



Sede "Raúl Gómez García"

Facultad Educación Infantil

Departamento de Educación Especial -Logopedia

Carrera. Educación Especial

Trabajo de Diploma

Estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve

Autor(a). Dianelis Durán Gainza

Tutor(a).M.Sc. Maritza Jimenez Rustán, prof. Auxiliar

GUANTÁNAMO, OCTUBRE 2021

AGRADECIMIENTOS

Llegue con este trabajo un infinito agradecimiento a todas las personas e instituciones que de una forma u otra han contribuido al alcance de sus resultados, en especial:

A:

- A mi tutora y miembros del colectivo pedagógico que han estado compartiendo en los diferentes momentos de la preparación y el desarrollo de la investigación.

- Mis familiares y amistades por su apoyo afectivo y la constante preocupación por los resultados de este trabajo.
- Mis compañeros de estudios durante los cinco años de universidad.
- A todos los niños de cuarto grado que con gran placer e intensidad han acogido los juegos que se les ofrecieron para estimular la memoria y desarrollar la imaginación, el lenguaje, el pensamiento, habilidades, y emociones que contribuyen a transformar su conducta, favoreciendo la convivencia social, que le permite crecer, integrarse y desarrollarse, crear placer, afectividad, entusiasmo y gusto por la vida.
- A todos muchas gracias.

DEDICATORIA

Con todo el cariño que guardo dentro de mi corazón, por el apoyo, la dedicación, la entrega y la confianza que sin medidas me entregaron dedico este trabajo:

A:

- Mi madre y suegra por su gran dedicación y el apoyo que siempre me brindo en todo momento.
- Mis hijos, esposo, familiares, hermanos, por habernos brindado su apoyo incondicional.
- La Revolución Cubana por permitirme estudiar una carrera pedagógica.

- Fidel y Raúl, por permitirme ser un joven universitaria sin costo alguno.

RESUMEN

El presente trabajo sistematizó conceptos relacionados con la estimulación y la memoria. Reconoce que motivar el potencial de cada educado en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su auto-estima, iniciativa y aprendizaje.

La interacción que existe entre la memoria y los procesos cognitivos es muy significativa para el desarrollo del educando ya que esto le ayuda a que pueda adquirir conocimientos amplios y significativos para el proceso de aprendizaje.

La investigación se desarrolló en la Escuela Especial Batalla de El Jobito. Para la constatación del problema existente fueron utilizados métodos del nivel empírico y matemático que posibilitaron detectar escasa planificación de juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria y la estimulación de la concentración por parte de los educandos en su realización.

Los resultados obtenidos reflejan la pobre preparación y elaboración de actividades que poseen los docentes para la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve. Para dar solución a la problemática se propuso juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve.

Los juegos, son el medio eficaz para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyen a la formación de la personalidad del hombre y son el soporte material para el logro de objetivos, por lo que se considera un método activo de enseñanza. Los juegos didácticos propuestos fueron sometidos al criterio de especialistas, permitiendo constatar que los mismos son creativos, novedosos, efectivos, tienen una organización metodológica adecuada para su aplicación teniendo en cuenta su estructura que ofrece.

Palabras claves: memoria, discapacidad intelectual, juegos didácticos

SUMMARY

The present work systematized concepts related with stimulation and memory. You acknowledge to motivating the potential of each educated in particular and to present challenges and adequate activities that his auto-esteem, initiative and learning strengthen.

The interaction that exists between memory and cognitive processes it is very significant for the pupil's development since this helps him to that you may acquire ample and significant knowledge for the process of learning.

The investigation developed at the Especial School The Jobito's Battle itself. Methods of the empiric level were utilized for the verification of the existent problem and mathematician that they made it possible to detect scarce planning of didactic guided games the stimulation of memory and the stimulation of the concentration for part of the pupils in his realization.

The obtained results reflect the scant preparation and elaboration of activities that they possess the teachers for the stimulation of the memory in pupils with intellectual light disability. The stimulation of the memory in pupils with intellectual light disability proposed didactic guided games itself in order to give solution to the problems.

Games, music the efficacious midway for the development of the process of teaching learning, they contribute to the formation of the man's personality and they are the material support for the achievement of objectives, which is why an active method of teaching is considered. The didactic proposed games were submitted to specialists' opinion, allowing to verify that the same are creative, innovative, effective, have an organization methodologic made suitable for his application taking into account his structure that you offer.

Key words: Memory, intellectual disability, didactic games

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN ----- -----	1
SISTEMATIZACIÓN DE FUNDAMENTOS TEÓRICOS- METODOLÓGICOS RELACIONADOS CON LA ESTIMULACIÓN DE LA MEMORIA EN EDUCANDOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE	

<ul style="list-style-type: none"> • La estimulación en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje -- 	6
<ul style="list-style-type: none"> • La memoria como proceso psíquico ----- ----- 	10
<ul style="list-style-type: none"> • Discapacidad intelectual: definición y características psicopedagógicas ---- 	12
DIAGNÓSTICO DEL ESTADO ACTUAL DE LA ESTIMULACIÓN DE LA MEMORIA DE EDUCANDOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE DE 4TO GRADO DE LA ESCUELA BATALLA DE EL JOBITO	
<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de los métodos y técnicas de nivel empírico ----- ----- 	14
ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A LA ESTIMULACIÓN DE LA MEMORIA DE EDUCANDOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE DE 4TO GRADO	
<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación de los juegos didácticos ----- ----- 	17
<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de los juegos ----- ----- 	18
<ul style="list-style-type: none"> • Estructura de los juegos didácticos----- ----- 	19
<ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de juegos didácticos ----- ----- 	20
VALORACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS ----- -----	43
CONCLUSIONES ----- -----	45
RECOMENDACIONES ----- -----	46

INTRODUCCIÓN

La atención a la diversidad constituye una necesidad, una exigencia y una prioridad en el sistema educativo cubano actual. Nuestra meta ha de ser mejorar la calidad de la educación y brindar la atención diferenciada que requiere cada educado según sus características e las instituciones educativas.

Refiere Huepp y Chávez, (2013, p. 19), que la institución escolar debe desarrollar competencias personales y sociales, considerar al educado como sujeto de su propio desarrollo, dentro de una concepción renovadora de los aprendizajes, para ello urge una renovación curricular de los contenidos, tecnologías aplicadas, aspectos didácticos del desempeño docente, la infraestructura, el equipamiento, los textos y materiales educativos.

La escuela debe plantearse una estructura curricular flexible que permita una real y efectiva inserción del educado en el mundo actual. La institución escolar debe definirse como un espacio de aprendizaje que puede adquirir formas diferentes del nivel y de los alumnos, (Huepp y Chávez, 2013, p. 19).

La Educación Especial no se encuentra ajena a estas transformaciones. En este sentido existen diferentes concepciones, que dan tratamiento al proceso de enseñanza aprendizaje desde el punto de vista cognitivo, afectivo y su integración. En los trabajos realizados por Bruner (1956); L. Klingberg (1970); Piaget (1975); Danilov y Skatkin (1981); G. Labarrere y G. Valdivia (1988 y 2001) y otros, se destaca la sobrevaloración del papel del maestro y la consideración de los aspectos cognitivos como mediadores del aprendizaje.

Refiere López (2013, p. 4), como respuesta a tales demandas la escuela se convierte, en la institución fundamental que debe ofrecer las herramientas para aprender a estudiar. En nuestra vida cotidiana recibimos una enorme cantidad de información y nuestro cerebro se enfrenta a la ardua tarea de tener que retener buena parte de ellas, donde la memoria juega un importante papel.

La memoria es la capacidad que posee nuestra mente para codificar, almacenar y, posteriormente evocar, buena parte de nuestras vivencias

personales y de la información que recibimos a lo largo de nuestra vida. La estimulación de la memoria, no solo potenciará adecuadamente el desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional del educado, también posibilitará el respeto a su desarrollo individual, sus capacidades, su predisposición, y su ritmo, desde el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se aprecia además la incursión en el tema de F. González Rey (1989), M. Silvestre y P. Rico (2000), P. Rico y M. Silvestre (2002), Addine, A. M. González y S. C. Recarey (2002), D. Castellanos (2002), F. Addine y G. García (2004), M. Martínez (2007), Guirado y Guerra (2013). Estos autores aportan procedimientos y técnicas de aprendizaje que favorecen la actividad de aprendizaje, así como recursos didácticos y sugerencias metodológicas para la enseñanza-aprendizaje de educados con necesidades educativas especiales. A su vez reconocen la importancia de lograr la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en el proceso.

La unidad de lo afectivo y lo cognitivo presupone la vital importancia a los elementos cognitivos que están en la base de todo aprendizaje y su estimulación en función de lograr que el aprendizaje adquiriera un significado para el educando, el caso que nos ocupa la estimulación de la memoria.

En la teoría socio-histórico cultural del desarrollo psíquico de L. S. Vigotsky y seguidores, se formula la concepción acerca de la reproducción en cada niño de la experiencia cultural creada por la humanidad, se destaca que la falta de estimulación o atención integral, pueden tener efectos permanentes e irreversibles en el desarrollo del cerebro, porque altera su organización, estructuración y funcionalidad como base fisiológica para las condiciones de los aprendizajes.

A pesar de los esfuerzos que se realizan en la práctica educativa, la sistematización bibliográfica existente, así como la incursión en la práctica pedagógica por parte de la autora en instituciones educativas correspondientes a la educación especial se corroboró que existen insuficiencias en relación con la realización de la labor correctivo-compensatoria en la estimulación de la memoria, por parte de los docentes y especialistas que hacen que los niveles deseados todavía no hayan sido alcanzadas. A partir de los resultados se detectaron las siguientes insuficiencias.

- Insuficiente estimulación de la memoria desde las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Escasa planificación de actividades dirigidas a la estimulación de la memoria en las diferentes asignaturas del currículo por parte de los docentes.
- Poca motivación por parte de los educandos en la realización de actividades docentes.

A partir de la contradicción enunciada con anterioridad se pudo precisar el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir a la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado?

De acuerdo con el problema declarado se realizó un profundo análisis que permitió el siguiente **objetivo**: elaborar juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve.

A partir de los elementos propuestos se plantea las siguientes **preguntas científicas**.

- ¿Qué antecedentes históricos tiene el proceso de estimulación en la Educación Especial?
- ¿Qué fundamentos teórico-metodológicos están relacionados con la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve?
- ¿Cuál es el estado actual de la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito?
- ¿Qué propuesta elaborar para la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito?
- ¿Qué valoración realizar a los juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Especial Batalla El Jobito?

En el proceso de dar respuesta a dichas preguntas y alcanzar el objetivo trazado, se hace necesario ejecutar las siguientes **tareas de investigación**:

- Determinación de los antecedentes históricos del proceso de estimulación en la Educación Especial.
- Sistematización de los fundamentos teóricos-metodológicos relacionados con la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve.
- Diagnóstico del estado actual de la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito.
- Elaboración de juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito.
- Valoración a los juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve que asiste a la Escuela Especial Batalla El Jobito.

Desde el punto de vista metodológico se aplicaron los **métodos de investigación** que a continuación se exponen:

Métodos teóricos:

- **Histórico-lógico:** se empleó para resumir los antecedentes históricos relacionados con el proceso de la memoria en la Educación Especial.
- **Analítico-sintético:** permitió la búsqueda de fundamentos teóricos-metodológicos relacionados con la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve.
- **Inductivo – deductivo:** se empleó para determinar regularidades, conclusiones y generalizaciones relacionadas con los diferentes conceptos abordados en el trabajo.
- **Modelación:** se utilizó para modelar los juegos didácticos para la estimulación de la memoria en los educandos con discapacidad intelectual leve.

Métodos empíricos

- **Observación:** posibilitó conocer la situación real del problema que dio origen a la investigación, mediante la percepción directa de la situación actual de la estimulación de la memoria en los educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado.
- **Encuesta:** dirigida a conocer el nivel de preparación de los docentes (maestro, auxiliar pedagógica, logopeda, profesora de Educación Musical, profesora de Informática), para estimular la memoria de educandos con discapacidad leve de 4to grado. Así como a (4) especialistas, los que realizan una valoración de la propuesta.
- **Entrevista:** aplicada a docentes y directivos (director, subdirector, psicopedagogo) con el fin de conocer el nivel de preparación que poseen para la estimulación de la memoria en los educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado.
- **Criterio de especialista:** se utilizó para realizar la valoración de la propuesta.

Método Matemático

- Técnica de análisis porcentual: utilizado para la cuantificación y procesamiento de los datos obtenidos y la interpretación de los resultados de las técnicas y métodos aplicados.

Población y muestra

La investigación se desarrolló en la Escuela Batalla de El Jobito, situada en el municipio Guantánamo. La población seleccionada es de 15 educandos de 4to grado con diagnóstico de discapacidad intelectual leve, 2 maestros, 2 auxiliares pedagógicas, 1 psicopedagogo, 1 logopeda, 1 director, 1 subdirector y 1 jefe de ciclo para un total de (9) que representa el 100%. Además (4) especialistas para la valoración de la propuesta.

La muestra seleccionada está dirigida a un grupo de 4to grado con una matrícula de 8 educandos con diagnóstico de discapacidad intelectual leve para 53% del total, 1 maestro, 1 auxiliar pedagógica, 1 psicopedagogo, 1 logopeda, 1 director, 1 subdirector y 1 jefe de ciclo que representa el 77,7 %. Así como a

10 especialistas (3 metodólogos, 3 profesores de la universidad y 4 directivos) que emitieron criterios sobre la valoración de la propuesta, lo que representa el 100%.

DESARROLLO

Antecedentes históricos y fundamentos teórico-metodológicos relacionados con la estimulación de la memoria en la Educación Especial.

Los fundamentos teóricos están dirigidos a reflejar los conceptos teóricos esenciales de la investigación, relacionados con la estimulación en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde el punto de vista de varios autores; ideas más generales relacionadas con el concepto memoria como proceso psíquico y características psicopedagógicas de los educados con discapacidad intelectual.

- **Antecedentes históricos de la estimulación de la memoria.**
- **La estimulación en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje**

La Federación de Enseñanza de CC. OO. Andalucía (2011), sistematizando las ideas de Baña (1998, p.73), refiere que la estimulación es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistemática y secuencial que puede emplearse con un individuo con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. El papel de la familia y la escuela de manera conjunta es esencial.

Los educados desde que nacen reciben estímulos externos al interactuar con otras personas y con su entorno. Cuando estimulamos a nuestros bebés les estamos presentando diferentes oportunidades para explorar, adquirir destrezas y habilidades de una manera natural y entender lo que sucede a su alrededor.

Cada etapa de desarrollo necesita de diferentes estímulos que se relacionan directamente con lo que está sucediendo en el desarrollo individual de cada educado, fundamentalmente los diagnosticados con discapacidad intelectual. La estimulación o incentivo es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. La estimulación se contempla por medio de [recompensas](#) o también llamados estímulos, que despiertan en el individuo la [motivación](#) para realizar algo.

Es muy importante respetar este desarrollo individual sin hacer comparaciones o presionar al educado. El objetivo de la estimulación no es acelerar el desarrollo, forzándolo a alcanzar metas que no está preparado para cumplir, sino el reconocer y motivar su potencial en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su auto-estima, iniciativa y aprendizaje, desde el conocimiento por parte del maestro y la familia de sus potencialidades para influir positivamente en su Zona de Desarrollo Actual (ZDA) hacia su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

Según Vigotsky, (1987, p. 29), la Zona de Desarrollo Actual está constituida por todo aquello que el niño o sujeto puede hacer por sí solo, sin ayuda. Todas las adquisiciones del sujeto (conocimientos, habilidades y hábitos formados) desarrollados e interiorizados, que forman parte de sus condiciones internas, constituyen la Zona de Desarrollo Actual, que expresa lo que puede hacer y lograr por sí mismo en un momento dado. Pero, junto a esta zona de desarrollo actual y apoyándose en ella, está la Zona de Desarrollo Próximo que define como todo aquello que el niño (sujeto) puede hacer, pero con una ayuda del otro (adulto o coetáneo más aventajado).

Podemos definir a la estimulación como la acción y resultado de [estimular](#) y estimularse, en hacer animar o incitar a alguien para que haga algo o se realice una cosa, activar el correspondiente funcionamiento de un organismo, o fomentar una [actividad](#) o también de un quehacer para mejorar su rendimiento. Planteamiento con el que coincidimos.

Importante en esta investigación sistematizar el concepto estimulación cognitiva, teniendo en cuenta el tema estimulación de la memoria. Según,

(García, 2010 p. 3), es un conjunto de técnicas y estrategias que pretenden optimizar la eficacia del funcionamiento de distintas capacidades y funciones cognitivas mediante una serie de situaciones y actividades concretas que articulan y estructuran lo que se denomina “programas de estimulación”.

De forma general se ha podido apreciar que en estas interpretaciones del proceso de enseñanza aprendizaje se tienen en cuenta con un mayor énfasis los elementos motivacionales del individuo. Los representantes de esta tendencia tienen en cuenta las vivencias afectivas y las necesidades del individuo, para el aprendizaje y determinación de los contenidos de estudio.

La estimulación se adentra suficientemente en la sensibilidad humana, los intereses, motivos motivaciones, inclinaciones de los educandos que son determinantes en la puesta en práctica del proceso de enseñanza aprendizaje. Reconocen el papel activo del sujeto en sus aprendizajes de vida significativos y propician el aprendizaje dinámico y flexible.

La estimulación en el proceso de enseñanza aprendizaje debe lograr un aprendizaje vivencial – experiencial, en el cual se estimule la unidad de lo afectivo y lo cognitivo. Debe ser un espacio donde se evidencie la unidad cognitivo – afectiva desde situaciones de aprendizaje que así lo permitan. Estos son criterios que unifican las concepciones de autores como González (1989), Addine y otros (2002), Castellanos (2002), Silvestre y Rico (2003), Addine y G. García (2004), Martínez (2007).

De acuerdo con González (1989), el principio que sustenta la relación de lo afectivo y lo cognitivo en la personalidad, constituye uno de los niveles más complejos en que se produce esta relación. De manera general en el campo educacional esta relación ha estado reducida a la selectividad y dirección de los procesos cognitivos bajo los efectos de la motivación: esta ha sido una relación externa sin integrar una unidad funcional verdadera.

Addine y otros (2002, p. 80), plantean que el proceso pedagógico debe estructurarse sobre la base de la unidad que existe entre las condiciones humanas: la posibilidad de conocer el mundo que le rodea y su propio mundo y al mismo tiempo la posibilidad de sentir, de actuar de ser afectado por ese mundo. Por consiguiente se considera que es importante que los educados no

solo desarrollen su pensamiento sino también su esfera afectivo motivacional, que lo aprendido adquiera un significado y un sentido personal tal que abone el terreno para próximos aprendizajes necesarios en su desenvolvimiento en la vida.

El conocimiento debe tener un carisma tal que posibilite la modificación estable de la conducta de ese sujeto al interactuar con el mundo que lo rodea, o sea, debe lograr el aprendizaje y promover el crecimiento humano, en la medida en que emprenda el camino de la autonomía que infiere lógicos desprendimientos, rupturas de barreras y estereotipos y la adquisición de lo nuevo sobre la base de lo viejo, desde el diagnóstico de sus necesidades y potencialidades.

Los autores M. Silvestre y P. Rico (2003), así como, F. Addine y G. García (2004) al plantear la concepción del proceso de enseñanza aprendizaje como sistema integrado, consideran como característica determinante la integración de lo cognitivo y lo afectivo, como requisitos psicológicos y pedagógicos esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje. En la concepción de estos autores el proceso de enseñanza aprendizaje conforma una unidad que tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad de los educados, donde se incluye los diagnosticados con discapacidad intelectual.

El proceso de enseñanza aprendizaje ha sido “caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza con un marcado acento en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en las que se concibe el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo integrado en el cual se pone de relieve el papel protagónico del educando” (F. Addine y G. García, 2004, p.159).

Organizar una enseñanza para el desarrollo, requiere, no de una simple adaptación del educando a su medio, sino de un proceso de apropiación de la herencia cultural acumulada, transmitida por las generaciones mayores a cada escolar, de acuerdo con su nivel de desarrollo y sus condiciones de vida social. Este tipo de enseñanza está basada en el enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky (1896-1934), mediante esta forma de apropiación resalta la naturaleza social del proceso de interacción, al puntualizar el papel del adulto en la

relación objeto-sujeto y portador de las formas más generales y concretas de la experiencia histórica cultural. ” (Silvestre, 1999, p. 21).

El diagnóstico como proceso instrumental, debe constituir una vía para la evaluación, debe lograr como objetivo esencial, transformar algo desde un estado inicial hacia lo potencial, garantizando que los docentes puedan dar una atención individual y diferenciada a cada escolar.

De ahí que como bien valora Zilberstein, (2001, p.12): “Todo diagnóstico debe permitir un desarrollo eficiente de la clase, como célula básica del trabajo de la escuela, ya que es en la misma donde se garantiza el éxito de todo proceso educativo con los educandos.” Un criterio fundamental de esta concepción didáctica y, por consiguiente de su metodología, es la de estructurar el proceso de enseñanza, de manera que favorezca el proceso de búsqueda del conocimiento por el escolar, que lo estimule a pensar.

Silvestre (1993, p. 120), expone que: elevar el desarrollo intelectual del escolar, con el fin de alcanzar niveles cualitativamente superiores en el pensamiento, exige determinadas formas de organizar la actividad del escolar, en el aprendizaje del contenido de enseñanza, que lo hagan pasar de la simple y mecánica repetición, a la aplicación de los conocimientos a la vida.

Savin (1972, p. 36) al referirse a las formaciones psicológicas plantea que estas no solo están vinculadas con la edad sino que se van formando en el proceso de interacción activa con el medio que lo rodea. Por eso, la Pedagogía y la Psicología ponen énfasis en la movilidad y variabilidad de las particularidades de la edad de los educados y en su dependencia del sistema de actividad y de las interrelaciones del educando con las personas que le rodean. Planteamiento que justifica la importancia de la estimulación a los educandos con discapacidad intelectual en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde nuevas perspectivas respetando sus características psicopedagógicas.

- **La memoria como proceso psíquico**

En una actividad docente, el docente debe impartir un conjunto de conocimientos, un cúmulo de información que el alumno debe aprender. La enseñanza debe tener en cuenta las leyes y regularidades de los procesos

cognitivos que permiten al educando procesar toda la información que recibe y hacerla suya, sólo así se puede garantizar que se apropien del conocimiento científico que se les imparte.

La actividad psíquica cognoscitiva permite al hombre conocer el mundo que le rodea, en toda su integridad y penetrando en su verdadera esencia.

A través del reflejo que le brindan los distintos procesos que integran ésta actividad cognoscitiva, el hombre va conformando una imagen del mundo, imagen que no es estática, pues así como el mundo es cambiante y tiene un devenir, dicha imagen se irá adecuando y mostrará ese devenir, así como las leyes que lo rigen, todo lo cual resulta indispensable para una adecuada interacción con el medio. El resultado de toda esta actividad psíquica cognoscitiva, es el conocimiento del mundo.

Los procesos que integran la esfera cognoscitiva de la psiquis humana son:

- Sensación
- Percepción
- Memoria
- Imaginación
- Pensamiento

Aunque existen diversas definiciones sobre el término memoria, una de las más recientes y perfeccionada es la que la define como: “una función neurocognitiva que permite registrar, codificar, consolidar, retener, almacenar, recuperar y evocar la información previamente almacenada. Mientras que el aprendizaje es la capacidad de adquirir nueva información, la memoria es la capacidad para retener la información aprendida” (Portellano, 2005, p.227).

Explica Martin,(2004, p. 21). La memoria es un proceso psíquico cognoscitivo que asume cada vez más importancia en los estudios de la esfera cognitiva humana por su enorme significación dentro del proceso del conocimiento.

La memoria nos permite la fijación, conservación y ulterior reproducción de la experiencia. Prácticamente todos los procesos mentales de cualquier tipo utilizan la información de la experiencia pasada.

La memoria funciona a través de diferentes procesos denominados procesos básicos que son: Fijación o grabación, Conservación o retención y la Reproducción.

La fijación es el proceso mediante el cual los estímulos, lo nuevo, queda plasmado en forma de huellas mnémicas (huellas de memoria) permitiendo la fijación de la experiencia. Cuando un estudiante se prepara para un examen trata de que en su memoria queden plasmados los contenidos estudiados o cuando el profesor imparte una clase se propone que los alumnos fijen los conocimientos.

La conservación o retención permite mantener las huellas fijadas; por supuesto, las huellas no se conservan exactamente sino que sufren transformaciones. Por ejemplo, cuando al cabo de varios años, tratamos de recordar un suceso de nuestra vida estudiantil, seguramente no podemos evocar cada detalle del suceso, sino lo más significativo. Esto sucede con cualquier experiencia, que una vez fijada, se conserva y por supuesto esta conservación no es exacta.

La retención puede ser más o menos prolongada, determinadas huellas duran poco tiempo (memoria a corto plazo) por ejemplo, los resultados de una operación numérica intermedia que sólo se recuerda hasta obtener el resultado final, otras huellas sin embargo, se prolongan en el tiempo, si son significativas para el sujeto como las referidas a la infancia o los contenidos de la profesión (memoria a largo plazo).

La reproducción permite la actualización de las huellas fijadas y conservadas, es decir, su utilización en el momento necesario (también denominado recuperación de información).

- **Discapacidad intelectual: definición y características psicopedagógicas**

En el 2002 La Asociación Americana del Retraso Mental (AAMR) plantea la siguiente definición:

“Retraso Mental es una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa tal como se ha manifestado en habilidades prácticas, sociales y conceptuales. Esta discapacidad comienza antes de los 18 años”. Esta definición mantiene los tres criterios que venían siendo propuestos desde los anteriores conceptos: las limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual, en la conducta adaptativa y que se manifiesta durante el período de desarrollo.

Varias son las definiciones que se han elaborado con relación a la conceptualización del retraso mental. En Cuba se ha defendido la idea de que la mejor terminología para expresar la esencia del contenido de tal definición es aquella que permite un tratamiento menos agresivo a la persona y a su familia.

El máximo representante de la Escuela Histórico-Cultural, el genial psicólogo ruso L.S.Vigostky (1898-1934) calificó de imprecisa y difícil la definición del término retraso mental. Los criterios de este enfoque han sido sistematizados por diversos autores extranjeros y cubanos. Dentro de los especialistas cubanos que han abordado esta compleja definición se encuentran, Guillermo Arias, Marta Torres González, Eddy Abreu Guerra, Arturo Gayle Morejón, Rafael Bell Rodríguez y Ramón López Machín, entre otros.

En el año 2006 un colectivo de autores cubanos del Proyecto “Modelo educativo para la atención integral a educados con retraso mental” operacionalizó, fundamentó y sistematizó una interesante y novedosa formulación en este campo en la cual considera al discapacitado intelectual como:

“Una condición o característica especial del desarrollo donde se presenta una insuficiencia general en la formación y desarrollo de las funciones psíquicas superiores, comprometiendo de manera significativa la actividad cognoscitiva y provocado por una afectación importante del sistema nervioso central en los periodos pre, peri y postnatal, por factores genéticos, biológicos adquiridos e infra estimulación socio–ambiental intensa en las primeras etapas evolutivas que se caracteriza por la variabilidad y diferencias en el grado del compromiso funcional”.

"La variabilidad y el grado de compromiso funcional dependen de la intensidad y extensión de la afectación del sistema nervioso central, la calidad de la situación social del desarrollo y la actuación oportuna de las estrategias de estimulación y de las acciones educativas."

En los últimos años el mundo, ha asimilado el término discapacidad ha sufrido importantes cambios respecto a la nomenclatura utilizada, así como a la propia conceptualización de dicha condición (Santofinío - Rojas, 2016, p. 36).

Según la CIF (Clasificación Internacional del Funcionamiento de la Discapacidad y de la Salud. OMS) en mayo de 2001, da conocer un nuevo término a para nominar a aquellas personas que presentan una necesidad educativa intelectual, "discapacidad".

(CIF, 2001) - Discapacidad intelectual: una condición relativamente estable del desarrollo que se caracteriza por limitaciones significativas de diferentes grados en la actividad intelectual en general y en la adquisición de los aprendizajes conceptuales, prácticos y sociales revelados en los modos de actuación social..

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2016) define el término discapacidad intelectual como: "las deficiencias, limitaciones de la actividad o restricciones en la participación".

Se podrían mencionar algunas características psicopedagógicas de los educandos con discapacidad intelectual:

- pensamiento concreto, memoria mecánica e inmediata.
- atención dispersa.
- imaginación fantástica y pobre.
- percepción estrecha, representaciones por imágenes.
- lenguaje limitado.
- limitación en el desarrollo de habilidades, capacidades y conocimientos.

Otras características de gran importancia en su personalidad están relacionadas con todo aquello que lo induce a la realización de las diferentes actividades en las que participan, entre las cuales se encuentran:

- carácter generalmente inestable.

- se motivan por la actividad lúdica.
- no son tenaces en la realización de una actividad y cambian con frecuencia.
- son propensos a irritarse con facilidad.

De ahí la necesidad que los docentes que atienden educados con discapacidad intelectual leve, se sensibilicen por la situación académica que ellos presentan y darle el afecto del cual carecen, para así incorporarlos a su escuela de procedencia y que adquieran una formación integral, para esto deben influir todos los factores de la escuela: docentes, especialistas, directivos, personal de apoyo y todas las personas que de una manera u otra interactúan con los educados.

En cuanto al proceso de aprendizaje, significa, colocarlo como centro de la atención a partir del cual se debe proyectar el proceso pedagógico, utilizar las vías más cercanas al estudiante para propiciar su interés y un mayor grado de implicación personal en las tareas de aprendizaje.

Desde lo psicológico, se analizan los trabajos de L. S. Vigotski (1930), quien aborda la significación de la Zona de Desarrollo Próximo y los respectivos fundamentos de la internalización de la actividad interna y la internalización de la actividad externa.

Explica la relación de la enseñanza y el desarrollo a partir de su concepto de Zona de Desarrollo Próximo, el cual permite una orientación más efectiva y verdaderamente desarrolladora a la educación y en particular a la educación especial, tanto en el campo de la instrucción y la educación como en el del diagnóstico, defendiendo en este el enfoque cualitativo y no el puramente cuantitativo.

Conclusiones parciales

- La estimulación en el proceso de enseñanza aprendizaje debe lograr un aprendizaje vivencial – experiencial, en el cual se estimule la unidad de lo afectivo y lo cognitivo.
- La estimulación en educados con discapacidad intelectual leve posibilita colocarlos como centro de la atención a partir del cual se debe proyectar

el proceso pedagógico y utilizar las vías más cercanas para propiciar su interés y mayor grado de implicación personal en las tareas de aprendizaje.

- El estímulo correctamente utilizado influye en el desarrollo de la memoria de educandos con discapacidad intelectual.

Diagnóstico del estado actual de la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito

Se aplicó métodos y técnicas de nivel empírico para corroborar la existencia del problema investigado, entre ellos la observación, entrevista, encuesta y prueba pedagógica. Con el fin de realizar un análisis científico se utilizó la técnica del análisis porcentual.

- Análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de los métodos y técnicas de nivel empírico.

Se *observaron* (10) actividades con el objetivo de comprobar el tratamiento que brindan los docentes al desarrollo de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve. La pregunta 1 dirigida a las actividades observadas: (4) clases para 40%; (2) recreos para 20%; (2) procesos de almuerzos para 20%; (1) matutino para 10% y (1) actividad cultural 10%.

La pregunta 2, dirigida a la motivación que realiza la maestra a la actividad, se constató que (7) para 70% si, motivó y (3) para 30% no motivó, comprobándose que aún se debe trabajar en esta dirección. En la motivación la maestra utiliza canciones en (5) actividades para 50%, (2) conversaciones para 20% y (3) para 30% con láminas; consideramos que falta variabilidad de vías para motivar las actividades, entre ellas el juego.

En la pregunta 3, relacionada con las acciones que realiza la maestra para fijar el conocimiento, se comprobó que en (5) para 50% utiliza la repetición, en (3) para 30% la sistematización de acciones utilizando varias vías teniendo en cuenta el contenido que se imparte y (2) para 20% faltó acciones para fijar el conocimiento. Pensamos que aún no es suficiente el accionar por parte del maestro para activar la memoria de los educandos desde las diferentes actividades que imparte.

En la pregunta 4, direccionada a los medios de enseñanza que utilizó la maestra en las actividades, se corroboró que en (3) actividades para 30% utilizó láminas, (6) para 60% empleó libro de texto, (3) para 30% tarjetas y (2) para 20% vídeos. Reflexionamos que aún hay falta de empleo de medios para la motivación de la memoria y su activación porque son el soporte material del pensamiento y ayuda a la memorización de los conocimientos.

La pregunta 5, encaminada a conocer la activación de la memoria por parte de la maestra durante la actividad, se comprobó que en (5) para 50% utilizó la repetición, en (3) para 30% la sistematización de acciones utilizando varias vías teniendo en cuenta el contenido que se imparte y (2) para 20% faltó acciones para fijar el conocimiento y activar la memoria.

Al aplicar la *encuesta* a (5) docentes (maestro del grupo, auxiliar pedagógica, logopeda, profesora de Educación Musical, profesora de Informática), se corroboró que en la pregunta 1, (5; 100%) conocen que la memoria es un proceso psíquico y posee operaciones.

La pregunta 2, relacionada con el conocimiento que tienen los docentes sobre las operaciones de la memoria, se comprobó (5) para 100% identifican el análisis, síntesis, reproducción, fijación y les faltó identificar a (2) para 40% el olvido y la repetición como operaciones de la memoria. Consideramos que aún se debe profundizar en los elementos teóricos por parte de los docentes relacionados con la memoria.

En la pregunta 3, encaminada a conocer cómo trabaja la memoria el docente para desarrollarla en los educandos, se comprobó que (3) para 60% plantean que en todas las actividades que lo posibiliten y (2) para 40% en las clases. Razonamos y aún existen insuficiencias en cómo el docente debe activar la memoria y los momentos, no se enmarca en clases solamente, sino en todo momento.

La pregunta 4, dirigida a conocer cómo trabaja la memoria en actividades con educandos con discapacidad intelectual leve, se verificó que los (5) para 100% de docentes plantean a través de repeticiones, memorizaciones de rimas, canciones, trabalenguas, rimas, versos. Pensamos que aún les falta otras vías

y medios de enseñanza que pueden garantizar mayor calidad y resultados en la activación de la memoria.

La pregunta 5, dirigida a las actividades que considera importantes para estimular la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve, plantearon (5) para 100% de docentes a través de repeticiones, memorizaciones de rimas, canciones, trabalenguas, rimas, versos.

Se aplicó *entrevista* a docentes y directivos (director, subdirector, psicopedagogo), con el objetivo de confirmar el nivel de preparación que poseen docentes y directivos para la estimulación de la memoria en los educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado.

La pregunta 1, relacionada con el conocimiento que poseen los directivos y docentes sobre los procesos psíquicos, se comprobó que (3) para 100% de los entrevistados identificó correctamente los procesos psíquicos.

La pregunta 2, dirigida a comprobar el conocimiento que poseen los directivos y docente de los procesos de la memoria, se constató que los (3) para 100% de los entrevistados lo conocen.

La pregunta 3, dirigida a conocer si dominan los directivos y docentes qué es estimulación en el aprendizaje, se verificó que (3) para 100% de los entrevistados plantean que la estimulación es un conjunto de técnicas, actividades y acciones encaminadas a potenciar el desarrollo psico-físico del niño afectado por determinados factores de riesgo que pueden entorpecer su normal aprendizaje.

La pregunta 4, encaminada a conocer cómo trabajaría el proceso memoria con los educandos con discapacidad intelectual leve, (3) para 100% refieren que utilizaría aprendizaje de canciones, rimas, repeticiones y memorización de versos. Consideramos que las actividades están en correspondencia con la activación de la memoria, pero existen otras alternativas de actividades que pueden contribuir y motivar a los educandos y estimular con más efectividad la memoria.

La pregunta 5, relacionada con actividades para activar la memoria, (3) para 100% refieren que la utilización de vídeos musicales para memorizar canciones

u otros contenidos es muy eficiente y la repetición de la misma actividad contribuye a la memorización. Consideramos que aún las actividades planificadas para el proceso de enseñanza –aprendizaje son insuficientes para la estimulación de la memoria.

Al concluir las valoraciones de los resultados obtenidos de los métodos y técnicas aplicados se constató que:

- Existe insuficiente estimulación de la memoria desde las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Escases de medios de enseñanza en la planificación de actividades dirigidas a la estimulación de la memoria por parte de los docentes.
- Pocas actividades que estimulen con más eficacia la memoria.

Elaboración de juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria de educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Batalla de El Jobito

- **Fundamentación de la propuesta**

El juego es considerado como una forma de trabajo, en el que la presión que se ejerce transcurre de forma inconsciente, de ahí, la relación entre el juego y los procesos creativos, pues cuando los niños juegan, al poner en práctica procesos imaginativos, están imbricados tanto lo objetivo como lo subjetivo.

Al respecto, el psicólogo ruso Leontiev, (1975, p. 23) analiza el juego como estimulación en el aprendizaje.

Vigotsky señala que “el juego” es una fuente de desarrollo potencial. La acción es un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una imaginación espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias todo esto surge en el juego y se plantea en el nivel de desarrollo de la edad preescolar que yergue de aguas profundas, pero relativamente tranquilas...el juego es también la auto educación del escolar, la ejercitación para el futuro.

Se coincide con el concepto dado por Vigotsky ya que el juego por su naturaleza, forma parte de la dinámica de la clase y adquiere diferentes formas

atendiendo a la finalidad por la cual se utiliza y el impacto que se logra con su empleo, en relación con las exigencias de los objetivos de la actividad docente. El juego puede insertarse tanto en la introducción de la clase como en su desarrollo y puede emplearse felizmente, como parte de las conclusiones de la misma.

El juego es un proceso que favorece la estimulación del desarrollo regulador inductor de la actividad humana. La estimulación de los procesos que integran cada esfera (cognoscitiva, afectiva, sensorial y motriz), por lo que posibilita la moderación y desarrollo de estas esferas para que no se dificulte el ritmo de aprendizaje.

Según ECURED, el juego didáctico constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de enseñanza y propicia el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de, los conocimientos.

Con el juego el niño desarrolla la imaginación, el lenguaje, el pensamiento, habilidades, y emociones que contribuyen a transformar su conducta, favoreciendo la convivencia social, permite crecer, integrarse y desarrollarse, crear placer, afectividad, entusiasmo y gusto por la vida. Mediante él se instaura la comunicación entre los educados, y/o entre los educados y maestro.

- **Clasificación de los juegos.**

Aunque existen variedades de juegos no puede establecerse una división entre juegos de uno u otro tipo, ya que todos ellos exigen observación, movimiento, atención además de un gradual ejercicio y perfeccionamiento de los sentidos. Todos deben ser objeto de ejercicio por parte de los niños.

-
- Juegos de construcción
- Juegos de roles
- Juegos tradicionales
- Juegos de mesa
- Juegos didácticos

En esta investigación nos referimos especialmente a los juegos didácticos como vía fundamental para la adquisición de los conocimientos. La escuela debe incorporar los juegos como actividad compatible con el aprendizaje, en la que el alumno pone en acción todas sus fuerzas y sentidos.

Los juegos didácticos son el medio eficaz para el desarrollo del proceso docente educativo debido a que mejoran las condiciones de trabajo y de vida; contribuyen además a la formación de la personalidad del hombre y son el soporte material para el logro de los objetivos, por lo que se considera un método activo de enseñanza.

Características de los juegos didácticos:

- Tiene presencia de un contenido moral.
- Estimula el desarrollo de la imaginación y la creación.
- Propicia tener conciencia de sus propias fuerzas y de sus potencialidades.
- Posibilita el desarrollo de la comunicación.
- Sirve de medio para dar tratamiento a las diferencias individuales.
- Posee claras reglas para su realización.

Estructura de los juegos didácticos

- Nombre
- Tema
- Objetivo
- Método
- Medios de enseñanza
- Forma de evaluación

- Reglas
- Implementación didáctica

Objetivo general. Estimular la memoria desde juegos didácticos para alcanzar un mejor desarrollo cognitivo.

Propuesta de juegos didácticos

Juego didáctico # 1. Con lo contrario ganas

Tema. Escribe lo contrario

Objetivo. Determinar lo contrario de algunas palabras a través de un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Tarjetas, pizarra, pancarta

Forma de evaluación. Oral escrita

Implementación didáctica

La maestra presenta el juego, para ello presenta en la pizarra o en una pancarta una serie de palabras que ya los educandos conocen. Explica que a la derecha aparecen una serie de palabras para encontrar otra palabra que significa lo contrario. Se jugará por equipo, ya han trabajado este contenido, por lo que hoy veremos cómo son capaces de recordar. Importante que el maestro realice el trabajo correctivo en la pronunciación y escritura de las palabras. Puede aprovechar para que redacten oraciones oralmente y así brinda tratamiento al desarrollo del vocabulario.

Reglas del juego:

- Trabajarán por equipos.
- Ganará el equipo que recuerde más palabras contrarias.
- No se repiten las palabras.

Para iniciar el juego la maestra realizará un ejemplo.

Escriba la palabra contraria a...

Oscuro _____

Abierto _____

Alto _____

Fácil _____

Frío _____

Duro _____

Caro _____

Largo _____

Rápido _____

Juego didáctico # 2. ¡Nos vamos de campismo!

Tema. Relaciona y gana

Objetivo. Relacionar 8 objetos que llevaría en la mochila si fuera al campismo a través de un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Tarjetas, pizarra, pancarta

Forma de evaluación. Oral, escrita

Implementación didáctica

La maestra hace una historia sobre un viaje que realizarán los educandos, convocado por la escuela. Les comunica que van a un campismo cerca de un río. El juego consiste en recordar cuáles son los 8 objetos más importantes para ese viaje que no debemos olvidar. Siempre es importante un tiempo para recordar, es posible que existan educandos que no hayan viajado al campismo. En caso tal se les puede proyectar un vídeo relacionado con el campismo y así ilustrar a los educandos sobre los objetos más importantes. Puede aprovechar el maestro para el trabajo correctivo que los educandos redacten oraciones, dividir en sílabas, hallar sujeto y predicado de la oración, así sistematizan contenidos de las asignaturas.

Reglas del juego:

- Gana quien sea capaz de relacionar los 8 objetos.
- No se pueden repetir los objetos.
- Pierde si no relaciona los objetos u otros que no correspondan con el caso.

Orientación del juego. Escriba 8 de las cosas que se llevaría en la mochila si se fueras de viaje al campismo.

Juego didáctico # 3. Responde con seguridad

Tema. Recordar posiciones

Objetivo. Recordar las posiciones de las figuras que aparecen en la secuencia modelo a través de juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Tarjetas u objetos

Forma de evaluación. Oral o escrita

Implementación didáctica

La maestra presenta un serie de figuras en la pizarra, en una pancarta o elaborados en cartulina. El objetivo es que los educandos recuerden las figuras y cuáles son sus posiciones en relación a las otras. Deben nombrar las figuras antes de iniciar el juego para comprobar que todos conocen su nombre.

Es importante que durante el juego se exija por la pronunciación correcta de las palabras así el trabajo correctivo estará cumpliendo su función.

Orientación del juego:

Conteste las siguientes preguntas relacionadas con las figuras que se presentan a continuación:

- ¿Cuántas flechas hay en la anterior secuencia de figuras? _____
- ¿Qué figura hay a la derecha del triángulo? _____

- ¿Qué figura se encuentra entre dos flechas? _____
- ¿Qué figura está a la derecha de la flecha hacia arriba? _____
- ¿Qué figura está a la izquierda de la flecha hacia abajo? _____
- ¿Qué figura está entre el círculo y el rombo? _____

Reglas del juego:

- Gana el primero que culmine de responder.
- Gana el primero que culmine de responder correctamente.
- No se da puntos por corrección de otro educando.

Juego didáctico # 4. Recordando sabores

Tema. Asocia el sabor a su alimento

Objetivo. Relacionar cada alimento a su sabor desde un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Pancarta, pizarra o tarjetas

Forma de evaluación. Oral o escrita

Implementación didáctica

Para iniciar este juego el maestro puede realizar una motivación donde lleve algunos alimentos y los educandos los prueben y determinen su sabor, siempre tratando que no sean los que irán a trabajar en el juego.

Explica a los educandos en qué consiste el juego. Donde leerán una serie de alimentos a la izquierda y a la derecha a parecen palabras que dicen cuál es el sabor. El juego consiste en asociar el alimento con el sabor.

Relacione cada alimento con su correspondiente sabor:

Pastel Picante

Café Ácido

Limón Salado

Sal Dulce

Azúcar Amargo

Ahora sin mirar el ejercicio anterior, intente recordar cuál era el alimento de cada sabor

El _____ es DULCE

El _____ es AMARGO

La _____ es SALADA

La _____ es PICANTE

El _____ es ÁCIDO

Reglas del juego:

- Gana el educando que sea capaz de responder todas las palabras correctamente.
- No se permite ayuda de otro educando cuando no se acierte con la respuesta.

Juego didáctico # 5. Los días de la semana

Tema. Recuerda los días de la semana

Objetivo. Relacionar los días de la semana según un orden a través de un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Tarjeta, pizarra

Forma de evaluación. Oral, escrita

Implementación didáctica

El juego consiste en que los educandos recuerden los días de la semana, así se vincula con la asignatura El mundo en que vivimos. Lo realizarán de forma oral y escrita, las preguntas que se realizarán están dirigidas a la memoria, a recordar donde se encuentra ubicado el día de la semana a que se refiere.

Orientación del juego:

Escriba los días de la semana empezando desde el último al primero.

¿Cuál es el día que está en medio? _____

¿Cuál día inicia la semana? _____

¿Cuántas horas tiene cada día? _____

Reglas del juego:

- Gana el primero que culmine de responder.
- Gana el primero que culmine de responder correctamente.
- No se da puntos por corrección de otro educando.

Juego didáctico # 6. Encuentre al intruso

Tema. Busca la palabra que no encaja

Objetivo. Identifica la palabra que no encaja a través de un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Pancarta, tarjetas, pizarra

Forma de evaluación. Oral, escrito

Implementación didáctica

El maestro presenta una serie de palabras en la pancarta, pizarra o tarjetas.

Explica que cada serie tiene cinco (4 a 5) palabras.

Ejemplifica para que los educandos comprendan la orientación:

Nasobuco Distanciamiento Hipoclorito Higiene Covid

Orienta que le den lectura. Realiza el trabajo correctivo compensatorio en la lectura y pronunciación. Trabaja el significado de cada palabra, pregunta:

- ¿Han escuchado estas palabras?
- ¿Dónde?
- ¿Qué relación tienen estas palabras?

En caso que no lleguen a la respuesta, puede ir relacionando cada una con la Covid.

- ¿Cuál es la palabra intrusa? Covid
- Presenta la imagen de la Covid.
- ¿Por qué?

El maestro debe estar seguro y comprobar que los educandos conozcan bien el significado de cada palabra para que no exista dificultad al jugar.

¿Qué palabra es la que no encaja con las demás?

Pato Oveja Burro Camión Caballo

Lápiz Portaminas Plato Bolígrafo Pluma

Alberto María Antonia Carmen Rosario

Abrigo Bufanda Guantes Gorro Cepillo

Amargo Ácido Dulce Limón Salado

Nasobuco Distanciamiento Hipoclorito Higiene Covid

Arroz Macarrones Sopa Tenedor Frijoles

Reglas del juego:

- Ganará el equipo o educando que responda primero.
- Pierde el equipo que no encuentre el intruso.

Se pasa el derecho de la serie de palabras al próximo equipo

Juego didáctico # 7. Palabras encadenadas

Tema. Serie de palabras encadenadas

Objetivo. Relacionar palabras a partir de una letra para estimular la memoria.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Tarjetas, pizarra

Forma de evaluación. Oral, escrita

Implementación didáctica

La maestra explica que para la realización del juego debemos trabajar con tarjetas o en la pizarra. Puede formarse dos equipos. Para trabajar en la pizarra, se presenta una palabra y a partir de la última letra se escribirán hasta 8 palabras que se vayan derivando de las últimas letras de cada palabra escrita. Los educando deben asociar y recordar palabras que inicien con la letra que corresponde. Ganará el equipo que primero culmine de escribir las 8 palabras.

En caso de cometer errores ortográficos debe realizarse la corrección para que no influya negativamente en los educandos.

Explicación de un ejemplo:

Escriba al menos 8 palabras más que empiecen por la última letra de la palabra anterior:

CASA – ARMARIO – ORIGEN – NEVERA – ARROZ...

Reglas del juego:

- Gana el equipo que primero termine.
- No se permite que otro educando ayude.
- Cada educando trabajará independientemente.

Juego didáctico # 8. ¡A dibujar!

Tema. Dibuja la figura

Objetivo. Dibujar figuras geométricas según orientaciones y relaciones especiales a través de un juego.

Método. Trabajo independiente

Medios de enseñanza. Pancarta, pizarra, libreta

Forma de evaluación. Escrito

Implementación didáctica

El maestro explica en qué consiste el juego, les orienta que está determinado por órdenes que deben cumplir los educandos. Para su implementación se puede realizar por equipos y serán estimulados los que mejor lo realicen.

Durante su ejecución se trabajará la motórica fina, el desarrollo del vocabulario a través de la explicación por parte de los educandos de los pasos que van realizando como regla:

- Ganará el equipo que culmine primero.
- Un círculo en el centro
- Un cuadrado a la derecha del círculo
- Un triángulo a la izquierda del círculo.
- Otro círculo a la derecha del cuadrado.
- Un rectángulo encima del cuadrado.

Juego didáctico # 9. La estrella perdida.

Tema. Personajes históricos de nuestra Patria.

Objetivo: Identificar personalidades históricas de nuestra Patria para estimular la memoria.

Método. Práctico y oral.

Medios de enseñanza: Cartulina azul con estrellas superpuestas (pegadas con cintas adhesivas en el centro de cada estrella una foto de un personaje histórico).

Forma de evaluación. Práctica-oral.

Implementación práctica

El educador explica a los educandos que jugarán a descubrir cuál es la estrella perdida. Para ello les pide que se aprendan una canción que dice: en el azul del cielo una estrella vi, más volví la cabeza y la perdí (primera parte) ahora miro de nuevo para poder decir cuál fue la estrellita que perdí (segunda parte). Después el educador explica que les enseñará durante unos minutos una lámina y que deben fijarse en los personajes históricos que en ella aparecen.

Al terminar de cantar la primera parte de la canción cerraran los ojos hasta que el educador les avise. Volverán a mirar y cantarán la segunda parte de la canción, entonces descubrirán cuál es la estrella que se perdió.

Contesta el educado que primero levante la mano, la respuesta correcta acumulará un punto y este educado seleccionará al que está sentado de tras de él para que comience el debate, si se trabaja por equipo será un miembro del equipo contrario quien comienza el debate.

Esta forma posibilitará que los educados aporten datos referidos a su vida y obra, los puntos se acumularán en la medida de la cantidad de datos que logre aportar. Si no logra responder correctamente recibirá la respuesta de otro compañero o la maestra.

Si se trabaja en equipo se consulta la respuesta entre los miembros para evitar dar una respuesta equivocada.

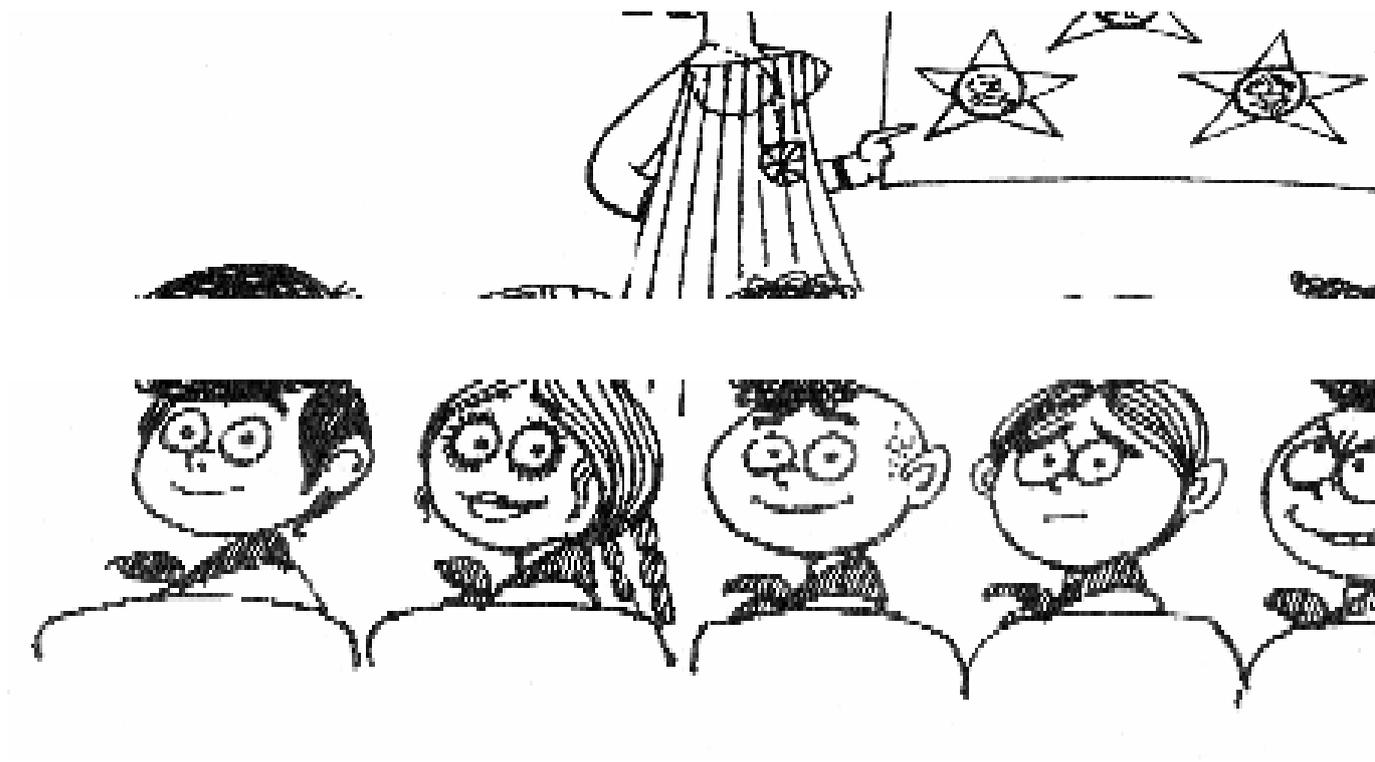
Recomendaciones.

Puede o no utilizarse la canción, pero cierto es que esta canción proporciona una mayor motivación.

Reglas del juego.

- Los equipos deben tener la misma cantidad de integrantes.
- Se acepta todo dato que se aporte sobre el personaje en estudio.
- Se admite las adecuaciones hecha por el docente.





Juego didáctico #10. ¿Quién soy?

Título: Identifique el personaje.

Objetivo: Identificar personajes históricos a partir de “sustantivos en aposición” y hechos históricos.

Método. Oral

Medios de enseñanza Tarjetas con hechos históricos, un bastón o un objeto similar y un silbato.

Implementación práctica

Se invita a los educados a formar un círculo, los cuales sentados de esta forma, iniciaran el juego. Se debe seleccionar un escolar que será el responsable de sonar el silbato. El escolar puede ser escogido previamente por el docente o si no puede ser escogido por la técnica del sorteo.

Se le entrega un bastón a un escolar, el cual a la voz de (ya) debe comenzar a pasar el bastón por su derecha. El escolar que está de espaldas al grupo sonará el silbato y así se detendrá el juego, quien se quede con la pelota en sus manos, será él encargado de responder la pregunta que se le haga.

Las tarjetas con preguntas estarán en una mesa de forma enumerada, el escolar que le corresponda contestar seleccionará un número, para luego dar respuesta a la pregunta. Quién no sepa responder de inmediato o se equivoque cambiara de lugar con su compañero, en este caso con el que estaba sonando el silbato. La pregunta pasará al educando que sonaba el silbato, por cada respuesta correcta acumulará 5 puntos. Para poder hacerlo más dinámico se puede formar 2 equipos.

En caso que el equipo No. 1 le corresponda contestar y no sepa se le pasará la pregunta al equipo No. 2 y si contesta bien acumulará 5 puntos el equipo.

Al finalizar la actividad el equipo o el escolar que más punto acumule será el ganador.

En ésta técnica el objetivo no es precisamente jugar, sino identificar personajes históricos pero se cumplirá a través del juego. Para el buen desarrollo de la actividad, el docente debe tener presente las diferencias individuales y prestar a los que lo requieran los niveles de ayuda correspondiente.

Ejemplo de algunas de las preguntas que deben tener las tarjetas.

1. El Héroe Nacional de Cuba -----José Martí.
2. El Titán de Bronce -----Antonio Maceo.
3. El Héroe de Yagüajay ----- Camilo Cienfuegos.
4. El Padre de la Patria -----Carlos Manuel de Céspedes.
5. El Guerrillero Heróico ----- Ernesto Che Guevara.
6. El Generalísimo-----Máximo Gómez Báez
7. El Mayor----- Ignacio Agramante y Loynaz.
8. La madre de los Maceos -----Mariana Grajales

Recomendaciones.

Materiales: Hojas, lápices, pizarra. A



Forma de evaluación: Oral, escrita.

BCZ

Implementación didáctica

La maestra explica que para la realización del juego debemos formar equipos de 4 educandos el cual recibirán el nombre de animales que estarán escritos en la pizarra. Cada equipo tendrá una hoja con la siguiente estructura.

	Letra	Nombre	Flor	Animal	Fruta	País
Eje:	A	Ana	amapola	avestruz	anón	Asia

Luego la maestra les va a decir una letra del alfabeto y ellos deben de escribirla en la hoja según esta escrito e ir buscando lo que le piden con esa letra. Tendrán un plazo de diez minutos para resolverlo.

Reglas del juego:

- El equipo que conteste correctamente gana 5 puntos.
- El equipo que le falte una palabra tendrá menos puntos.

En caso de cometer errores ortográficos debe realizarse la corrección para que no influya negativamente en los educandos.

Juego didáctico # 12. El coronavirus

Título. Juega con el coronavirus.

Objetivo. Sensibilizar a los educandos sobre las medidas de prevención contra la Covid-19.

Método. Práctico

Materiales. Cartulina, dados, tarjetas y fichas

Forma de evaluación. Oral y práctico

Implementación didáctica

El maestro elabora un juego en una cartulina donde a través de casillas irá plasmando imágenes relacionadas con el coronavirus y su prevención.

Para jugar se formarán tres equipos de tres integrantes los que jugarán según corresponda.

El juego consiste en tirar un dado y los educandos irán pasando de casilla en casilla y cumpliendo con el número que le corresponde una tarjeta con una pregunta relacionada con la prevención de la Covid.

Ejemplo de preguntas:

- ¿Qué debemos hacer para prevenir el coronavirus?
- ¿Cómo debe lavarte las manos para prevenir el contagio de la Covid-19?
- ¿Diga dos síntomas que pueden alertarte que estás enfermo de la covid?
- ¿Qué distancia debemos cumplir de persona a persona para evitar contagiarnos de la covid?
- ¿Cómo debemos usar el nasobuco?

Reglas del juego:

- El educando que llegue a la meta acumulará 5 puntos para su equipo.
- El educando que no responda la pregunta pasará al otro equipo el derecho y este acumulará 1 punto.
- El educando que gane dará paso al otro grupo que le corresponde jugar.



Juego didáctico # 13. Activando mi familia

Título. La familia contra la Covid-19

Objetivo. Sensibilizar a los educandos y la familia sobre la protección contra la Covid-19.

Método. Oral y práctico

Materiales.

Forma de evaluación. Oral y práctico

Implementación didáctica

Se orienta la familia realizar un juego en casa con los educandos para prevenir la Covid-19. Deben dibujar un coronavirus y pegarlo en los lugares donde pueda estar. Solicita a los educandos que digan qué medidas tomar ante una contagiosidad en los lugares donde aparezca el dibujo del coronavirus.

Ejemplo: Un coronavirus en la pared. ¿Qué hacer?

Aquí se debe lavar la pared con agua jabonosa y hipoclorito para evitar que un humano se contagie.

Reglas del juego:

- Cada medida correcta ganará 1 punto.
- Estimular a los educandos si recuerdan las medidas en cada caso.

Valoración de la propuesta dirigida a estimular la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado de la Escuela Especial Batalla EL Jobito.

En vista de realizar una valoración a la efectividad de los juegos didácticos propuestos se realizó una entrevista a (10) especialistas.

La pregunta 1, dirigida a la consideración de los juegos didácticos para activar la memoria sobre su tratamiento adecuado en la propuesta, opina el 100% que se corresponde con el objetivo propuesto y el tema sugerido, tributa a la activación de la memoria a educandos con discapacidad intelectual leve.

La pregunta 2, encaminada a opinar sobre la relación de los juegos didácticos propuestos con la estimulación de la memoria, refiere el 100% de los entrevistados que se caracterizan por su novedad, asequibilidad, creatividad, accesibilidad, factibilidad en correspondencia con las características de los educandos con discapacidad intelectual leve. Plantan además que la utilización de los medios de enseñanza propicia su mayor influencia en la estimulación e interés de los educandos.

La pregunta 3, dirigida a valorar si los juegos didácticos se corresponden con las características psicopedagógicas de los educandos con discapacidad intelectual leve. Refiere el 100% que sí, porque tienen en cuenta las necesidades que poseen en cuanto a la atención y motivación que necesitan para su concentración. Además, los juegos posibilitan la activación de los procesos psíquicos y su asequibilidad permite el interés por realizarlos.

La pregunta 4, dirigida a valorar su opinión sobre si los juegos didácticos propuestos estimulan la memoria, considera el 100% que sí, porque el objetivo esencial es la activación del recuerdo, la memorización de nombres e imágenes estimulando así la memoria, proceso que presentan afectados los educandos con discapacidad intelectual leve.

Entre las principales regularidades de la valoración de los juegos didácticos encontramos:

- Su novedad, asequibilidad, creatividad, accesibilidad, factibilidad en correspondencia con las características de los educandos con discapacidad intelectual leve.
- Variabilidad en su enfoque para la estimulación de la memoria.
- Posibilita la utilización de medios de enseñanza que permiten la motivación e interés de los juegos didácticos y la activación de la memoria.
- Permite el desarrollo de habilidades por parte de los educandos.
- Contribuye a una mejor preparación del maestro al estimular la memoria a los educandos con a intelectual leve.
-

CONCLUSIONES

La investigación sistematiza los antecedentes históricos y fundamentos teóricos relacionados con la estimulación de la memoria destacándola como un proceso psíquico cognoscitivo que asume cada vez más importancia en los estudios de la esfera cognitiva humana por su enorme significación dentro del proceso del conocimiento en educandos con discapacidad intelectual leve.

La investigación se realizó en la Escuela Especial Batalla de El Jobito con educandos de 4to grado con discapacidad intelectual leve. Se aplicaron diferentes métodos y técnicas del nivel empírico y estadístico matemático, lo que posibilitó detectar insuficiencias en la estimulación de la memoria desde las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje y su planificación en las diferentes asignaturas del currículo por parte de los docentes.

Para la solución de la problemática investigada se propone juegos didácticos dirigidos a la estimulación de la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve. La propuesta tiene su objetivo, una estructura y metodología para su implementación.

La valoración realizada por los especialistas a los juegos didácticos destacó que se caracterizan por ser factibles, adecuados y aceptables, así como

práctico y con alta calidad teórico-metodológica. Además, consideran su novedad y contextualización a los momentos actuales.

RECOMENDACIONES

- Recomendamos socializar la investigación en eventos y jornadas científicas con el objetivo que los docentes conozcan la propuesta.
- Elaborar un folleto entregarlo a la biblioteca de la escuela para que los docentes interesados lo consulten.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ADDINE, F. Y GARCÍA D.(2004). Componentes del proceso de enseñanza aprendizaje. En Temas de introducción a la formación pedagógica. La Habana. Pueblo y Educación, p.158.

ADDINE F. Y OTROS (2002). “Principios para la dirección del proceso pedagógico”. Compendio de Pedagogía. La Habana. Pueblo y Educación, p.80.

BAÑA, M.(1998) La intervención psicopedagógica. Conceptos y aspectos generales. España. Universidad de Coruña, p. 73.

CASTELLANOS, D.(2002). Aprender y enseñar en la escuela. La Habana. Pueblo y Educación. La Habana. Pueblo y Educación, p. 12.

DEL VALLE, M. (2009). Un sistema de actividades didácticas para la sistematización de los contenidos ortográficos en la asignatura Lengua Española para el cuarto grado de la Educación. Trabajo final en opción al Título Académico de Máster en Ciencias de la Educación: Mención Educación Primaria. Universidad Guantánamo, p. 7 y 10.

FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC. OO. Andalucía, (2011) Temas para la Educación. Revista Digital para profesionales de enseñanza. . N. 17 – Noviembre 2011. ISSN: 1989-4023, p. 1.

- GARCÍA, G. Y RAMÍREZ, V. ROMERO (2010). Fundamentos de la Educación Especial. Editorial Pueblo y Educación, Ciudad Habana, p. 3.
- GONZÁLEZ, F. Y MITJANS, A. (1989). La personalidad, su educación y desarrollo. La Habana. Pueblo y Educación, p. 12.
- HUEPP, F. Y CHÁVEZ, N. (2013). Ministerio Nacional de Educación. Fundamentos pedagógicos para la atención a los educados con necesidades educativas especiales. 19.
- LAO L. (2009). Modelo didáctico para la estimulación de las bases psicológicas del aprendizaje en la Educación Primaria. Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas, Holguín, p. 1 y 9.
- LEONTIEV, A. (1975). Actividad, conciencia y personalidad. La Habana: Editorial. Pueblo y Educación, p. 23.
- LÓPEZ M. (2013). Métodos, procedimientos y estrategias para memorizar: reflexiones necesarias para la actividad de estudio eficiente. Artículo Centro de Desarrollo de las Ciencias Sociales y Humanísticas en Salud. Cátedra Humanidades Médicas 2013. ISBN 13(3):805-824, p. 2.
- MARTIN, P.L y OTROS (2004). La personalidad su diagnóstico y su desarrollo. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, p. 31.
- MARTÍNEZ, M.(2007). El desarrollo intelectual desde la dirección del aprendizaje, en educados del multígrafo complejo 4.-5.-6. Grados. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Holguín. Instituto Superior Pedagógico José de la Luz y Caballero, p. 12.
- PORTELLANO, J.P (2005) Introducción a la Neuropsicología. Interamericana de España: McGraw Hill. p. 227.
- SANTOFINIO-ROJAS, G. (2016). De la anomalía a la discapacidad, una larga historia de exclusión social: de la muerte, al destierro y el repudio a la inclusión educativa. Revista Inclusión y Desarrollo. Doi: 10.26620/uniminuto.inclusion.3.2.2016.34-46, p. 36.
- SAVIN, V. (1972). Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, p. 36.

si no

- En caso de si, explica cómo lo realizó.

- ¿Qué actividades propone para activar la memoria e educados con diagnóstico de discapacidad leve?

Anexo 2.Encuesta a docentes

Objetivo. Constatar el nivel de preparación de los docentes para estimular la memoria de educandos con discapacidad leve de 4to grado.

Cuestionario

- ¿Conoce qué es la memoria?

- Marque los procesos de la memoria.

-

- Análisis

- Fijación

- Repetición

- Reproducción

- Olvido

- Reproducción

- Pensamiento

- ¿Dónde usted trabaja la memoria para desarrollarla en los educandos?

-
-
- ¿Cómo trabaja la memoria en actividades con educandos con discapacidad intelectual leve?

-
-
- Relacione dos actividades que considera importantes para estimular la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve.

- _____

Anexo 3. Entrevista a docentes y directivos

Objetivo. Confirmar el nivel de preparación que poseen docentes y directivos para la estimulación de la memoria en los educandos con discapacidad intelectual leve de 4to grado.

Cuestionario

- Identifica los procesos psíquicos.
 - _____
 - ___ emociones?
 - ___ imaginación
 - ___ motivos
 - ___ pensamiento
 - ___ percepciones
 - ___ sensaciones
 - ___ memoria
- ¿Qué procesos de la memoria conoces?
 - _____
 - ___ Análisis

- ___ Fijación
- ___ Repetición
- ___ Reproducción
- ___ Olvido
- ___ Reproducción
- ___ Pensamiento
-
- Diga que conoce por estimulación en el aprendizaje.

- ¿Dónde usted trabaja el proceso memoria con los educandos?

- ¿Cómo trabaja la memoria en actividades con educandos con discapacidad intelectual leve?

- Relacione dos actividades que considera importantes para estimular la memoria en educandos con discapacidad intelectual leve.

-

Anexo 4. Entrevista a especialistas (metodólogo, profesor universidad y directivos).

Objetivo. Valorar la efectividad de los juegos didácticos dirigidos a estimular la memoria.

Cuestionario

- ¿Considera que la memoria se estimula adecuadamente en los juegos didácticos propuestos?

- ¿Qué opinión tiene relacionada con los juegos didácticos propuestos hacia la estimulación de la memoria de los educandos con discapacidad intelectual leve?

- Los juegos didácticos propuestos se corresponden con las características psicopedagógicas de los educandos con discapacidad intelectual.

___ si ___ no

¿Por qué?

- ¿Qué otros juegos didácticos usted sugiere que puedan anexarse para estimular la memoria a los educandos con discapacidad intelectual leve?

Anexo 5. Juego



Quantánamo, 18 de septiembre de 1952
"Año 62 de la Revolución".
Juego didáctico
Tema: Escribe lo contrario
oscuro
abierto
alto



Anexo 6. VACUNACIÓN



