala de clase. Los resultados del estudio reflejaron que el 78% de la muestra expresó estar totalmente de acuerdo, y 22% que expresó sentirse de acuerdo. En las alternativas de parcialmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo no habían representación alguna. En conclusión, según los resultados obtenidos, los maestros ($n=79$, ó 100%) están de acuerdo en evaluar el impacto del juego en la sala de clases.

Discusión.

Los maestros entrevistados al realizar esta investigación están totalmente de acuerdo que el juego es una herramienta importante para los niños. El uso del juego dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje es efectivo para los niños. Se manifestó que a través del juego se puede ayudar al diagnóstico de algún problema físico, social, emocional e intelectual. La población refleja que el juego es el mejor vehículo para el desarrollo y la evaluación de destrezas sociales y un medio de avalúo para la intervención con niños de retardo mental. Por lo tanto, se puede determinar que los años de experiencia del maestro no tienen relación directa con su actitud en el programa de retardo mental. Esto es apoyado por Sánchez y asociados (2001), quienes señalan que el uso de el juego ha resultado ser muy importante y efectivo para el maestro en su clase diaria. Además el autor añade que ayuda a modificar y consolidar la conducta motriz del niño.

Santini, (2004), sustenta los hallazgos de este estudio, ya que puntualiza que el juego es una herramienta útil en el desarrollo de actitudes positivas, el cual encarrila a los niños en infinidad de actividades de movimiento y sirve de vehículo de intercambio de información entre el maestro y el niño. El avalúo se combina con las diferentes clases de programas de retardo mental y mediante el uso del juego se refuerzan los procesos de enseñanza y aprendizaje, convirtiendo al niño en un rol activo y al maestro en un agente facilitador.

Santini (2004) recalca que, para que el avalúo sea eficaz y significativo, el maestro debe tener dominio y conocimiento de las metas y las competencias del juego y la relación con la clase. Se establece que el maestro debe conocer el significado profundo y relevante del juego en las áreas motrices y sociales del niño, ya que el proceso de avalúo es de vital

importancia en el desarrollo diario de las diferentes destrezas del niño a lo largo de su vida (Departamento de Educación 2003). La población reflejó una percepción positiva hacia el uso del juego, esta puede estar influenciada por las ventajas en el desarrollo integral del niño. Todo esto coincide con lo indicado por Bergen (1991) y Santini (2004), los cuales sugieren el uso del juego en la prevención e intervención con los niños en edad elemental.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se discuten las conclusiones basadas en los resultados obtenidos. También se presentan las recomendaciones sobre los puntos más importantes de la investigación.

El propósito de este estudio fue determinar la importancia del juego como herramienta de avalúo en el programa de retardo mental. La población de este estudio estuvo constituida por 79 maestros de ambos géneros en el programa de Educación Física Adaptada, Educación Física y Educación Especial. Según el análisis del estudio se comprobó cuál es la opinión y utilización del juego como vehículo para el desarrollo integral de los estudiantes del programa de retardación mental. Este estudio reveló que los maestros le otorgan mucha importancia a la utilización del juego como herramienta de avalúo y que el uso del juego es efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Conclusiones

El investigador llegó a las siguientes conclusiones basándose en los resultados de la misma:

1. Los maestros que componen esta población coinciden en que el juego es importante para obtener información valiosa sobre el niño y su familia.
2. El uso del juego es efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de retardo mental.
3. Los problemas en el área física, social y emocional en los niños con retardo mental pueden ser diagnosticados a través del juego como herramienta de avalúo.

4. La mayoría de los participantes que constituyen esta población están de acuerdo en que el juego es necesario en la sala de clase y que el mismo mejora el desarrollo integral del estudiante, lo que evidencia que reconocen que el juego es importante al momento de motivar al estudiante.
5. El juego como herramienta de avalúo es el mejor vehículo para el desarrollo y evaluación de las destrezas sociales.
6. El 100% de los maestros de este estudio coinciden que la enseñanza de sus clases es mediante el uso del juego.
7. La experiencia docente de los participantes, no guarda relación con el uso del juego.
8. La preparación académica de los participantes es un bachillerato, con un 94%, indicativo esto de que pocos han continuado desarrollándose en el área académica.
9. La población que se utilizó como muestra de este estudio estuvo constituida por 79 maestros de ambos géneros donde el 75% son féminas y un 25% son varones; reflejándose así que en esta profesión se necesita más presencia masculina como figura o modelo.
10. Se demostró que se puede integrar el juego en la sala de clases como parte de sus actividades diarias.

Recomendaciones.

A la luz de los hallazgos encontrados en este estudio y la conclusión antes expuestos se recomienda:

1. El Departamento de Educación y las escuelas deben desarrollar actividades que involucren el juego como herramienta de avalúo. Estas pueden ser; desarrollo de cursos de obstáculos, competencias de circuito, día de juegos, semana de la educación especial y ludotecas. Estas actividades deben estar relacionadas al avalúo y el disfrute del movimiento.

2. El Departamento de Educación y las escuelas de la comunidad motiven a los padres, estudiantes, maestros y personal de apoyo a recibir orientaciones, charlas y adiestramientos sobre la importancia del juego como herramienta de avalúo.
3. Los maestros de Educación Física Adaptada, Educación Física y Educación Especial realicen diferentes estudios más abarcadores, utilizando otras variables con fin comparativo.
4. El uso del juego como herramienta de avalúo no debe limitarse al nivel elemental.
5. El Departamento de Educación brinde y promueva la participación de los maestros en talleres y educación continua sobre el juego.
6. Adaptar y modificar el currículo enfocado a los intereses de los estudiantes.
7. Fomentar la creación de establecimientos de ludotecas.
8. Formalizar un plan de trabajo que establezca lo siguiente: visión, misión, metas, objetivos claros y precisos que promuevan el desarrollo integral del estudiante.
9. Se debe instaurar un programa de educación de docentes en sus centros de trabajo, a través de material informativo, opúsculos de orientación, reseñas de artículos y otros medios.

Implicaciones educativas

Luego de concluido este estudio, se hace evidente que el uso del juego como estrategia o herramienta de avalúo necesita incorporarse en todos los currículos académicos y en el contenido de los cursos de metodología de enseñanza de educación física elemental y adaptada.

En resumen, los resultados de los análisis realizados antes pusieron al relieve un impacto positivo del juego como herramienta en la enseñanza. Desde el punto de vista

intelectual, los maestros indicaron, que se observó un impacto positivo del juego en la inteligencia verbal, en el pensamiento creativo, así como en rasgos de personalidad creadora. Desde el punto de vista social, los maestros entienden que hay un incremento de conductas sociales de respeto por las normas, autocontrol de los impulsos, de las conductas sociales de liderazgos, de las conductas asertivas en la interacción con iguales, una disminución de las conductas agresivas en la interacción con iguales y las conductas antisociales.

Estos resultados validaron al juego como una herramienta de aprendizaje. En relación al juego cooperativo y creativo se obtuvo el estímulo de la creatividad y desarrollo de la comunicación en los niños de esta edad. Los resultados evidenciaron el efecto positivo de las intervenciones que estimulan el juego en la enseñanza aprendizaje del niño de retardo mental. Este estudio además contribuyó a que el maestro tenga una misión más clara de la importancia del juego como punto del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Referencias

- Behl, D. Summers D. & Weber, C. (1994). Watch them play watch them learn. *Teaching Exceptional Children*, 27 (1), 30-35.
- Bird V. (2003). *Enseñando Educación Física*. Estudio Gráfico. P 106-109.
- Bruce, T. (1993). The role of play in children´s lives. *Childhood Education*, 69 (4), 327-339
- Carran, D. y Scott, K. (1992) Risk assessment in pre-school children: Research implication for early detection of educational handicaps. *Topics in Early Childhood Education*, 12, (2), 196-211.
- Casanova, Noelia R. (2005). *Educación especial del niño excepcional: Retardación mental*. Hato Rey, P.R.: Publicaciones Puertorriqueñas Inc.
- Copeland, M., & Kinnel, J. (1990). *Evaluation and management of infants and young children with development disabilities*. Baltimore MD: Paul H. Brookes Publishing.
- Departamento de Educación (1996). *Guía del programa de educación física*. San Juan, P.R.: Departamento de Educación.
- Departamento de Educación (2003). Marco curricular del programa de educación física. San Juan, P.R.: Departamento de Educación.
- Departamento de Educación (1996). *Programa de educación especial*. Ley 94-142.
- Departamento de Educación (1996) *Estándares del programa de educación física*. Departamento de Educación, San Juan, Puerto Rico.
- Dunst, C. (1993). Implications of risk and opportunity factor for assessment and intervention practices. *Topics in Early Childhood Special Education*, 13 (2), 143
- Fernie, D. (1990). *The nature of children´s play*. (Report No. EDO PS-8_7). Washington, Kdd.c.: Office of educational research and improvement. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 307967).

- Gelhlbach, R. (1991) Play, Piaget and creativity: The promise of design. *The journal of creative behavior*. 25 (2), 138-144.
- González, G. (2007). El nivel de conocimiento del maestro sobre modificación de conducta a través de actividades recreativas para conducta a través de actividades recreativas para estudiantes de edad preescolar en el distrito escolar de Loíza. Tesis de maestría sin publicar. Universidad Metropolitana.
- Hendrick, J. (1990). Total learning: *Developmental curriculum for young child*. New York: Mac Millan Publishing.
- León , E (2005). Opiniones de los maestros de educación física sobre el juego como herramienta de avalúo en el programa de autismo. Tesis de maestría sin publicar. Universidad Metropolitana.
- Linder, T. W. (1990) *Transdisciplinary play-based assesment: A functional approach to working with young children*. Baltimore, MD: Paul H.Y. Brooks Publishing.
- Neisworth, J., & Bagnato, J. (1988). *Assesment in early chillhood special education*. Baltimore, M.D.: Paul Brookes Publishing.
- Pérez, M. (2004). El juego como una herramienta de aprendizaje de los grados primarios. Tesis de maestría sin publicar. Universidad Metropolitana.
- Saltarelli, L. (1993). Exploratory play with objects: Basic cognitive processes and individual differences. *New Directions for Child Development*. 59, 5-15.
- Salvat Editores (199). Enciclopedia Multimedia, S.A.
- Santini, M. (2004). *Teoría y práctica en educación física elemental y adaptada*. Hato Rey, PR: Publicaciones Puertorriqueñas.
- Santini, M. y López. L. (2004). *Juego y movimiento en educación física elemental y adaptada*. Hato Rey, PR: Publicaciones Puertorriqueñas.

Sherrill, C. (2003). *Adapted physical activity, recreation, and sport: Transdisciplinary and lifespan*. New York.:McGraw-Hill.

Skinner, B. (1990). *Perspectiva conductivista. La Teoría del conductivismo*. Recuperado el 24 de septiembre de <http://www.uam.es/departamentos/med.htm>.

Soler J.(2006). Utilización del juego como vehículo para el desarrollo integral de los estudiantes del nivel elemental por parte de los maestros de corriente regular. Tesis de maestría sin publicar. Universidad Metropolitana.

Wash, T. (1993). Multidimensional Correlates of individual variability in play and exploration. *New Directions for Child Development*, 59, 43-53.

APÉNDICE A

Planilla de comparación de datos.

<i>Datos Demográfico</i>
Edad
Género
Preparación
Experiencia

APÉNDICE B

Planilla sobre preguntas dirigidas a los maestros.

<i>Preguntas dirigidas a maestros.</i>
<i>Opinión sobre si los niños deberán aprender a través del juego.</i>
<i>Opinión sobre si los maestros pueden enseñar otras asignaturas a través del juego.</i>
<i>Opinión sobre si los maestros consideran que el juego es una herramienta útil en el proceso de avalúo.</i>
<i>Opinión sobre si los maestros consideran que el juego es necesario en el proceso de enseñanza.</i>
<i>Opinión sobre si el juego será importante para el mejoramiento académico en los niños con retardación mental.</i>
<i>Opinión sobre si el juego ayuda al desarrollo de las destrezas motoras.</i>
<i>Opinión sobre si el juego será importante para el mejoramiento académico del estudiante.</i>
<i>Opinión sobre si el juego podrá mejorar la comunicación entre los niños.</i>
<i>Opinión sobre si podrán los juegos convertirse en una herramienta más para educación de los estudiantes.</i>
<i>Opinión sobre si los estudiantes desarrollan, a través del juego actitudes adecuadas para enfrentarse a la vida.</i>
<i>Opinión sobre si a través del juego se desarrollan valores.</i>
<i>Opinión sobre si puede el maestro evaluar el impacto del juego en la sala de clase.</i>