

La psicopedagogía en la aplicación de los juegos recreativos con estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje

Psychopedagogy in the application of recreational games with students with specific learning difficulties

*Ana María Uribe Veintimilla, **Roxana Katherine Góngora Cheme, *Herman Zuñiga Muñoz, *Mónica Tomalá Chavarría, *Wilson Alexander Zambrano Vélez

*Universidad Estatal Península de Santa Elena, **Universidad Técnica Luis Vargas Torres

Resumen. La investigación tiene como objetivo determinar el efecto de una intervención psicopedagógica en la memoria de los estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje en la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro, a través del juego recreativo. Para ello se trabaja como un enfoque cuantitativo y diseño experimental, aplicando los test de figuras incompletas y puzle visual del WISC-V y el ABC de Filho a 18 estudiantes hombres y mujeres entre 6 a 7 años. El estudio consiste en la aplicación de los test, el desarrollo de un programa de juegos recreativos y un post test. Los hallazgos indican un nivel bajo del 50% de alumnos en el test de figuras incompletas, 61% con nivel alto en puzle visual y 50% con nivel bajo en ABC de Filho, mientras que en el post test la valoración fue del 61% nivel alto en figuras incompletas, 89% nivel alto en puzle visual y 44% nivel alto en ABC de Filho. Se concluye mediante comparación de las medianas con signo de Wilcoxon que si existieron diferencias significativas entre el test y post test de las pruebas figuras incompletas y ABC de Filho, es decir que los estudiantes mejoran sus valoraciones luego de la intervención con juegos recreativos a nivel cognitivo, de la memoria mediata e inmediata, razonamiento lógico y concentración; sin embargo en la prueba de puzle visual no se presentaron diferencias.

Palabras claves: Psicopedagogía, habilidades cognitivas, atención especializada integral, memoria, dificultades del aprendizaje.

Abstract. The objective of the research is to determine the effect of a psychopedagogical intervention on the memory of students with specific learning difficulties in the Special Education Unit of the city of Milagro, through recreational play. To do this, we work with a quantitative approach and experimental design, applying the incomplete figures and visual puzzle tests of the WISC-V and Filho's ABC to 18 male and female students between 6 and 7 years old. The study consists of the application of the tests, the development of a recreational games program and a post-test. The findings indicate a low level of 50% of students in the incomplete figures test, 61% with a high level in visual puzzle and 50% with a low level in Filho's ABC, while in the post-test the assessment was 61% level. high in incomplete figures, 89% high level in visual puzzle and 44% high level in ABC de Filho. It is concluded by comparing the medians with Wilcoxon sign that there were significant differences between the test and post-test of the incomplete figures and Filho's ABC tests, that is to say that the students improve their evaluations after the intervention with recreational games at a cognitive level, of mediate and immediate memory, logical reasoning and concentration; However, in the visual puzzle test there were no differences.

Keywords: Psychopedagogy, cognitive skills, comprehensive specialized care, memory, learning difficulties.

Fecha recepción: 14-02-24. Fecha de aceptación: 23-04-24

Wilson Alexander Zambrano Vélez

wzambrano@upse.edu.ec

Introducción

El juego recreativo para Vázquez & Rojas (2024) promueve el aprendizaje, además de favorecer intercambios y sentimientos de alegría, es un instrumento colaborador del desarrollo de los individuos a nivel psicosocial, para la motricidad y la cognición, pero también procura la equidad de oportunidades y la intervención activa de los educandos. Por su parte, Sierra et al. (2021) exponen que los juegos recreativos implican un conjunto de acciones particularmente de diversión y que pueden transferir sentimientos y estímulos, esto permite que los sujetos se relacionen, por lo mismo se consideran trascendentales para los seres humanos.

Posso et al. (2021) en cambio destacan que, pese a que algunos juegos de tipo recreativo poseen un nivel competitivo, el factor de mayor relevancia es la intervención grupal y la recreación, por ello es de gran importancia que se los ejecute en entornos agradables, placenteros, para que las experiencias de los estudiantes sean positivas. Y es que, este tipo de juegos permiten el desarrollo intelectual, socioemocional y de la motricidad, destacan así juegos en los que se incluyen las carreras, saltos, lanzamientos y atrapadas, bailes, uso de bicicleta, pelota, etc. Ahora bien, en el caso de las estudiantes con discapacidad, el juego recreativo, de acuerdo con Truque et al. (2022) favorece para que logren

la comprensión de las actividades y permite el fortalecimiento de las conexiones entre neuronas, siendo beneficioso en el aprendizaje y para desarrollar el razonamiento lógico-matemático, el lenguaje e incluso permite un mejor autocontrol del sujeto y contribuye en los niveles motivacionales, la curiosidad y creatividad.

Tello (2023) por su parte explica la importancia de que en los programas de inclusión educativa identifiquen las características de los niños que requieren apoyos específicos en el aprendizaje sin que esto implique la exclusión de los mismos, es ahí donde el psicopedagogo interviene como mediador del aprendizaje como parte de un equipo multidisciplinar a través de diversas prácticas, entre las que se menciona precisamente al juego, esto en respuesta a la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje que se suscita en el entorno educativo y extraescolar para poder realizar una intervención eficaz y así legitimar sus propios procedimientos. En este sentido, la psicopedagogía aplicada en los juegos recreativos, se convierte en una actividad netamente lúdica, practicada en el tiempo libre, en espacios abiertos o cerrados, siendo su principal objetivo el que los

niños disfruten, jueguen y aprendan realizando determinadas acciones; y es que, la estimulación y desarrollo de los procesos cognitivos, volitivos, afectivos y sociales tiene un efecto positivo en los estudiantes y hace del

juego un mé- todo y herramienta de enseñanza (Filidoro et al., 2018). Es así que, Pellicer (2020) indica que el juego es una actividad auténtica y espontánea, necesaria para el desarrollo del es- tudiante con necesidades educativas especiales, enrique- ciendo su percepción, construyendo relaciones y evocando sus necesidades, sentimientos y fantasías y disfrutando del entorno utilizando la imaginación para explorar.

Al respecto, Maldonado et al. (2018) desarrollaron una propuesta de juegos recreativos para niños con discapacidad procurando que estos permitieran aprendizajes explícitos, significativos y cooperativos, potenciado el desarrollo en los niveles intelectual y viso-auditivo, para ello incorporaron la tecnología y validaron la factibilidad de su propuesta en el Instituto de Parálisis Cerebral del Azuay en Ecuador. El juego se trató de una alternativa para el aprendizaje de las partes del cuerpo humano a través de imágenes que se visualizan en una pantalla de computadora y también en un elemento externo tipo cubo empleado como dado que por medio de sensores se enlaza a la computadora y en cuyos lados se encuentran las imágenes de las partes del cuerpo también. También, Coka & Maridueña (2021) efectuaron una in- vestigación direccionada a educandos con discapacidad au- ditiva para identificar su grado de necesidad y aceptación del uso de juegos didácticos inclusivos con el objetivo de forti- ficar la segregación de la audición durante el interaprendi- zaje, los resultados de su estudio fueron favorables en tanto todos los alumnos de su indagación reportaron requerir de la incorporación de dichas actividades como aporte signifi- cativo para el desarrollo de sus habilidades y el conoci- miento, además pudieron determinar que los educadores no contaban con el suficiente conocimiento sobre la incorpo- ración del juego para fortalecer los aprendizajes de este seg- mento estudiantil. En otra indagación realizada por Miranda & Yepes (2023) direccionada a evidenciar la puesta en marcha de una acción estratégica didáctica fundamentada en el juego, re- creación e incluso el deporte para mejorar el nivel acadé- mico de los educandos con discapacidad, comprobaron que estas acciones fueron efectivas para los fines propuestos, además logró su participación activa e integración. Las es- trategias aplicadas mediante el juego recreativo y el de- porte, favorecieron el aprendizaje cognitivo, actitudinal y procedimental, propiciaron la socialización, fortalecieron el desarrollo motriz, fomentaron las habilidades de comunica- ción y comprensión, por lo que fueron concluyentes en que dichas acciones deben incorporarse en las planificaciones curriculares. Mientras que, en Ecuador, en la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro, ubicada en la provincia del Guayas, donde se lleva a cabo la investigación, no se han desarrollado evaluaciones para valorar la memoria en los educandos con discapacidad y a partir de ello realizar intervenciones relacionadas con el juego recreativo desde el enfoque psicopedagógico. En concordancia con lo ex- puesto, se propone determinar el efecto de una interven- ción psicopedagógica en la memoria de los estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje en la Unidad de Edu- cación Especial de la ciudad de Milagro, a través del juego recreativo.

Método

Diseño

La presente investigación abordó un enfoque cuantita- tivo, haciendo énfasis en la investigación descriptiva, ade- más posee un diseño experimental en cuanto se interviene sobre una variable para conocer los efectos que tienen en otra que de interés para la indagación (causa-efecto) (Ramos-Galarza, 2021).

Participantes

El estudio se realizó en la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro siendo la población de 110 estudian- tes los cuales corresponden a 62 mujeres y 48 hombres con edades entre los 5 hasta los 17 años. Para la selección de la muestra se aplicó el criterio intencional, es así que se trabajó con 18 educandos.

Criterios de elegibilidad

Para participar del estudio los estudiantes debían cum- plir con los siguientes criterios, (1) pertenecer a la entidad educativa objeto de estudio, (2) cuya edad oscilara entre 6 y 7 años, (3) con discapacidad física o intelectual, siendo esta última (4) leve o moderada según lo especificado en el DSM- 5-TR (American Psychiatric Association, 2022). Mientras que los criterios de exclusión fueron, estudiantes que, (1) los estudiantes que tuvieran asistencia irregular a la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro ($\geq 30\%$ de inasistencia), (2) educandos con limitación senso- perceptiva con impedimento de uso de dispositivos electró- nicos, (3) alumnos con complicaciones de salud, que al mo- mento del estudio les impidieran realizar las pruebas físicas.

Instrumentos

Los instrumentos aplicados corresponden a pruebas de test psicológicos para valorar la memoria lógica-verbal, me- moria racional, memoria mecánica y memoria mediata e in- mediata. Estos fueron aplicados con el apoyo de la psicope- dagoga de la entidad y los investigadores, pues en el caso del ABC de Filho lo pueden poner en ejecución los educadores, y en las otras pruebas como el test de figuras incompletas y el puzle visual, que corresponden a componentes del WISC- V, el cual mide el coeficiente de inteligencia total (CIT) en niños y adolescentes entre 6 a 16 años y 11 meses, cuya fiabilidad e de 0.95 (Pizarro & Rosas, 2017), lo deben poner en marcha profesionales del área de la psicología o psicopedagogía. A continuación, se detalla cada uno de los instrumentos mencionados de acuerdo con las variables que evalúan.

Organización y percepción visual, concentración y reconocimiento visual

El test de figuras incompletas mide el índice de compe- tencia cognitiva específicamente la capacidad organizativa y percepción visual, concentración y reconocimiento visual de los elementos (fiabilidad de 0.92 de acuerdo con Pizarro & Rosas, 2017), es una prueba del WISC-V. Las figuras in- completas comprenden una actividad de distinción visual en la que los evaluados diferenciaran las partes que faltan de los dibujos que se les presentan, por lo el ejercicio demanda que

estos se encuentren concentrados, además requiere de razonamiento, organización y memorización visual e incluso memoria de largo plazo (Weschler, 2005).

Razonamiento no verbal, agudeza visual, capacidad constructiva no motora, relación espacial e integración

La prueba de puzle visual mide el índice no verbal, es decir el razonamiento no verbal, además de la capacidad constructiva no motora, agudeza visual, relación espacial e integración (fiabilidad de 0.95 de acuerdo con Pizarro & Rosas, 2017) también pertenece al WISC-V en el segmento área manipulativa, para ello se le presentan al niño figuras que componen un puzle en base a la cuales procede la valoración (Abanoni, 2022). 6-7

Nivel de madurez en el aprendizaje de la lectura y la escritura

Mientras que la prueba ABC de Filho (aplicable en edad de 6 a 7 años), permite identificar el nivel de madurez de los niños y su influencia en el aprendizaje de la lectoescritura, este test se conforma de subpruebas, estas son: reproducción de figuras, memoria de objetos, reproducción de movimientos, evocación de palabras, evocación de un relato, repetición de palabras, corte de diseño, y punteado (Filho, 1960). Este test ha sido validado previamente por Arias-Gallegos & Caycho-Rodríguez (2018) obteniendo un valor de Alfa de Cronbach de .677 indicando una consistencia moderada.

Procedimientos

Se procedió a solicitar la autorización a la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro para la realización del estudio, una vez obtenido el mismo se continuó con el proceso de solicitud a los padres de los estudiantes seleccionados para la investigación, ya que los alumnos, al ser menores de edad, según lo estipulan las leyes ecuatorianas, requieren de la firma aprobatoria de sus representantes para formar parte del estudio. En tal sentido se les entregó a los progenitores un consentimiento informado comunicándoles los fines de la indagación, procesos y principios éticos, así como la protección de datos conforme lo establece la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales (2021), este documento debió ser debidamente firmado y entregado a los investigadores con copia a las autoridades de la Unidad de Educación Especial. Posterior a ello, se solicitó la cooperación de la psicopedagoga de la institución y de los educadores titulares de los estudiantes seleccionados para poder realizar la aplicación de las pruebas, de forma que los niños y niñas se sintieran en confianza y pudieran desenvolverse adecuadamente en cada actividad, además para poder coordinar los horarios apropiados para la aplicación de cada juego sin interferir en su planificación cotidiana. En la aplicación de los test se trabajó con el apoyo de dos educadores y un Psicólogo Clínico (investigadores).

Por otra parte, es importante considerar que cada uno de los test requirió de especial atención para su aplicación, por lo que a continuación se detalla el proceso.

Figuras incompletas: el evaluador procede a mostrarle al

niño una serie de imágenes en las que falta una parte del dibujo y le solicita que lo mire, luego le consulta sobre la parte que le falta al objeto.

Puzle visual: el investigador le enseña al niño una imagen de puzle completo, luego procede a entregarle una lámina con tres imágenes que podrían completar el puzle, y se pregunta al estudiante cuál de ellas lo completa, se le permite tres intentos de respuesta.

ABC de Filho: al componerse de 8 subpruebas, cada una tiene su propio proceso, estos son:

Reproducción de figuras: el educando deberá copiar tres figuras geométricas.

Memoria de objetos: se exponen al alumno 7 imágenes por un tiempo determinado (30seg.) y luego se le consulta que figuras eran.

Reproducción de movimientos: el investigador reproducirá mediante mímica 3 figuras que el niño deberá repetir igualmente con movimientos.

Evocación de palabras: el investigador deberá decir con voz clara y en tono firme tres palabras de uso común, que luego solicitará la repetición del niño, es decir recordando lo que el instructor dijo.

Evocación de un relato: el investigador relatará una historia corta en términos sencillos, luego solicitará que el niño lo repita lo mejor posible.

Repetición de palabras: el investigador dirá, con voz clara y firme diez palabras que no son de uso común, que el niño irá repitiendo.

Corte de diseño: se solicita al niño cortar en línea curva y otro corte en línea cerrada, esta prueba tiene tiempo de ejecución de 1min.

Punteado: se requiere de una hoja a cuadros para que en ella el niño pueda realizar la actividad. Se solicita al educando que efectúe puntos en la cuadrícula a partir de la orden, para ello tiene un tiempo de 30seg.

Es importante mencionar que, por el tipo de test aplicados, el tiempo de ejecución de la investigación fue de 2 meses entre septiembre y octubre de 2023, y es que a pesar de que las actividades eran cortas no siempre los estudiantes tenían la disposición óptima para la evaluación. Posterior a ello se realizó la aplicación de programa de juegos recreativos para mejorar las diferentes áreas que presentaron deficiencias en conformidad con los resultados obtenidos con los test, este proceso tuvo un tiempo de duración de un mes y medio aproximadamente (noviembre a diciembre de 2023), luego se procedió a aplicar un post test con los mismos instrumentos en mención con la finalidad de identificar cambios en los educandos previamente valorados por lo que se trabajó con el mismo grupo con el que se partió la investigación, dicho periodo de valoración tuvo una duración de un mes comprendido durante el mes de enero del año 2024.

Análisis de información

La información obtenida de los test y post test fue procesada en una base de datos de SPSS para su análisis e interpretación mediante frecuencias y porcentajes, además de una prueba de normalidad de la muestra por medio Shapiro-Wilk cuyo resultado fue .000 concluyendo que no se trata de una distribución normal debiéndose aplicar estadística no

paramétrica. Por lo tanto, se aplicó la prueba de Wilcoxon para comparar los resultados del grupo antes y después de la intervención (muestra relacionada).

También es importante considerar que, para realizar los análisis de los test aplicados fue necesario proceder con las valoraciones por cada una de las pruebas, es decir que cada una de ellas posee un sistema de calificación, por ejemplo en el caso de las figuras incompletas y puzzle visual, estas se puntúan directamente en base a los aciertos por ítem tomando en cuenta las normativas del manual de administración y las indicaciones del cuadernillo de anotación de resultados, sin embargo estos valores se transforman en concordancia con una puntuación estándar (escalar) para lo cual se emplean las tablas de conversión conforme la edad del niño, luego se suman los valores escalares y se obtienen los indicadores (Abanoni, 2022).

En el caso de la prueba ABC de Filho, para su interpretación es necesario considerar el baremo correspondiente,

así una puntuación menor a los 7 puntos indicará la necesidad de suspender el proceso de enseñanza de la lectura y escritura. Un rango entre 7 a 10 puntos indica un aprendizaje con ciertas dificultades por lo que el proceso de enseñanza requerirá apoyos especiales. El puntaje entre 11 a 16 puntos denota un proceso de aprendizaje normal, y finalmente un puntaje a partir de los 18 puntos en delante

de tona un aprendizaje más rápido que en el tiempo promedio (Filho, 1960).

Resultados

Previo a la presentación de los resultados de los test es importante exponer que el promedio general de edad fue de 6.5 años con una desviación estándar de $\pm .51$. De acuerdo con el sexo, en las mujeres la media de edad fue

6.5 años con una desviación estándar de $\pm .52$ y en los hombres de 6.6 años con desviación estándar de $\pm .52$.

Como se observa en la tabla 1, se presentan los resultados del test y post test, es decir antes del programa de juegos recreativos y luego de su aplicación con los 18 estudiantes de la Unidad de Educación Especial de Milagro. Es así que previo al programa los alumnos presentan, en la prueba de figuras incompletas un 50% de prevalencia baja, sin embargo, en el post test los resultados reflejan un incremento en el nivel alto con el 61% denotando una mejora, por otra parte en el test puzzle visual se registra un incremento del 72% en el nivel alto en el test al 89% en el post test. Finalmente, en el ABC de Filho, previo al programa de juegos recreativos, el 50% obtuvo un nivel bajo y 39% medio, posterior a la intervención los resultados fueron del 44% en nivel alto y 39% en nivel medio.

Tabla 1.
Resultados de los test aplicados en la Unidad de Educación Especial

Test aplicados	Test						Post test					
	Alto		Medio		Bajo		Alto		Medio		Bajo	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Fig. incompletas	5	28%	4	22%	9	50%	11	61%	4	22%	3	17%
Puzzle Visual	13	72%	3	17%	2	11%	16	89%	2	11%	0	0%
ABC de Filho	2	11%	7	39%	9	50%	8	44%	7	39%	3	17%

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2.
Prueba de Wilcoxon

Prueba	Test			Post Test			Wilcoxon		g Hedges
	Mdna.	Des. Est.	Rango	Mdna.	Des. Est.	Rango	Z	Sig	
Fig. incompletas	2.5	0.878	2	1	0.784	2	-2.449	.014	1.71
Puzzle Visual	1	0.698	2	1	0.323	1	-1.633	.102	0.00
ABC Filho	2.5	0.698	2	2	0.752	2	-2.449	.014	2.15

Fuente: Elaboración propia.

Además, se efectuó la comparación de las medianas con signo de Wilcoxon (Tabla 2), considerando que se trata de dos muestras relacionadas y así poder identificar si se presentan diferencias entre estas. Los resultados demostraron la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el test figuras incompletas que valora la organización y percepción visual, concentración y reconocimiento visual, donde la puntuación pre test (mediana = 2.5; rango = 2) es mayor a la puntuación post test (mediana = 1; rango = 2), $Z = -2.449$, $p .014$, $g \text{ Hedges} = 1.71$ (tamaño de efecto grande). Mientras en la prueba de Puzzle visual, que evalúa la capacidad constructiva no motora, agudeza visual, relación espacial, integración y razonamiento no verbal, no se presentan diferencias en cuanto el valor p es mayor a .05 (Tabla 2) y es que las medianas no difirieron siendo en pre test y post test de 1 con rango = 2 en ambos casos. Continuando con los análisis, en la prueba ABC de Filho, que valora el nivel de madurez en el aprendizaje de la lectura y la escritura también se registra la existencia de diferencias es-

tadísticamente significativas entre el pretest (mediana = 2.5; rango = 2) y el post test (mediana = 2; rango = 2), $Z = -2.449$, $p .014$, $g \text{ Hedges} = 2.15$ (tamaño de efecto grande). Estos resultados demuestran que las medianas en los post test mejoran respecto al pre test, en las pruebas de figuras incompletas y ABC de Filho lo que denota un mejor nivel en cuanto a la valoración de los educandos, sin embargo en el puzzle visual se mantienen iguales.

Discusión

Considerando que el objetivo del actual estudio ha sido determinar el efecto de una intervención psicopedagógica en la memoria de los estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje en la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro, a través del juego recreativo, es posible indicar que se ha evidenciado un notable progreso a nivel cognitivo específicamente en la memoria. Esto se ha logrado a través de juegos direccionados a estimular el razonamiento lógico,

la construcción, la memoria mediata e inmediata, propiciando acciones recreativas pero al mismo tiempo que les permitan aprender de los colores, animales, el cuerpo humano, la naturaleza, acciones cotidianas, formas, números, entre otros aprendizajes que se encuentran dentro de su planificación curricular y que se incorporaron dentro de las actividades de los juegos recreativos con fines educativos.

Al respecto, Rodríguez et al. (2020) explican que el empleo de distintos juegos recreativos permite mejorar de manera significativa la coordinación motriz de los niños, esto permite garantizar el desarrollo de las habilidades y destrezas físicas para la vida. Por lo mismo, es de gran relevancia que los educadores trabajen con metodologías, estrategias y herramientas adecuadas para los niños con dificultades específicas del aprendizaje de tal forma que les permitan mejorar progresiva y significativamente las capacidades coordinativas a los educandos a favor de los aprendizajes significativos (Munzon & Jarrín, 2021).

Por su parte, Pérez et al. (2024) destacan la necesidad de atender a la diversidad, pues es esencial para poder hablar de inclusividad y lograr la equidad en la educación, para ello es importante que todos los actores del ámbito académico se involucren, sobre todo los docentes quienes son los que trabajan directamente con los estudiantes con discapacidad. Incluso en su investigación identifican que la intervención para el mejoramiento de las condiciones de aprendizaje no siempre depende de la disponibilidad de los recursos, y es que los educadores, reconocen que cuentan con los mismos, pero es su actitud y conocimiento lo que repercute en las intervenciones con los alumnos con discapacidad, por ello, la necesidad de reforzar sus habilidades de enseñanza con programas y capacitaciones para trabajar con este segmento estudiantil. Esto se ve reforzado por Villafuerte et al. (2019) quienes consideran que las competencias de los educadores se deben fortalecer en áreas específicas en el contexto ecuatoriano, precisamente donde se ha llevado a cabo la investigación actual. Los investigadores en mención refieren la necesidad de trabajar en innovación en prácticas relativas al deporte, así como los estilos de comunicación que los educadores emplean al momento de dar clases, aspectos de motivación para con los estudiantes en el desarrollo de actividad física y práctica del deporte. Esto tiene sentido en tanto en las acciones ejecutadas en la Unidad de Educación Especial en Milagro, se evidenció que las actividades recreativas que se llevaban a cabo previo a la intervención de los investigadores eran limitadas y el programa de juegos recreativos fue un cambio importante para los niños, docentes y el área de psicopedagogía, incluso para los padres de familia que se involucraron en algunas de las acciones que se desarrollaron.

En este punto vale la pena mencionar a Camargo et al. (2023) quienes recalcan que las prácticas de actividad física, corporal, actividad física, ejercicio y deporte se reconocen en países sudamericanos, incluyendo Ecuador, como un derecho, al cual se precisa garantías para que se le dé cumplimiento. Incluso forma parte de diferentes leyes y hasta constituciones, pero esto no ha sido suficiente para que segmentos como los niños, niñas, jóvenes y adultos puedan tener acceso físico y hasta el conocimiento sobre las prácticas

de las actividades físicas adaptadas e inclusivas. La situación se torna más crítica cuando docentes y otros profesionales de las áreas pertinentes no cuentan con la formación necesaria al respecto y quizá lo que empeora la situación son los factores actitudinales que repercuten en la incorporación y participación de dicha población en la práctica de actividades físicas y deporte, y que se han podido reconocer en entidades educativas, y escenarios deportivos públicos y privados. En torno a ello, en la Unidad de Educación Especial en Milagro la realidad de los estudiantes no es ajena a lo expuesto por Camargo et al. (2023) y es que los educadores si bien trabajaban algunas actividades recreativas y ejercicios físicos, desconocen de los deportes adaptados y se limitan en las acciones que pueden desarrollar con los educandos, de manera que la intervención realizada por medio de los juegos recreativos fue un beneficio en términos de aprendizaje para ellos y para los estudiantes, así como para los padres de familia y otros actores del entorno educativo como la psicopedagoga y autoridades.

Conclusiones

En concordancia con los fines de la investigación de determinar el efecto de una intervención psicopedagógica en

la memoria de los estudiantes con dificultades específicas del aprendizaje en la Unidad de Educación Especial de la ciudad de Milagro, a través del juego recreativo, es posible concluir que su repercusión se evidencia en el mejoramiento de la memoria a corto y largo plazo, el pensamiento lógico y la concentración, por medio del empleo de imágenes, colores, formas y acciones que para los niños no sólo representan juegos o movimientos divertidos, también son aprendizajes significativos. Es así que los juegos sugeridos en base a la intervención realizada son:

Para estimular la memoria a través de imágenes se proponen juegos recreativos que hagan uso de imágenes como fotografías, recortes o plantillas de objetos, letras, animales, etc., ejemplo de ellos son juegos de cartas para realizar mímicas, imitación de bailes direccionados con un instructor virtual a través de X-Box (Kinect), juego adaptado del twister.

Para estimular la memoria lógico-verbal y racional se pueden aplicar juegos con fines recreativos en los que se haga uso de la lógica, comparación y la analítica de las imágenes como la rayuela (con adaptaciones), piñatas de agua (estimulando a través de los colores), campo minado empleando aros de colores que trazan una ruta que el estudiante debe recordar y seguir, mundo de colores en el que se emplean objetos varios de distintos colores para reconocimiento de los niños ubicados en distintas partes para su identificación.

Para estimular la memoria mediata e inmediata, los juegos recreativos se enfocarán en el uso de imágenes cotidianas o que sugirieran acciones del diario vivir de los niños, por ejemplo, el juego simón dice con modificaciones, es decir haciendo uso de tarjetas guía para las acciones a plantear por el instructor y tomando en cuenta actividades que los niños estuviesen en capacidad de ejecutar. El bingo musical, estimulando la recordación de números, así como

el razo- namiento lógico matemático. También, la jenga de bloques, es decir en tamaño gigante estimulando las habilidades de construcción, equilibrio, y razonamiento lógico.

Estos juegos recreativos se sustentan en la teoría de la actividad psicopedagógica, la cual menciona que los estudiantes con necesidades educativas especiales desarrollan un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje cuando existe un trabajo multidisciplinar entre las áreas de psicología, sociología, pedagogía y aquellas responsables de la recreación y actividades físicas y deportivas (Pérez et al., 2024); ya que de esta forma se logran atender correctamente las necesidades de enseñanza de alumnos con discapacidad por medio de la integración de los fundamentos que consideran las inteligencias múltiples propias del ser humano, logrando la inclusividad que tanto se persigue en los entornos formativos (Gani et al., 2023).

Referencias

- Abanoni, S. (2022). WISC V Aplicación y análisis interpretativo. NeuroClass. <https://neuro-class.com/wp-content/uploads/2022/08/Manual-Aplicacion-y-analisis-interpretativo-WISC-V.pdf> American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. DSM-5-TR. Washington D.C.: American Psychiatric Association.
- Arias-Gallegos, W., & Caycho-Rodríguez, T. (2018). Análisis psicométrico de la prueba de diagnóstico de la madurez para aprendizaje de la lectoescritura de Filho. *Revista de Psicología*, 3, 23-48. <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/13>
- Camargo, D., Delgado, J., García, V., García, E. L., Medina, P., Muñoz, F., & Torres, L. (2023). Estado del arte de la investigación en discapacidad y actividad física en Sudamérica Una Revisión Narrativa. *Retos*, 48, 945–968. <https://doi.org/10.47197/retos.v48.95286>
- Coka, J., & Maridueña, I. (2021). Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva. *ReHuSo*, 6(1), 133-145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5513116>
- Filho, L. (1960). Test ABC. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Filidoro, N., Calza, M., Del Giúdice, M., Graus, M., Greco, M., Guarna, M., Serra, C. (2018). El juego en las prácticas psicopedagógicas. Buenos Aires: Editorial Entreideas.
- Gani, I., Tomoliyus, T., & Hariono, A. (2023). Integración de las inteligencias múltiples en el proceso de aprendizaje de la educación física en la escuela primaria en función del género del docente. *Retos*, 49, 365–373. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.99093>
- Ley Orgánica de Protección de Datos Personales. (2021). Quito: Asamblea Nacional. <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2021/06/Ley-Organica-de-Datos-Personales.pdf>
- Maldonado, D., Méndez, M., Patiño, P., Requelme, G., & Vélez, P. (2018). Juego lúdico para el aprendizaje de niños con discapacidades. *Revista Juventud y Ciencia Solidaria*(1), 29-38. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17985/1/Rev_Juv_Cie_Sol_0105.pdf
- Miranda, S., & Yepes, D. (2023). La lúdica y la recreación, repercusión en el rendimiento académico de los estudiantes con discapacidad. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*, 9(2), 1-5. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v9.n2.2023.2136>
- Munzon, P., & Jarrín, S. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *KOINONIA: Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 6(2), 483-503. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1250>
- Pellicer, A. (2020). Gamificación y necesidades específicas de apoyo educativo: una revisión bibliográfica. Santa Cruz de Tenerife: [Repositorio de la Universidad de La Laguna, Tesis de Maestría]. <https://acortar.link/zPOQO6>
- Pérez, L., Sánchez, S., Rabazo, M., & Fernández, M. (2024). Inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad: un análisis de la percepción del profesorado. *Retos*, 51, 1183–1193. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.100463>
- Pizarro, M., & Rosas, R. (2017). Manual de administración y corrección WISC-V. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Posso, R., Marcillo, J., & Garcés, D. (2021). El ocio digital: un recurso para la interacción educativa durante la pandemia. *Revista Científica Olimpia*, 18(3), 151- 160. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c2e1df3f-ad84-45b9-b1ed-3f2b6b9cfeec/content>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciaAmérica*, 10(1), 1-7. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Rodríguez, H., Torres, Z., Ávila, C., & Jarrín, S. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 482-495. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1938>
- Sierra, Á., Tierra, J., & Díaz, M. (2021). Formación del profesorado en Educación Física. Huelva: Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva.
- Tello, N. (2023). El psicopedagogo como mediador del proceso enseñanza-aprendizaje, una mirada desde los programas de Integración en Chile. Barcelona: [Repositorio de la Universidad Ramon LLull, Tesis doctoral]. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/406144/Tesi_Nancy_Veronica_Tello.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Truque, S., Agudelo, A., Gaviria, N., & Foster, K. (2022). Factores socio-familiares relacionados con el desarrollo motor de niños y niñas entre 0-5 años: revisión de la literatura. Medellín: [Repositorio de la Universidad CES, Tesis de Maestría].

<https://repository.ces.edu.co/handle/10946/6528>
Vázquez, J., & Rojas, G. (2024). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 19(1), 1-21. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/articloe/view/1583>
Villafuerte, J., Pérez, L., & Delgado, V. (2019). Retos de la

Educación Física, Deportes y Recreación en Ecuador: las competencias docentes. Retos, 36, 327-335. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.67062>
Weschler, D. (2005). Escala de inteligencia de Weschler para niños (WISC-IV). Madrid: Consejo General de Colegios Oficiales de Psicólogos. <https://www.cop.es/uploads/PDF/WISC-IV.pdf>

Datos de los / as autores / as:

Ana María Uribe Veintimilla
Roxana Katherine Góngora Cheme
Herman Zuñiga Muñoz
Mónica Tomalá Chavarría
Wilson Alexander Zambrano Vélez

auribe@upse.edu.ec
roxana.gongora.cheme@utelvt.edu.ec
hzuniga@upse.edu.ec
motocha1958@yahoo.es
wzambrano@upse.edu.ec

Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a
Autor/a