



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

“Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”.

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Especial

Autoras:

Leslie Estefanía Arias Cardona

CI: 0107410409

Jhosselyn Jeseña Charco López

CI: 2100507231

Tutora:

Vanessa Esperanza Montiel Castillo

CI: 0152049623

Azogues - Ecuador

Octubre, 2021

Resumen

La presente investigación, tiene como objetivo general proponer un sistema de actividades para la estimulación de la memoria, mediante la gamificación en estudiantes con discapacidad intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay. Los fundamentos teóricos en el que se sustenta este proyecto son los siguientes: (Romero, 2021), la (Organización Mundial de la Salud, 2016), García (1997), Vega Guerra (2017), Álvarez (2008), Fuster (2010) y la Junta de Andalucía (2008).

Se trabajó mediante el estudio de caso único, con un enfoque cualitativo. Los instrumentos empleados para la recogida de información fueron: observación participante, diario de campo, entrevista semiestructurada, lista de cotejo, análisis de documentos. Con el resultado del diagnóstico de la memoria de los estudiantes, se evidencia las dificultades que presentan al retener la información dada por factores biológicos propios de la DIM, y la falta de estrategias metodológicas innovadoras.

Para la propuesta se elaboró el Sistema de Actividades, con los objetivos, el desarrollo, los materiales, la duración, la evaluación, la recompensa en función de los intereses y motivaciones de los estudiantes con DIM. Se detalla las orientaciones metodológicas referentes al rol del docente, la familia y el estudiante. Y el número de sesiones y el tiempo de aplicación que cumple la misma.

La gamificación como metodología innovadora permite la estimulación de la memoria, generando una mejora dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, a la autonomía e independencia ligadas a las conductas adaptativas, en los diferentes contextos familiar, social y educativo.

Finalmente, se derivaron un grupo de recomendaciones.

Palabras clave: memoria, gamificación, conductas adaptativas, discapacidad intelectual.

Abstract

The present research has the general objective of proposing a system of activities for the stimulation of memory, through gamification in students with moderate intellectual disabilities of the Special Educational Unit of Azuay. The theoretical foundations on which this project is based are the following: (Romero, 2021), the (World Health Organization, 2016), García (1997), Vega Guerra (2017), Álvarez (2008), Fuster (2010) and the Junta de Andalucía (2008).

It was worked through a single case study, with a qualitative approach. The instruments used to collect information were: participant observation, field diary, semi-structured interview, checklist, document analysis. With the result of the diagnosis of the memory of the students, it is evident the difficulties they present when retaining the information given by biological factors of the DIM, and the lack of innovative methodological strategies.

For the proposal, the Activity System was elaborated, with the objectives, the development, the materials, the duration, the evaluation, the reward based on the interests and motivations of the students with SID. The methodological guidelines regarding the role of the teacher, the family and the student are detailed. And the number of sessions and the application time that it fulfills.

Gamification as an innovative methodology allows the stimulation of memory, generating an improvement within the teaching-learning process, autonomy and independence linked to adaptive behaviors, in different family, social and educational contexts.

Finally, a group of recommendations were derived

2. Keywords:

memory, gamification, adaptive behaviors, intellectual disability.

Índice

Índice

Resumen	3
Abstract.....	5
Índice.....	7
Introducción.....	10
Capítulo I. Fundamentos Teóricos	21
1.1. Discapacidad Intelectual Moderada	21
1.2. La Memoria Humana una Mirada desde la Discapacidad Intelectual	26
1.2. Sistema de Actividades basadas en la Gamificación.....	39
2.1 Descripción del contexto de investigación	50
2.2 Paradigma, enfoque y tipo de estudio.....	50
2.3 Método	53
2.4 Las preguntas de investigación	53
2.5 Las proposiciones teóricas.....	54
2.6 La unidad de análisis.....	54
2.7 La vinculación lógica de los datos a las proposiciones.....	55
2.8 Participantes	55
Categorías de análisis.....	56
Operacionalización de las Categorías de análisis.....	56
Tabla 1.....	56
Métodos, técnicas e instrumentos	58
Técnicas e instrumentos aplicados	58
Técnica: Observación participante.....	58
Instrumento: Diario de campo.....	59
Técnica: entrevista semiestructurada.....	60
Instrumento: Guía de entrevista.....	60
Técnica: Análisis de documentos	61
Instrumento: Lista de cotejo	62
Fases de la investigación.....	63
Análisis de datos	64
Análisis de instrumentos.....	66
Análisis integrador de resultados	87
Matriz de consolidación (triangulación de datos)	87

Capítulo III: Propuesta de Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual Moderada	90
Introducción.....	92
Justificación.....	92
Fases para el desarrollo de la propuesta	94
Fundamentos	94
Fundamentos teóricos	94
Fundamentos pedagógicos	97
Apoyo conductual positivo	97
Recompensa.....	98
Concepción metodológica	101
Gamificación	101
Fundamentos psicológicos.....	101
Consideraciones generales	104
Los roles de los autores.....	105
Rol del estudiante	105
Rol del docente	105
Rol de los padres de familia	105
Objetivos	107
Objetivo General:.....	107
Objetivos Específicos:	107
Presentación del Sistema de Actividades Educativas	107
Población objetivo	107
Nivel:	107
Aplicada por	108
Tiempo de aplicación	108
Esquema de la propuesta.....	108
Tema	108
Esquema de las actividades	108
Memoria sensorial	110
Actividad 1: Memoria Visual (icónico).	110
Actividad 2: Memoria Auditiva (ecoico).....	116
Actividad 3: Memoria Tacto (háptico).	122
Actividad 4: Memoria Gusto (gustativo).....	130
Actividad 5: Memoria Olfato (olfativo).....	138



Memoria a corto plazo.....	147
Actividad 1.....	147
Actividad 2.....	155
Actividad 3.....	162
Actividad 4.....	170
Actividad 5.....	178
Memoria de trabajo	193
Conclusiones	224
Recomendaciones.....	225
Bibliografía	226
Bibliografía	226
ANEXOS	230

Introducción

La Organización de las Naciones Unidas estimó que en el mundo existen alrededor de 600 millones de personas con diversos tipos de discapacidad, de las cuales 400 millones se encuentran en los países en vías de desarrollo y, aproximadamente, 60 millones en Latinoamérica y el Caribe. En relación con esto la Discapacidad Intelectual (DI) es frecuente, con un alto impacto en el funcionamiento individual y una prevalencia aproximada de 1-4%. En Latinoamérica, esta puede ser cuatro veces mayor, por su asociación a factores como la desnutrición, las complicaciones obstétricas y perinatales, la prematurez, la intoxicación por plomo, las infecciones del Sistema Nervioso Central (SNC) y la pobreza, que han sido superados en países desarrollados.

En referencia a las investigaciones sobre Latinoamérica y el Caribe, los trabajos realizados por el Banco Interamericano de Desarrollo y el Banco Mundial (Banco Mundial 2004a; Montes, 1993; Porter, 2001) exponen que existen al menos 50 millones de personas con algún tipo de discapacidad en el territorio, de los cuales 82% viven en pobreza. Sólo el 20 y 30% de los niños con discapacidad asisten a la escuela. Además, en muchos países de la región los registros son esporádicos y no cubren la totalidad de la población.

El movimiento de educación inclusiva, se ha extendido a la mayoría de los países de Latinoamérica y el Caribe. Los estudiantes con discapacidad al momento de insertarse en el sistema educativo afrontan múltiples barreras para su aprendizaje, presencia y participación. De ahí, que las instituciones educativas, deben brindar a todas las personas oportunidades de aprender en condiciones de equidad, generando oportunidades de aprendizaje como garantía de una educación de calidad.

En el Ecuador, según el Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades (CONADIS), existen 108.588 personas con discapacidad intelectual, representando el 23% de la población. En la provincia del Azuay, cantón Cuenca, existen 4064 personas con esta condición. El Sistema Educativo Nacional (SEN), en la actualidad acoge 18921 estudiantes con discapacidad, atendidos en la oferta ordinaria y extraordinaria. Lo cual representa un gran desafío para el sistema educativo en la inclusión de estas personas (CONADIS, 2016). El informe estadístico de la educación inclusiva y especializada CONADIS, precisa que el total de la población con discapacidad intelectual atendida en el SEN, el 56 % corresponde a estudiantes con discapacidad intelectual.

Las personas con discapacidad intelectual, muestran diferentes niveles en el desarrollo de las distintas áreas sociales, afectivas, cognitivas. Ello depende de múltiples factores como la etiología, el momento de aparición y la evolución del déficit, la actitud familiar, el contexto escolar, la existencia o no de otros síndromes asociados y el proceso seguido en su estimulación, instrucción y apoyo especializado. (Fernández Gabalón, 2013).

De esta manera se caracterizan por presentar limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual, como en la conducta adaptativa. Ello se expresa en las habilidades adaptativas conceptuales, prácticas, sociales y se presentan antes de los 18 años de edad. En el desarrollo de los individuos con esta discapacidad, la interacción con los diversos contextos en los que se desenvuelven, resulta clave. Estos pueden ser obstaculizadores o facilitadores para su aprendizaje y participación.

Asimismo, presentan problemas de aprendizaje, tienen un desarrollo madurativo mucho más lento, su avance no es lineal y muestran un desarrollo mental más inmaduro. Pero también se aprecia que van experimentando las mismas o muy parecidas fases madurativas, que su procesamiento mental de la información, también evoluciona y mejora con la

experiencia y que van manifestando las mismas necesidades y sintiendo los mismos deseos que el resto de los compañeros, aunque en ellos el proceso en su conjunto pueda estar alterado.

Consecuentemente, pueden presentar alteraciones en su memoria en función del grado de afectación en las estructuras implicadas en el proceso memorístico (amígdala, hipocampo, corteza rinal, lóbulo frontal, lóbulo parietal, diencéfalo, cerebelo y ganglios basales) (Redolar, 2014). Esta se relaciona directamente con los procesos de enseñanza aprendizaje y es que, sin este proceso no podríamos hablar de aprendizaje y viceversa. A lo largo de los años, la memoria se presenta como un proceso dinámico. La información retenida a largo plazo está en continuo cambio, reorganizándose e integrando nuevas interpretaciones a información pasada, experiencias u olvidos.

Al respecto Fuenmayor (2008), aclara que los procesos cognitivos desempeñan un papel fundamental en la vida diaria. El hombre, todo el tiempo, está percibiendo, atendiendo, pensando y utilizando la memoria y el lenguaje. Juntos, estos procesos cognitivos constituyen la base a partir de la cual se entiende el mundo.

En sus inicios, la memoria fue objeto de estudio desde una perspectiva científica por el psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus (1850-1909), este pionero demostró, con una serie de experimentos que investigaban la capacidad memorística y el olvido, que se podía llevar a cabo la medición de la memoria siguiendo un método científico-experimental.

Años más tarde, Frederic Bartlett (1886-1969), realizó experimentos que se alejaban de aquellos que un día fueron realizados por Ebbinghaus en el laboratorio, llevándolos a cabo en contextos fuera de este y siendo lo más naturales posible. Así mismo, concibió el recuerdo como un proceso temporal, social y dinámico, haciendo acopio del concepto de esquema, cuya función sería la organización de la información.

Las investigaciones que estudian la memoria en personas con discapacidad intelectual los autores mencionados como (Arana, García, Vallés y Pérez, Judith Vega Guerra y Cristina de la Peña Álvarez Indivisa, Lucero, (2010); Meilán, Salgado, Arana, Carro y Jenaro, (2008)) en España, ponen de manifiesto la mejoría en este proceso cognitivo básico, mediante entrenamiento en distintos tipos de memoria como prospectiva, memoria de trabajo visual, procedimientos mnemotécnicos y metamemoria.

Por ende, en base a los antecedentes antes ya expuestos las autoras han tomado para su estudio diversas investigaciones acordes a la DI antes ya mencionadas. Y de esa manera se da paso a la DIM en base a la educación y que estrategias innovadoras se pueden utilizar para estimular la memoria de los mismos.

Debido al daño cognitivo que presentan estos sujetos, se utiliza la memoria icónica o visual para asentar las bases comunicativas, porque este tipo de memoria requiere de un menor nivel de abstracción que la memoria verbal. Esta memoria visual es necesaria, tanto para la adquisición del lenguaje oral como para el aprendizaje de sistemas aumentativos y/o alternativos de comunicación en caso necesario (puesto que estos sistemas se apoyan en el canal visual, como el sistema Bliss, SPC, Minspeak, etc.). Barmeosolo (2012), señala que la memoria visual es la más adecuada para adquirir y consolidar los distintos aprendizajes en los escolares con discapacidad intelectual.

De acuerdo con (Cerdán,2011), la importancia de la memoria en la educación es un factor clave para el aprendizaje. Ambos mecanismos afectan a nuestra conducta. Uno porque facilita la retención o el almacenamiento de la información y el otro por el que adquieren conocimiento.

En Ecuador existe limitada evidencia empírica sobre el estudio de la memoria, en personas con discapacidad intelectual, en el contexto del proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, se ha tomado como referencia el trabajo de tesis de la Universidad Nacional de Educación, realizado por (Dután et, al 2021), ya que habla sobre las funciones ejecutivas y la memoria de trabajo a nivel educativo en personas con discapacidad intelectual.

Dicha propuesta se basó en talleres de huerto, cocina y arte para potenciar el desarrollo de las funciones ejecutivas planificación y memoria de trabajo, a través de los criterios de credibilidad y conformabilidad. Demostrando que, se debe seguir promoviendo en los actores educativos, la práctica de metodologías y estrategias que faciliten el desarrollo ejecutivo, en un ambiente acogedor de interacción dirigido a mejorar la disposición y calidez de los procesos de aprendizaje, a través de proyectos cooperativos.

De tal manera que la educación es pieza clave para que las personas con esta discapacidad puedan tener un mejor desarrollo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, como también en su preparación para la vida diaria. Para las personas con discapacidad intelectual moderada en las aulas, es vital para que los mismos puedan avanzar hacia su inclusión y participación en la sociedad.

Múltiples han sido, las alternativas para estimular la memoria en personas con DIM. Ha ido, desde el uso de objetos de la vida cotidiana, pasando por juegos y juguetes psicoeducativos y de estrategia, cuadernos de pasatiempos, hasta material más especializado como láminas de imágenes, cuadernos de ejercicios y programas de estimulación específicos.

En la actualidad, con los nuevos avances tecnológicos, se han ampliado estas alternativas, dentro de las que se destaca, la gamificación. En el contexto de la pandemia del Covid-19, las tecnologías de la información y la comunicación, han resultado claves para garantizar el proceso enseñanza-aprendizaje, así como el derecho a la educación, especialmente en aquellas personas que presentan una discapacidad.

Ante este panorama, es necesario un cambio de paradigma educativo, en la que no se pretenda educar sujetos acumuladores de conocimientos, sino sujetos que sepan comprender, seleccionar, interactuar competente e inteligentemente con la realidad. Como afirma (BORGHESI, 2005), educar es convertir el conocimiento en experiencia y la información en vida compartida para el alumno.

En este nuevo contexto, las nuevas metodologías pasan a ser de vital importancia en el ámbito educativo y su uso adecuado dentro del aula puede proporcionar herramientas para modernizar métodos de enseñanza que han quedado obsoletos y que no consiguen atraer, motivar e incentivar a los alumnos. Precisamente, la gamificación, se orienta a generar una actitud positiva en los alumnos y crear un ambiente más placentero en el aula.

Imma Marín y Esther Hierro, (2013) mencionan:

“La Gamificación es una técnica, un método y una estrategia destinados a obtener determinados objetivos. Busca aplicar elementos lúdicos a entornos donde no se aplican pero que son susceptibles de convertirse en dinámicas lúdicas. Un nuevo camino de gestión empresarial y marketing para motivar ciertas conductas en los clientes e implicarnos más en los productos que se venden” (pág.1)

De acuerdo a ello se busca relacionar la Gamificación con el proceso de enseñanza – aprendizaje, la definición que se considera más adecuada es la que desarrolla:

Kapp, (2012) “La Gamificación es una herramienta poderosa para brindar capacitación y educación. Considere la definición formal de un juego en un contexto educativo: tal juego es un espacio donde convergen ciertos factores: jugadores, pensamiento abstracto, desafío, reglas, interactividad, retroalimentación, resultados cuantificables y reacción emocional, todo dentro de un sistema que proporciona estructura.”

De acuerdo con (Retana, 2012), la Gamificación se ha incorporado de manera positiva en personas con discapacidad intelectual, puesto que parece ser una útil herramienta que implica distintos procesos y asiste de manera eficaz a la adquisición de diferentes aprendizajes y, a su vez, capaz de desarrollar habilidades comunicativas, de interacción social y de expresión de emociones.

Las autoras, coinciden con este planteamiento dado que, en el contexto de las prácticas pre profesionales, se ha empleado la metodología de la gamificación con los estudiantes con discapacidad intelectual moderada con excelentes resultados. Por ello, se reconoce la importancia de esta metodología para motivar a los estudiantes y generar nuevos aprendizajes y reforzar los ya aprendidos.

(González, et al. (2014), en otro estudio, reconocen los beneficios de la aplicación de la Gamificación en el caso del alumnado con síndrome de Down. Dejaron constancia de ello, en una investigación denominada: Actividad física y síndrome de Down: un enfoque gamificado basado en TIC, con el uso de la plataforma Delaware creación y realización Delaware actividades de rehabilitación física y cognitiva, que llevaron a cabo a través de un proyecto de intervención para mejorar la calidad de vida de este alumnado introduciendo, la práctica deportiva en sus hábitos cotidianos a través de la gamificación.

Por lo tanto, la incorporación de las TIC en general, y de la Gamificación en particular en un aula con alumnos con dificultades o Necesidades Educativas Especiales (NEE), suponen una mejora del acceso a la información, la facilitación de la relación con su entorno y una mejora de la calidad de vida tanto en su plano académico como personal, entre otras muchas cosas (Rodríguez & Arroyo, 2014).

Para que las personas con discapacidad intelectual logren mejorar sus habilidades cognitivas es necesario llevar un control para determinar cuáles son las habilidades que

necesitan mayor trabajo y con qué juegos se puede lograr los mejores resultados de acuerdo a las características que presenten cada alumno. En este caso la estimulación de la memoria es vital dado a que es la función cognitiva que permite codificar, almacenar y recuperar la información del pasado siendo esta la entrada al aprendizaje, ya que es un proceso cognitivo básico.

La Gamificación puede tomar distintas alternativas debido a que puede ser implementada en diferentes áreas y contextos tanto social, familiar y escolar. En la presente investigación, nos enfocaremos en el ámbito escolar, al ser un espacio potencial para trabajar de manera innovadora, promoviendo la participación de los estudiantes y generando aprendizajes significativos.

A su vez, la estimulación de la memoria, tomará forma, en el aprendizaje de la conducta adaptativa de los adolescentes que participan del estudio. Según (Schalock, 1999; AAIDD, 2010), estas son el conjunto de habilidades conceptuales, sociales y prácticas que el individuo ha aprendido y que le permiten responder a las circunstancias de la vida diaria.

Las mismas, contribuirán a que el estudiante logre mayor autonomía e independencia como, por ejemplo, escribir, leer, utilizar de un modo práctico los conceptos matemáticos básicos y el manejo del sistema monetario actual, elegir su vestimenta, higiene y todo aquello relacionado con el conocimiento del entorno físico y la propia salud y sexualidad.

En la adquisición de habilidades académicas funcionales que le permitan al individuo desarrollar una vida independiente.

Durante el desarrollo de las prácticas pre profesionales, en la Unidad Educativa Especial del Azuay (UNEDA), se trabajó con adolescentes con DIM del décimo 2. En este grupo particular, se ha podido observar que, al momento de realizar actividades nuevas,

presentan dificultades para codificar, almacenar, así como recuperar la información, como pueden ser orientaciones de la actividad y la actividad en sí misma que deben realizar. De igual manera, se muestran dificultades en el almacenamiento, mantenimiento y procesamiento de la información.

Muy relacionado con lo anterior, se observa que alcanzan un grado variable de autonomía en el cuidado personal (comida, aseo, control de esfínteres...) y en actividades de la vida diaria. Presentan problemas emocionales y rasgos negativistas de personalidad, evidenciado en carencias en el autocontrol, lo que hace que en situaciones que les resultan adversas, se generen conflictos. Precisan de la guía de la persona adulta y suele ser necesario trabajar la aceptación de las tareas y su implicación en las mismas. Con frecuencia muestran dificultad para la interiorización de convenciones sociales. El campo de relaciones sociales suele ser muy restringido.

A ello se suma, que el docente carece de preparación pedagógica para asumir la atención educativa de este grupo, convirtiéndose esto, en una importante barrera para el aprendizaje y participación del alumnado. Cabe destacar que el tutor a cargo es terapeuta, pero en este ciclo escolar está asumiendo el rol de docente, que requiere de diversas funciones en las que destacan la elaboración de planes individualizados, ajustando el contenido de las materias curriculares y la forma de impartirse, la redacción de informes de evaluación y el registro de evolución de los estudiantes, es por ello la importancia de un docente con formación pedagógica acorde a su área.

Las dificultades anteriormente descritas, impactan en el desarrollo social, emocional y la conducta adaptativa de estas personas. Mientras que, al no contar con un docente preparado, no cuentan con los apoyos necesarios para progresar en su aprendizaje, constituyendo así una barrera para el aprendizaje (BAP). La capacidad de memorizar, es

indispensable para un desarrollo físico y emocional óptimo en los seres humanos. Se podría decir entonces, que la memoria es el núcleo en la cotidianidad del ser humano, porque puede ser vista como un mecanismo que permite la supervivencia en las diferentes etapas de la vida.

La memoria es un proceso psicológico, que tiene su base en el sistema nervioso. Además, es un proceso que se forma a lo largo de la ontogénesis del ser humano y del sistema nervioso, es su base estructural y funcional.

Tomando en cuenta estos antecedentes, surge la necesidad de proponer una intervención educativa centrándonos específicamente en un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación. Esta investigación está dirigida a estudiantes con discapacidad intelectual moderada, con la finalidad de que se apropien de aprendizajes significativos que le permitan desenvolverse en su vida cotidiana. Por su parte la gamificación, es una metodología que aporta lo lúdico con lo educativo y el uso de la misma para estimular dicho proceso, es clave, ya que los preparará para la adquisición de nuevos conocimientos.

De acuerdo a ello se plantea la siguiente interrogante de investigación:

¿Cómo contribuir a la estimulación de la memoria en estudiantes con discapacidad intelectual moderada del décimo 2 de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”?

Tomando en cuenta la interrogante de investigación se plantea como objetivo general:

Proponer un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada del décimo 2 de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”. El mismo aborda tres objetivos específicos: Fundamentar teóricamente el sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada. Describir las particularidades de la memoria en estudiantes con discapacidad intelectual

moderada del décimo 2 de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”. Elaborar un sistema de actividades mediante la Gamificación que estimulen la memoria de los estudiantes con discapacidad intelectual moderada del décimo 2 de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”.

Para guiar nuestro trabajo de investigación nos centraremos en la estructura del mismo, cabe destacar que se encuentra dividida en tres capítulos.

El primer capítulo aborda los fundamentos teóricos del estudio, centrándonos en la discapacidad intelectual moderada, las particularidades de la memoria en estas personas, la Gamificación como estrategia para la estimulación de dicho proceso y el sistema de actividades como alternativa de solución. En el capítulo dos se abordan los fundamentos metodológicos que orientan el estudio, mientras que en el tercer capítulo se analizan los resultados obtenidos y se propone el sistema de actividades. Al finalizar se proponen las principales conclusiones y recomendaciones resultantes del estudio.

Capítulo I. Fundamentos Teóricos

En el presente capítulo se abordan los fundamentos teóricos que sustentan el estudio, para ello se parte de un análisis de la discapacidad, abordándose desde las diferentes miradas y especificaciones de la discapacidad intelectual, sobre la base de esto y tomando en cuenta el objeto de estudio de investigación, se define la memoria, sus diferentes características y procesos básicos tales como: la codificación, el almacenamiento y la recuperación de la información.

1.1. Discapacidad Intelectual Moderada

De acuerdo con (Romero, 2021), el concepto de discapacidad ha experimentado una extraordinaria evolución a lo largo de nuestra historia. Remontándonos muy atrás en el tiempo, en las culturas antiguas se asociaba a intervenciones de poderes sobrehumanos o castigos divinos, siendo una condición que generaba rechazo y aislamiento. Por fortuna, esta concepción ha ido cambiando paulatinamente. En el siglo XV la discapacidad se seculariza y aparecen las primeras instituciones denominadas manicomiales, como su propio nombre indica, desde un punto de vista discriminatorio, segregador y estigmatizante.

Desde tiempos inmemorables la discapacidad ha sido asumida como una minusvalía, las personas eran vistas como seres sobrenaturales, y sometidos a prácticas muchas veces para poder analizar a los supuestamente “no normales”.

Siguiendo esta línea, la discapacidad ha sido entendida como una condición del ser humano que, de forma general, abarca las deficiencias, limitaciones de actividad y restricciones de participación de una persona:

- ✓ Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal.
- ✓ Las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas.

- ✓ Las restricciones de la participación son dificultades para relacionarse y participar en situaciones vitales.

Según, la (Organización Mundial de la Salud, 2016), comprende la discapacidad como un término general que abarca las deficiencias, las limitaciones de la actividad y las restricciones de la participación. Las deficiencias son problemas que afectan a una estructura o función corporal; las limitaciones de la actividad son dificultades para ejecutar acciones o tareas, y las restricciones de la participación son problemas para participar en situaciones vitales.

Sin embargo, esta postura ha ido evolucionando. Gracias a los avances científicos en la comprensión de la discapacidad. Tal y como señala (Padilla Muñoz, 2010), la discapacidad es un fenómeno complejo que no contempla al individuo de forma aislada, sino en su interacción con la sociedad en la que vive. Esta definición reconoce, por primera vez, el contexto social como factor determinante en la discapacidad de una persona.

Las autoras asumen el concepto de Padilla (2010), al respecto entienden a la discapacidad como una determinación social, porque el ser humano está en interacción con los contextos de desarrollo, y en la medida de como sean estos contextos, serán más o menos “discapacitantes”, puesta en perspectiva como un evento contextual, la discapacidad es entonces el espacio que se le asigna a ese sujeto y, por lo tanto, la situación de desventaja aumenta o disminuye en función de su contexto social.

Dentro de las discapacidades, la discapacidad intelectual es una de las más comunes en la población y resalta como una de las más frecuentes de la población infantil.

La Asociación Americana del Retraso Intelectual (American Association of Mental Retardation, AAMR) se fundó en 1876 como la principal organización profesional para personas con discapacidades cognitivas significativas o intelectuales en Estados Unidos.

En 1959, la AAMR publicó su primer manual de terminología y clasificación de la DI. La definición de DI fue ligeramente revisada en 1961, esta decía: "La discapacidad intelectual consiste en un rendimiento intelectual general inferior a la media, que se origina durante el periodo de desarrollo y que se asocia con discapacidades en la conducta adaptativa" (Heber, 1961).

En 1968, la Organización Mundial de la Salud (OMS) definió a la discapacidad intelectual como: "La capacidad intelectual sensiblemente inferior a la media que se manifiesta en el curso del desarrollo y se asocia a una clara alteración en los comportamientos adaptativos".

Posteriormente la AAMR efectuó más ajustes a su definición, con pequeños cambios terminológicos, la cual se incorporó al manual terminológico que la organización publicó en 1983: "La discapacidad intelectual consiste en un rendimiento intelectual general significativamente inferior al promedio, que se relaciona o está asociado con discapacidades de la conducta adaptativa y que se manifiesta durante el período del desarrollo". (Grossman, 1983).

Cabe recalcar que, en el mes de enero de 2007, la AAMR cambió su nombre a Asociación Americana sobre la Discapacidad Intelectual y el Desarrollo (AAIDD - American Association on Intellectual and Developmental Disabilities).

La definición más reciente corresponde al término de "discapacidad intelectual" del año 2002. En el estudio de la Organización Mundial de la Salud (2016), la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo (AAIDD) presenta su primera

definición del término «discapacidad intelectual» (antes, retraso mental) en esta undécima edición de su manual Discapacidad intelectual. Definición, clasificación y sistemas de apoyo. La discapacidad intelectual se caracteriza por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años. (AAIDD, (2011): Discapacidad Intelectual, Definición, Clasificación, 2017).

La definición antigua enfatiza las dificultades de las personas con DI en la adaptación a su contexto y típicamente relaciona los problemas de adaptación. En cambio, las definiciones más recientes enfatizan que tanto los factores cognitivos como del comportamiento deben estar presentes de forma significativa, y que la discapacidad del rendimiento intelectual y de la conducta adaptativa deben aparecer durante el período de desarrollo (desde el nacimiento hasta los 18 años).

Por lo tanto, la definición actual, es más integradora que las precedentes a la misma, por lo que las autoras concuerdan y asumen la misma para los fines de esta investigación

Esta definición pone el énfasis en dos puntos importantes:

- **Primera:** La DI implica problemas en la conducta adaptativa y no sólo del funcionamiento intelectual.
- **Segunda:** El funcionamiento intelectual y la conducta adaptativa de una persona con DI se puede mejorar, es por ello que las autoras tomaremos como referencia para este proyecto este concepto, ya que es clave para el mismo, dado que la conducta adaptativa se puede relacionar con la memoria, debido a que es un proceso clave para el aprendizaje, que requiere la ejecución de las actividades de cada día en la actividad personal y social de una persona, por lo que un buen entrenamiento, con apoyos,

educación, permite que la persona tenga un mejor desenvolvimiento en todas las actividades que realiza.

Siguiendo esta línea, la DSM-5 realiza la clasificación por niveles leve, moderado, grave y profundo, sin embargo, enfocándonos en nuestro foco de estudio, nos centraremos en la discapacidad intelectual moderada.

Según el DSM- 5 (2014), la discapacidad moderada varía entre 36 y 54 según el CI (coeficiente intelectual), esta representa aproximadamente el 10% de todos los pacientes con discapacidad intelectual. Además, afirma que cuando son niños pequeños, las diferencias entre estos individuos y sus compañeros no afectados son marcados y de gran alcance, pueden aprender a leer, hacer ejercicios matemáticos simples y manejar dinero, el uso del lenguaje se desarrolla con lentitud y es relativamente simple.

La juventud necesita ayuda para aprender a proveerse cuidado personal y participar en las tareas del hogar. Son posibles las relaciones con otros (incluso las románticas), aunque con frecuencia no reconocen las claves de la interacción personal ordinaria, requieren asistencia para la toma de decisiones, pueden ser capaces de trabajar (con ayuda de supervisores y colaboradores) en empleos no muy demandantes, por lo general, en talleres resguardados.

- ✓ La DI, se ha abordado de múltiples maneras. Las ideas iniciales enfatizaban en esta desde el déficit, la limitación. Su núcleo fundamental, era la inteligencia como criterio clave para el diagnóstico.
- ✓ La concepción de la DI, ha ido evolucionando, incorporándose visiones más ecológicas, donde se reconoce a la inteligencia, pero ha se sumado la conducta adaptativa.

- ✓ Esta última es clave, para la calidad de vida de estas personas y su desarrollo.

En relación a la conducta adaptativa, el aprendizaje de la cotidianidad y tal, requiere un acompañamiento activo a estas personas por lo que la memoria, resulta un proceso clave en ello, pues un buen entrenamiento, educación, y apoyos permitiría que la persona tuviera un mejor desempeño en su vida cotidiana. Mejorando su conducta adaptativa.

1.2. La Memoria Humana una Mirada desde la Discapacidad Intelectual

Según, García (1997), la memoria es la capacidad que tienen los sujetos de adquirir, almacenar y recuperar la información, sin ella no serían capaz de aprender, percibir o pensar, ya que no se podrían expresar ideas ni tener una identidad personal.

Así mismo este autor, sostiene que la función principal de la memoria es proporcionar a las personas los conocimientos necesarios para comprender el mundo en el que viven, ya que esta conserva y reelabora los recursos en función del presente y actualiza nuestras ideas, planes y habilidades en un mundo cambiante.

Álvarez (2008), coincide con García en estos mismos aspectos mientras que para Fuster (2010), la memoria es el resultado de la interconexión de redes a partir del nacimiento, que se van transformando a través de asociaciones sinápticas desde las áreas motoras y sensoriales hacia las cortezas de asociación. (Vega Guerra, 2017).

Constituye además un sistema de procesamiento de la información que no solo almacena y recupera información, sino que también implica una serie de procesos cognitivos y socio históricos y cultural que conservan, construyen y reconstruyen parte de esta información, es decir es una memoria creativa.

Las autoras de la investigación concuerdan con los autores estudiados, como son Vega Guerra (2017), Álvarez (2008), Fuster (2010) y García (1997); en la importancia de la memoria es muy relevante, sin ella no sería posible aprender, percibir o pensar, no podríamos expresar nuestras ideas ni tendríamos identidad personal, porque sin recuerdos sería imposible saber quiénes somos y nuestra vida perdería sentido.

Durante las últimas décadas, en el ámbito de la DIM, el tema de la memoria, ha tomado relevancia, dado que las mismas, presentan dificultades en la memoria, específicamente la memoria a corto y largo plazo, y en memoria explícita o declarativa (Flórez, (1999), McGuire y Chicoine, (2009). Debido a que las personas con DIM, no conservan la memoria inmediata, el tiempo suficiente para permitir las diferentes modificaciones que implica la memoria a largo plazo, lo cual dificulta pasar información de la memoria de a corto plazo a la memoria de a largo plazo, siendo esta una barrera en el aprendizaje de los mismos.

Precisamente, la presente investigación se centra en la estimulación de la memoria en personas con DIM, como hemos conceptualizado es fundamental y juega un rol importante en el aprendizaje.

La Junta de Andalucía (2008), presenta algunas características de los alumnos con discapacidad intelectual moderada y algunas orientaciones metodológicas de necesidades y apoyos para los mismos:

Características

Corporales y Motrices:

- Ligeros déficits sensoriales y / o motores.
- Mayor posibilidad de asociación a síndromes.



Autonomía, aspectos personales y sociales:

- Alcanzan un grado variable de autonomía en el cuidado personal (comida, aseo, control de esfínteres...) y en actividades de la vida diaria.
- Pueden darse problemas emocionales y rasgos negativos de personalidad.
- El escaso autocontrol hace que en situaciones que les resultan adversas puedan generar conflictos.
- Precisan de la guía de la persona adulta y suele ser necesario trabajar la aceptación de las tareas y su implicación en las mismas.
- Con frecuencia muestran dificultad para la interiorización de convenciones sociales.
- El campo de relaciones sociales suele ser muy restringido.

Cognitivas:

- Déficits, a veces importantes, en funciones cognitivas básicas (atención, memoria, tiempo de latencia...).
- Por lo general, dificultades para captar su interés por las tareas y para ampliar su repertorio de intereses.
- Dificultades para acceder a información de carácter complejo.
- Dificultades, en muchos casos, para el acceso a la simbolización.
- Posibilidad de aprendizajes que supongan procesamiento secuencial.
- Posibilidad de aprendizajes concretos y de su generalización a situaciones contextualizadas, para lo que puede precisar la mediación de la persona adulta.

Comunicación y lenguaje:

- Evolución lenta y, a veces incompleta, en el desarrollo del lenguaje oral, pero según las pautas evolutivas generales.



- Dificultades articulatorias, que se pueden agravar por causas orgánicas (respiración, tonicidad...).
- Frecuente afectación en el ritmo del habla (taquilalia / bradilalia) y disfluencias (tartamudeo / farfullero).
- Las anteriores características del habla afectan a la claridad del discurso.
- Dificultades para la adquisición y uso de categorías morfológicas y gramaticales.
- Producciones de complejidad y longitud reducidas en el plano sintáctico.
- Recurso al contexto extralingüístico para compensar dificultades de comprensión.
- Inhibición en el uso del lenguaje oral (falta de interés, escasa iniciativa...).
- Con frecuencia adquieren niveles básicos de lectoescritura, al menos en sus aspectos más mecánicos.

Necesidades y ayuda

Corporales y motrices:

- Por lo general no precisan atenciones especiales.

Autonomía, aspectos personales y sociales:

- Programas específicos y funcionales para las aptitudes a desarrollar, que proceda sean aplicados en entornos naturales.
- Control de las condiciones ambientales para facilitar la adaptación.
- Empleo de técnicas de modificación de conducta cuando sea preciso.
- Sintonía emocional y adecuado nivel de exigencia por parte de las personas adultas.
- Aprendizaje y puesta en práctica de los usos sociales propios de los entornos en los que se desenvuelven.



- Búsqueda expresa de actividades y entornos en los que puedan interactuar socialmente.

Cognitivas:

- Incluir en la A.C.I. los ajustes precisos de los elementos curriculares (objetivos, contenidos, actividades, metodología...).
- Diseño y disposición intencional de los contenidos y condiciones de aprendizaje.
- Partir de sus intereses y preferencias. Procurar situaciones y materiales que les resulten atractivos.
- Empleo de técnicas de secuenciación, modelado, encadenamiento.
- Uso adecuado de estrategias de ayuda (físicas, sensoriales, gestuales, orales...).
- Recursos intuitivos, secuenciales y sensoriales (apoyos visuales, marcadores espacios temporales...).
- Aprendizaje de rutinas y habilidades concretas en sus entornos naturales.

Comunicación y lenguaje:

- Estimular el desarrollo del lenguaje oral en todas sus dimensiones (forma, contenido y uso) y en su vertiente comprensiva y expresiva.
- Atención directa por parte del maestro o maestra de audición y lenguaje. Intervención desde un doble enfoque: actividades de tipo formal (ejercicios de lenguaje dirigido) y funcional (situaciones comunicativas).
- Utilizar de forma sistemática mecanismos de ajuste (empleo de lenguaje correcto, sencillo, frases cortas, énfasis en la entonación...).
- Empleo, en situaciones funcionales, de estrategias que favorezcan el desarrollo lingüístico (extensión, expansión, feed back correctivo...).



- Facilitación por medios gráficos y gestuales...
- Uso, cuando sea preciso, de sistemas aumentativos de comunicación para favorecer el desarrollo.
- Aprendizaje de la lectura por medio de métodos globales de palabra.
- Emplear, si fuese preciso, técnicas de lectura funcional (etiquetas, rótulos, iconos...).

Consecuentemente la habilidad para retener y evocar eventos en la memoria, contempla tres procesos básicos:

- ✓ La codificación
- ✓ El almacenamiento
- ✓ La recuperación de la información.

El primero hace referencia a la interpretación que se le da a la información a partir del ingreso de la misma mediante los sentidos; el segundo se enfatiza en la categorización de forma ordenada y el último, se encuentra vinculado a la capacidad de evocar los datos guardados, éste se da de forma adecuada siempre y cuando se realicen apropiadamente los dos anteriores (Etchepareborda & Abad, 2005).

- ***Codificación:***

Esta primera etapa consiste en percibir la información que queremos guardar. Lo que no se percibe no se almacena. En esta fase los estímulos recibidos por los órganos sensoriales se transforman en representaciones mentales. Es muy importante el papel que desempeñan la atención, la concentración y el estado emocional. Nuestra capacidad de registro es limitada y si sobrepasamos esa capacidad alguna de los datos puede que no se guarde correctamente.

- ***Almacenamiento:***

Esta segunda etapa se caracteriza por el ordenamiento y la organización. Se retienen los datos en la memoria para poder emplearlos posteriormente. Es importante la metodología empleada, así como las estructuras intelectuales. Esta organización podría hacerse a través de la repetición del material a recordar, o bien ordenando los elementos.

- **Recuperación:**

En esta tercera y última fase las personas acceden a la información que han registrado y almacenado en la memoria tiempo atrás. Recordar algo significa primero buscarlo y localizarlo en nuestra memoria y después extraerlo. Si esta ha sido bien almacenada y clasificada será más fácil recuperarla.

Existen varias formas de recuperar la información:

- ✓ **Reconocimiento:** Cuando intentamos recordar algo entre varios elementos presentados.
- ✓ **Conmemoración o recuerdo libre:** Recuerdo hace referencia al recuerdo directo de un elemento.
- ✓ **Reaprendizaje:** Consiste en aprender algo por segunda vez, lo que resulta más fácil que la primera.

El proceso de formación de la memoria se va desarrollando de forma temporal, por lo cual se han establecido tres etapas primordiales (Rivas, 2008).

Sin embargo, para nuestro proyecto nos centraremos en las dos primeras etapas las mismas que son fundamentales porque son la vía de entrada del aprendizaje. Nos centraremos en ellas debido a las particularidades de la memoria de las personas con DIM, dado a que existen dificultades en los procesos de codificación y almacenamiento.

Memoria inmediata o sensorial:

Se relaciona con la información que no ha sido procesada y que viene de los sentidos. La información entra, se mantiene por un lapso de tiempo determinado y luego se procesa o se pierde. Esta memoria retiene representaciones de todo lo que vemos, oímos, gustamos o sentimos. Los estímulos que son ignorados se descartan y se olvidan, en cambio a los que se les presta atención siguen su camino hacia la otra etapa de la memoria.

Esta etapa representa cinco registros sensoriales:

- ✓ Vista (icónico)
- ✓ Sonido (ecoíco)
- ✓ Tacto (háptico)
- ✓ Gusto (gustativo)
- ✓ Olfato (olfativo)

Memoria de corto plazo:

Procesa durante un tiempo breve la información proveniente de los registros sensoriales y actúa sobre ellos, como también sobre otros. Esta memoria posibilita recordar información, pero es limitada (por lo general menos de una docena de dígitos) y susceptible de interferencias. La memoria de corto plazo participa en el proceso de control ejecutivo (procesamiento de información) y en el proceso de sostenimiento activo (almacenamiento temporal) (Rivas, 2008).

Dentro de la misma se encuentran cuatro sistemas derivados que detallaremos a continuación, cabe recalcar que dentro de esta etapa se encuentra inmersa la memoria de trabajo.

Sistema ejecutivo: Es importante resaltar que los anteriores subsistemas descritos trabajan subordinados a este tercer componente: ejecutivo central, que se lo considera como el más importante y sobre que el menos se conoce, es así que resulta difícil definirlo y los procesos que se implican en este (TirapuUstárruz & Muñoz-Céspedes, 2005).

Una forma de comprender a este subsistema es a través de la agrupación de sus procesos en cuatro grupos: almacén, procesamiento, distribución de recursos y el control del flujo de información que se describen a continuación (Arnanz & Fernández, s.f.).

- ✓ **Almacén:** Para realizar cualquier actividad necesitamos mantener temporalmente cierta porción de información, este proceso de almacenamiento no debe extenderse debido a que no se podrán ejecutar los demás procesos a cabalidad.
- ✓ **Procesamiento:** El ejecutivo central desarrolla todos los procesos que constituyen nuestros procesos como: comprar u ordenar información. En general incluiría toda manipulación o transformación de información.
- ✓ **Distribución de recursos:** El ejecutivo central tiene recursos limitados por ende estos deben estar correctamente distribuidos en los dos procesos anteriores, estos recursos hacen referencia a la atención que se asigna a cada una de las tareas a realizar, por lo que puede ser voluntaria como involuntaria.
- ✓ **Almacén episódico:** Este es un nuevo componente del que existe una escasa investigación (López M., 2011), pero se lo ha logrado explicar como un subsistema, que permite simultáneamente combinar e integrar la información fonológica y visual (bucle fonológico y agenda visoespacial) con la información de la memoria a largo plazo, para así crear una representación

(episodios) multimodal y temporal de la situación actual (TirapuUstárroz & Luna-Lario, 2008).

Bucle fonológico:

Es un subsistema encargado de mantener activa y manipular la información presentada por medio del lenguaje, consta de dos subsistemas: almacén fonológico y control articulatorio, que según Flores-Mendoza (2000), las conceptualiza como:

El primer subsistema (almacén fonológico) tiene la capacidad de retener la información basada en los códigos fonológicos del lenguaje; y el segundo (control articulatorio) está basado en el habla interna que cumple las funciones de refrescar mediante el repaso de la información retenida en el almacén fonológico y traducir la información verbal que entra por vía visual.

La información verbal que recibimos, ya sea por una vía visual o auditiva (lenguaje oral y escrito) son mantenidas en el almacén fonológico por un segundo y medio, y se pueden reactivar por medio del proceso de control articulatorio, que se centra en un repaso subvocal de dicha información, para que así esta no decaiga. Es importante mencionar que la información verbal puede estar representada mentalmente de diferentes maneras, ya sea de manera fonológica o bien con imágenes mentales.

Agenda visoespacial:

Este subsistema es menos conocido, se podría decir que se encarga de mantener y manipular temporalmente la información visual y espacial, por ende, se considera que este sistema se divide en dos subsistemas uno dedicado a lo visual y otro a lo espacial, se supone que cuenta con un mecanismo que prolonga esta información visoespacial, siendo más que un almacén momentáneo (Manso & Ballesteros, 2003).

Es importante resaltar también que la agenda visoespacial opera con tres tipos de información: Recuerda el qué, dónde y un código kinestésico. El primer tipo de información se refiere al almacenamiento de las características visuales de los objetos como: forma, color, tamaño; el segundo tipo hace referencia a la ubicación en el espacio de los objetos; y el tercer tipo se encarga de almacenar secuencias de movimientos corporales o posiciones (Peña, 2015).

Memoria de trabajo:

La concepción sobre memoria operativa, se ha ido modificando en los últimos 30 años, ya no solo hace referencia al concepto de mantener la información en la mente, sino también su manipulación, transformación, comparación o relación para así planificar y realizar una actividad en específico. Teniendo así una enorme flexibilidad para introducir cualquier dato debido a que esta memoria operativa es ilimitada y susceptible de interferencias (Tirapu-Ustárrroz & Muñoz-Céspedes, 2005).

Las personas con discapacidad intelectual poseen limitaciones y deficiencias en sus aptitudes intelectuales en este caso en la memoria, específicamente la memoria a corto y largo plazo, y en memoria explícita o declarativa (Flórez, (1999), McGuire y Chicoine, (2009).

Desde el punto de vista de Martínez y García (2001), se atribuye a daños cerebrales, déficit meta-cognitivo, o escasas bases de conocimiento. No conservan la memoria inmediata el tiempo suficiente para permitir las modificaciones que implica la memoria a largo plazo, lo que dificulta el pasar información de la memoria a corto plazo a la memoria a largo plazo generando deficiencia en la memorización de datos importantes del contexto.

Es importante tener en cuenta que su memoria visual es mejor que su memoria auditiva y esta llega a ser una herramienta de trabajo para intervenir. En personas con discapacidad cognitiva se evidencia déficit de memoria, sobre todo en la memoria verbal y en el aprendizaje, el curso de recuperación puede variar, con la recuperación de la memoria a largo plazo en primer lugar, la reducción de la amnesia retrógrada y el fortalecimiento de la memoria semántica y la memoria episódica.

Teniendo en cuenta a (Vega Guerra, 2017), en las personas con DI moderada, la capacidad de concentración es baja y restringida. En general, la memoria es pobre y demoran mucho tiempo en recordar y a menudo sus recuerdos son inexactos.

En general, asistir a la escuela es esencial para los niños con DI moderada, para el aprendizaje no sólo de habilidades académicas, sino también como autodisciplina y para desarrollar habilidades sociales y prácticas para la vida en comunidad. A pesar de tener más dificultades para aprender, la experiencia y la investigación han demostrado que, mediante la aplicación de técnicas educativas adecuadas, muchos son capaces de adquirir las habilidades básicas de leer, escribir y aritmética.

Cabe recalcar, que muchas personas con DI, en particular las que tienen una gravedad moderada, son capaces de vivir de forma autónoma y contribuir en su comunidad, también con frecuencia pueden lograr cierta autosuficiencia y llevar vidas felices y satisfactorias.

De este modo, al hablar de procesos mentales como la memoria se relaciona inmediatamente con la psicología cognitiva, como lo afirma Rivas (2008):

La psicología cognitiva se ocupa del análisis, descripción, comprensión y explicación de los procesos cognoscitivos por los que las personas adquieren, almacenan, recuperan y

usan el conocimiento. Su objeto es el funcionamiento de la mente, las operaciones que realiza y resultados de las mismas; la cognición y relaciones con la conducta. (Vega Guerra, 2017).

La memoria humana es el proceso que permite recordar acontecimientos, ideas, relaciones entre conceptos, sensaciones y en definitiva todos los estímulos que en las personas con DIM han experimentado. Hablamos de un proceso mental que es clave para el aprendizaje y por tanto vital para la adaptación del ser humano.

Por ello es ampliamente conocido que las personas con DIM presentan diversas dificultades, pueden obtener un buen grado de autonomía en el autocuidado y el desplazamiento. Las personas con DIM a nivel educativo suelen poder beneficiarse en el campo laboral, generalmente realizan trabajos poco cualificados y con supervisión. Pero pueden tener autonomía en el autocuidado y desplazamiento.

Las autoras de la investigación, describen acorde al estudio que en las personas con DIM su comunicación es eficiente en lo social, aunque poco compleja. Además, pueden responsabilizarse de sus propias decisiones y participar en los diversos contextos tanto educativo, social y familiar, aunque con ayudas y con un periodo de aprendizaje prolongado.

Dentro de las más afectadas esta la memoria sensorial (MS) que es la encargada de almacenar información sensorial y de duración breve, muy unido a la (MS) está la memoria a corto plazo (MCP) es referida como un tipo de memoria temporal, ya que permite retener información por poco tiempo. Y la memoria de trabajo (MT), parte de la (MCP), y es la encargada de manipular la información y procesarla en diferentes zonas del cerebro, por lo mismo que se le conciba como “memoria activa”.

Es frecuente pensar que la memoria es algo innato. Sin embargo, está demostrado que, con un entrenamiento cognitivo adecuado, esta capacidad se puede ejercitar, rehabilitar y

mejorar. El aprendizaje es un proceso clave en la memoria, pues permite incorporar nueva información o modificar la ya existente en los esquemas mentales previos. Tras esta codificación y almacenamiento, la información, el recuerdo o el aprendizaje debería estar preparado para ser recuperado en el futuro.

Por ello se cree pertinente crear un sistema de actividades para mejorar la estimulación de la memoria en las personas con DIM, partiendo de todo lo investigado por las autoras en los diferentes estudios evidenciados para una mejor comprensión y análisis del mismo.

1.2. Sistema de Actividades basadas en la Gamificación

Se define al sistema de actividades como un “conjunto de actividades relacionadas entre sí de forma tal que integran una unidad, y contribuyen al logro de un objetivo general como solución a un problema científico previamente determinado”. (Romero Fernández, 2011).

(Sansón,Olivera, 2011) definen a un sistema de actividades en la estructuración de las actividades de aprendizaje, que permiten potenciar un sistema de conocimientos , en donde se construye un patrón de decisiones que permiten alcanzar los objetivos planteados para la elaboración se toma en consideración los siguientes momentos : orientación, realización de actividades, control de cumplimientos y el impacto.

Los elementos que se consideran en la elaboración de sistema de actividades se interrelacionan y a la vez tienen independencia en sus componentes, esto se explica, desde la relación lógica del proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que parte de un objetivo a alcanzar (Pino,2020).

Las autoras de la investigación concuerdan con la definición que detallan los autores Pino, Olivares y Fernández acerca del sistema de actividades, por ello recalcan que el sistema de actividades es parte importante para poder incorporar la gamificación en las mismas y de esa manera poder estimular la memoria en los estudiantes con DIM, para lograr una mejora en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso por el que adquirimos el conocimiento sobre el mundo, mientras que la memoria es el proceso por el que el conocimiento es codificado, almacenado, consolidado, y posteriormente recuperado. El aprendizaje y la memoria son procesos íntimamente relacionados. No se consigue separar el aprendizaje de la memoria, ni resulta posible realizar dicha distinción dentro del circuito neuronal. La medida de lo aprendido se relaciona con la memoria, siendo ésta la expresión de la capacidad de recuperar informaciones adquiridas.

A lo largo de los años se ha usado diversas formas para estimular la memoria se puede utilizar, desde objetos de la vida cotidiana, pasando por juegos y juguetes psicoeducativos y de estrategia, cuadernos de pasatiempos, hasta material más especializado como láminas de imágenes, cuadernos de ejercicios y programas de estimulación específicos. A continuación (Rosselli, Matute, y Ardila, (2010) presentan diversas formas que generalmente se ha usado para estimular este proceso cognitivo.

- ✓ **Lectura:** Leer es una actividad intelectual que demanda la implicación de varios procesos cognitivos, entre ellos, claro está, la memoria. Además, el aprendizaje en sí, permite crear nuevas conexiones sinápticas y mejora nuestra reserva cognitiva, fundamental para afrontar con más recursos ese posible declive.



- ✓ ***Pasatiempos:*** Los sudokus, o las sopas de letras, son igualmente interesantes para ejercitar nuestro cerebro. Además de la memoria, se trabajan otras áreas como el cálculo o el lenguaje.
- ✓ ***Viajar:*** Conocer nuevos lugares, es a la par que una actividad interesante y placentera, saludable para nuestro cerebro, por lo estimulante que resulta la incorporación de nuevas experiencias.
- ✓ ***Pasear por la naturaleza:*** Dar paseos por la naturaleza se ha descrito como una actividad muy rica desde el punto de vista sensorial. También es importante hacer hincapié en que la salud cerebral tiene una gran dependencia de la cardiovascular.
- ✓ ***Adquirir nuevas habilidades o conocimientos:*** Como por ejemplo aprender un idioma o a, son actividades de un gran esfuerzo intelectual.
- ✓ ***Memorizar listas:*** Como ejercicio específico sobre la memoria a corto plazo, se puede intentar memorizar listas de cosas, como por ejemplo la lista de la compra, una lista de tareas o información de contacto de una persona.
- ✓ ***Mirar fotografías:*** Es una actividad muy evocadora que estimulará la recreación de episodios cercanos a la fotografía (dónde estaba, qué hacía, etc.).

De igual manera (Rosselli, Matute, y Ardila, (2010) hablan sobre que se ha empleado tareas en papel o fichas de memoria siendo de gran utilidad en este propósito. Podríamos incluir también las tareas de tipo oral, o tareas con otro tipo de material como cubos, imágenes y otros objetos que se utilizan para la estimulación de la memoria. Esto son algunos ejemplos:



- ✓ **Ordenar imágenes:** Presentar una serie de dibujos encima de la mesa, dejar un tiempo para memorizarlos y después ponerlos boca abajo, consiste en adivinar donde estaba cada uno de ellos.
- ✓ **Señalar en el mismo orden:** Se necesita un conjunto de dibujos, imágenes u objetos, que son nombrados previamente de forma oral por un monitor. Aquí deben ser señalados en el mismo orden.
- ✓ **Mural de palabras (o imágenes):** Se colocan una serie de palabras o imágenes, que deben ser memorizados durante un tiempo. Luego, se deberá recordar y nombrar la mayor cantidad posible.
- ✓ **Repetición de secuencia:** Se trata de repetir secuencias de palabras o números. Una alternativa es repetir frases, cuanto más larga y compleja, mayor será la dificultad.

En base a todo lo anteriormente mencionado, podemos resaltar que tanto en las instituciones escolares o centros educativos especiales los docentes a cargo o los padres de familia utilizaban métodos diferentes a lo que ahora se utilizan, por ejemplo, el cuaderno de caligrafía que usaban para que repitan diez o veinte veces una palabra y que los estudiantes la memoricen, o también el uso del dictado y de anotar en el cuaderno, o la pizarra, diversos libros como cuentos, el libro nacho, la fábula, etc.; que servían como instrumentos de lectura los cuales contenían imágenes que iban narrado las historias para que los estudiantes pudieran memorizar, o hojas de papel boom que eran utilizadas para que los estudiantes resalten una y otra vez cada letra del abecedario o de las vocales y así las memoricen.

Pero cabe recalcar que estos métodos para estimular la memoria de los estudiantes servían en gran parte para los niños que no presentaban ninguna necesidad de apoyo, y estos mismos métodos eran utilizadas para los niños que presentaban necesidades educativas

especiales. Pero los cuales no resultaban satisfactoriamente logrando resultados buenos y sobre todo no tenía una acogida adecuada por parte de los estudiantes con DIM dado a que no se desenvolvían como se esperaba, y sobre todo la motivación no había y eso resultaba estresante para los estudiantes, lo cual generaba miedo al momento de participar e involucrarse en alguna tarea o actividad a desarrollarse.

Es importante resaltar que años atrás no existía una inclusión plena en donde todos fueran tratados por igual y sobre todo tengan una educación de calidad sin importar si presenta o no una discapacidad, pero esto no solo se debía a la falta de inclusión sino también a la falta de conocimiento de estrategias innovadoras por parte de los docentes y en las diversas instituciones escolares para poder trabajar con estudiantes con DI y por ende algunos estudiantes con DIM, no asistían a ningún centro educativo normal o especializado.

Ahora en el siglo XXI, las tecnologías han permitido grandes innovaciones dentro de este campo de la estimulación de la memoria, conjuntamente con la educación. En general los soportes digitales permiten una interacción más amplia, y son fundamentales para poder trabajar ciertas tareas, en este caso, específicamente las de la memoria. De igual manera permiten un mayor dinamismo, en cuanto a configuración y manipulación de la dificultad.

Por otra parte, a nivel de registro de métricas, o indicadores que permitan hacer un seguimiento en la evolución del desempeño de las tareas, los soportes digitales ofrecen grandes ventajas sobre el papel, al ofrecer información de manera inmediata sin necesidad de ninguna revisión, por lo que los resultados se podrán visualizar tanto de forma inmediata, como a largo plazo.

Es por ello que las autoras creen de vital importancia que la tecnología y la educación ahora son clave dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite innovar y presenta grandes ventajas en este proceso. Una de las posibilidades que ofrecen las

tecnologías es la gamificación, que busca generar una actitud positiva en los alumnos y crear un ambiente más agradable en el aula, en personas con discapacidad intelectual consideramos de vital importancia, ya que es una herramienta que permite que estas personas se motiven, jueguen y al mismo tiempo aprendan de una manera diferente.

Para favorecer la estimulación de la memoria en las personas con DIM, es considerable el trabajar con las herramientas tecnológicas ahora que en pleno siglo XXI, se puede ponerlas en práctica y hacer uso de ellas con los estudiantes, sabiendo que ahora el aprendizaje se da de manera virtual por la pandemia mundial, y es vital que utilicemos las mismas, e innovar acorde a cada necesidad que presenten los estudiantes. Por ello para la estimulación es necesario partir del juego, aprender, ponerlos a prueba y variar las rutinas para evitar la desmotivación o el aburrimiento en las diversas actividades.

Partiendo de lo ya anteriormente mencionado, las autoras consideran necesario utilizar para este sistema de actividades la gamificación según (Kapp,2012) “La Gamificación es una herramienta poderosa para brindar capacitación y educación. Considere la definición formal de un juego en un contexto educativo: tal juego es un espacio donde convergen ciertos factores: jugadores, pensamiento abstracto, desafío, reglas, interactividad, retroalimentación, resultados cuantificables y reacción emocional, todo dentro de un sistema que proporciona estructura”.

De igual manera (Gaitan,2013) señala que la Gamificación, es una metodología de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Esta contribuye a la motivación de las personas con discapacidad intelectual moderada, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de

superación, por ello mediante el sistema de actividades, se elaborará de manera clara y precisa para que pueda ser comprendida y entendible para los estudiantes, padres de familia y los docentes a cargo.

Por ello las autoras manifiestan que la gamificación es una propuesta muy clara y pertinente que se puede implementar en el proceso académico y en el contexto social para los estudiantes con DI moderada, en donde no solo, los ayuda a prepararse para tener un buen desarrollo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también un buen desenvolvimiento en las diversas habilidades de la vida diaria. En donde ellos aprenderán a ser un poco más autónomos e independientes.

Para estimular la memoria, según (Gaitan, 2013), señala que está comprobado que jugando se produce dopamina, así que al usar la gamificación bastaría para que los estudiantes con discapacidad intelectual, produzcan dopamina y consigamos de esa manera mejorar no solo la atención, sino también la memoria. Y a su vez el esfuerzo del que decimos que carecen en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados de la evaluación de la memoria conducen a la elección de las estrategias de compensación que capacitarán a la persona para funcionar en su propio entorno. La aplicación de estrategias internas, e imágenes visuales. Los juegos de memoria son entretenidos y estimulan a las personas a darse cuenta de la utilidad de las estrategias para recordar información y les motiva a utilizar estrategias compensatorias en otras situaciones. (Quijano, 2004).

Todas las personas con DI moderada pueden aprender a utilizar habilidades de repetición con la ayuda de una buena intervención educativa, que genere un patrón de estudio adecuado, con instrucciones claras, un buen número de repeticiones y un contexto tranquilo,

lo cual le permitirá a la persona con discapacidad intelectual moderada aprender y recordar fácilmente nuevos conocimientos.

En el caso, de los estudiantes con DIM se torna necesario y sobre todo se vuelve una exigencia para los docentes buscar estrategias innovadoras adecuadas, para poder trabajar la memoria de los mismos, debido a que de ella depende, el poder mejorar el proceso de retención de información y a su vez el poder brindarle un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes. De tal manera que toda actividad a realizarse debe ser dividida en diferentes etapas con pasos sencillos y sobre todo con instrucciones muy claras y precisas.

Cuando se desarrolla un programa de intervención en este caso el sistema de actividades, para llevar a cabo con niños con DIM, se deben seguir las etapas de desarrollo cognitivo una por una, teniendo en cuenta las capacidades de cada niño y las dificultades individuales que enfrentan para avanzar en el proceso. (Rosselli, Matute, y Ardila, 2010).

Como se va a implementar la gamificación en el proyecto de titulación, pues a través del juego utilizando diversas aplicaciones gratuitas y alcance de todos los estudiantes con DIM, se puede proponer tareas que les ayuden a desarrollar sus capacidades. Lo que debemos saber y tener muy claro es que, el juego no es una pérdida de tiempo, debido a que de esa manera nuestros estudiantes con DIM tienen la posibilidad de aprender de una manera divertida que les permita investigar, manipular y explorar, teniendo una mayor comprensión del mundo que les rodea.

Además, al implementar la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes con DIM, les permite trabajar la toma de decisiones, la habilidad para solucionar problemas y la creatividad, mejorando así la capacidad de cooperar y el respeto a los demás, pero sobre todo fomentando la motivación y despierta el interés por el estudio y el aprendizaje.

Las autoras concuerdan con todo lo que se manifiesta acorde a que, al implementar y poner en práctica el sistema de actividades para estimular la memoria de los estudiantes con DIM mediante la gamificación es muy importante, la misma sirve para trabajarlo de manera virtual o presencial y es un apoyo para los docentes y padres de familia. Cabe recalcar que este sistema de actividades se puede trabajar con diversos grupos dentro y fuera de la institución.

De esa manera trabajaremos cada una de las memorias para poder lograr dar respuesta a nuestro objetivo principal partiendo del sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación como estrategia metodológica. Según los autores estudiados la memoria de las personas con DI moderada, puede mejorar siempre y cuando se maneje una buena intervención para poder lograr la mejora del mismo en su proceso de enseñanza-aprendizaje y a la vez para su vida, en donde deberá desenvolverse en las diversas habilidades de la vida diaria más no solo en las académicas.

De tal manera que existen diversas actividades de estimulación de la memoria en personas con DIM, por ejemplo, seleccionar diversos elementos de una categoría, ordenar secuencias, relacionar sustantivo con imagen, reconocimiento emocional. Cabe mencionar que depende del docente o el tutor a cargo el poder encaminar cada una de las actividades hacia las necesidades de los estudiantes y de esa manera lograr un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actividades:

Para ejercitar la memoria en personas con discapacidad intelectual moderada se pueden realizar ejercicios como:

- ✓ Memorizar series (objetos, números, animales, colores, etc.)



- ✓ Memorizar (rimas, frases, adivinanzas, canciones, etc.)
- ✓ Buscar pares
- ✓ Identificar letras, palabras, letras de canciones, símbolos, etc.
- ✓ Escuchar y seguir instrucciones verbales y discriminar sonidos.

Sin embargo para nuestro proyecto utilizaremos habilidades adaptativas basadas en la:

- ✓ Comunicación
- ✓ Autocuidado
- ✓ Habilidades de la vida en el hogar
- ✓ Habilidades sociales
- ✓ Salud
- ✓ Seguridad
- ✓ Trabajo
- ✓ Habilidades académicas funcionales

Por ello se han implementado actividades para estimular la memoria tanto visual y auditiva en correspondencia a las habilidades adaptativas, las cuales favorecen a que los estudiantes afronten las experiencias de la vida cotidiana y cumplan las normas de autonomía personal según lo esperado en relación a su edad y nivel socio cultural. Cada actividad a desarrollarse va encaminada y acorde con lo que se quiere enseñar para que el estudiante aprenda, y logre mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas tenemos las habilidades académicas-funcionales, autocuidado, vida en el hogar, las mismas que son esenciales para lograr un mejor desenvolvimiento en cada uno de los estudiantes y a su vez estimular su memoria tanto auditiva como visual.

Con todo lo mencionado anteriormente cabe mencionar que existe una variedad de actividades para apoyar a los estudiantes con DIM en su proceso de enseñanza-aprendizaje y

en las actividades de la vida diaria. Y de esa manera lograr una buena estimulación de la memoria en cada uno de los estudiantes. Siempre centrándose en que los estudiantes con DIM son los que deben favorecerse de las mismas.

Hasta aquí se han expuestos los sustentos teóricos del estudio, los cuales conducirán a los supuestos metodológicos del mismo.

Capítulo II. Marco metodológico

2.1 Descripción del contexto de investigación

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Especial del Azuay (UNEDA), se trabajó con adolescentes con DIM del décimo 2. en el cual se encuentran 10 estudiantes, son 5 mujeres y 5 hombres entre los 16 a 18 años, 8 estudiantes cuentan con un diagnóstico de Discapacidad intelectual moderada y 2 estudiantes cuentan con un diagnóstico de Síndrome de Down. La investigación se centra en los ocho estudiantes que presentan discapacidad intelectual moderada, donde los ritmos, estilos, necesidades y capacidades son diversas.

Partiendo de lo anteriormente mencionado, recalamos que los dos estudiantes con Síndrome de Down, son partícipes del proyecto, sin embargo, no de la investigación para nuestro trabajo de titulación. Específicamente el proyecto está dirigido a los estudiantes que presentan DI moderada, por lo que incluir el síndrome de Down, haría que nuestro trabajo sea más extenso y complejo, dado el limitado tiempo con el que se cuenta para llevar a cabo el mismo y no será posible profundizar, analizar y estudiar el mismo.

2.2 Paradigma, enfoque y tipo de estudio

De acuerdo con el objeto de estudio y los objetivos planteados las autoras asumen el enfoque cualitativo, este se puede definir como una investigación que produce datos descriptivos: el habla de las personas, ya sean de forma oral o escrita, y el comportamiento observable. Taylor, S.J. y Bogdan R. (1986), (citado en Quecedo, Rosario y Castaño, Carlos, (2002) sintetizaron los criterios de definición de la investigación cualitativa de la siguiente manera.

Taylor, S.J. y Bogdan R. (1986), sintetizan los criterios definitorios de los estudios cualitativos de la siguiente manera:

1.- *La investigación cualitativa es inductiva:* Así, los investigadores:

- ✓ Comprenden y desarrollan conceptos partiendo de pautas de los datos, y no recogiendo datos para evaluar hipótesis o teorías preconcebidas.
- ✓ Siguen un diseño de investigación flexible.

- ✓ Comienzan un estudio con interrogantes vagamente formulados.

2.- *Entiende el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística:*

- ✓ Las personas, los contextos o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
- ✓ Estudia a las personas en el contexto de su pasado y en las situaciones en las que se hallan.

3.- *Es sensible a los efectos que el investigador causa a las personas que son el objeto de su estudio:*

- ✓ Interactúan con los informantes de un modo natural. Aunque no pueden eliminar su influencia en las personas que estudian, tratan de controlarla y reducirla al mínimo. En la observación tratan de no interferir en la estructura; en las entrevistas en profundidad, siguen el modelo de una conversación normal, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas.

4.- *El investigador cualitativo trata de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas:*

- ✓ Trata de identificarse con las personas que estudia para comprender cómo experimentan la realidad. Busca aprehender el proceso interpretativo permaneciendo distanciado como un observador objetivo y rechazando el papel de unidad actuante.

5.- *El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones:*

- ✓ Ha de ver las cosas como si ocurrieran por primera vez, nada se ha de dar por sobrentendido.

6.- *Todas las perspectivas son valiosas:*

- ✓ No se busca “la verdad o la moralidad”, sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.

7.- *Los métodos cualitativos son humanistas:*



- ✓ Los métodos con los que se estudia a las personas influyen en cómo se las ve. Si reducimos las palabras y los actos a ecuaciones estadísticas, se pierde el aspecto humano. El estudio cualitativo permite conocer el aspecto personal, la vida interior, las perspectivas, creencias, conceptos..., éxitos y fracasos, la lucha moral, los esfuerzos...

8.- *Los estudios cualitativos dan énfasis a la validez de la investigación:*

- ✓ Aseguran un estrecho ajuste entre los datos y lo que realmente la gente hace y dice. Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolos hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen, el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias.
- ✓ Subrayan la validez, frente a los cuantitativos que hacen hincapié en la confiabilidad y reproductividad de la investigación. El estudio cualitativo es una investigación sistemática y rigurosa, no estandarizada, que controla los datos que registra. No obstante, al pretender producir estudios válidos del mundo real no es posible lograr una confiabilidad perfecta.

9.- *Todos los contextos y personas son potenciales ámbitos de estudio:*

- ✓ Todos los contextos y personas son a la vez similares y únicos. Son similares en el sentido que entre cualquier escenario o grupo de personas se pueden encontrar algunos procesos sociales de tipo general. Son únicos por cuanto que en cada escenario o a través de cada informante se puede estudiar de mejor modo algún aspecto.

10.- *La investigación cualitativa es un arte:*

- ✓ La investigación cualitativa es flexible en cuanto al modo de conducir los estudios. Se siguen lineamientos orientadores, pero no reglas. Los métodos están al servicio del investigador; el investigador no está supeditado a un procedimiento o técnica.
- ✓ La investigación cualitativa, denota procesos de tipo: inductivo, generativo, constructivo y subjetivo.

2.3 Método

En coherencia con lo planteado anteriormente, se asume como método utilizado en la presente investigación el estudio de caso. Según la definición de Yin (1994, pág. 13), “una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes”. (Martínez, 2006).

Por otra parte, Yin (1994), citado en Chetty (1996), argumenta que el método de estudio de caso ha sido una forma esencial de investigación en las ciencias sociales y en la dirección de empresas, así como en las áreas de educación, políticas de la juventud y desarrollo de la niñez, estudios de familias, negocios internacionales, desarrollo tecnológico e investigaciones sobre problemas sociales (Martínez, 2006).

Según Yin (1989), un diseño de estudio de caso, se organiza en cinco componentes: las preguntas del estudio, las proposiciones, si existieran, su unidad de análisis (pueden ser varias), la lógica que vincula los datos con las proposiciones y los criterios para interpretar los hallazgos.

Se asume un diseño de estudio de caso único, debido a que está tomando una única unidad al grupo de adolescentes con discapacidad intelectual moderada en interacción con su docente de aula. Teniendo como objeto de estudio, la memoria y sus particularidades. Sobre la base de esto, se propone el sistema de actividades, desde una perspectiva innovadora que permitirá una mejor estimulación de la memoria en los estudiantes con DIM. Este apoyo, da paso a que los estudiantes aprendan de una manera más divertida y generen nuevos aprendizajes, a través del desarrollo de sus habilidades adaptativas, se vayan preparando para la vida diaria y en un futuro puedan lograr mayor independencia y autonomía.

2.4 Las preguntas de investigación.

Fue necesario describir preguntas que orienten el trabajo:

- ✓ ¿Qué caracteriza la memoria de los estudiantes con discapacidad intelectual moderada?



- ✓ ¿Cuáles son las barreras para el aprendizaje y participación que obstaculizan la estimulación de la memoria de los estudiantes del décimo “2” con DIM en el proceso académico?
- ✓ ¿Cómo es la memoria icónica visual de los estudiantes del décimo número “2”?
- ✓ ¿Cómo el tutor del décimo “2” organiza los diversos contenidos a trabajar con los estudiantes con DIM?
- ✓ ¿Cómo el tutor estimula la memoria de los estudiantes del décimo 2 con DIM el tutor a cargo?
- ✓ ¿Cómo el tutor toma en cuenta las particularidades del grupo para la estimulación de los procesos de la memoria?
- ✓ ¿Cómo el docente incorpora las habilidades de la vida cotidiana de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ✓ ¿Cómo los estudiantes del décimo número “2” toman las estrategias que utiliza el docente para llevar a cargo las actividades?
- ✓ ¿Qué logros alcanzan los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje?

2.5 Las proposiciones teóricas.

En cuanto al segundo componente Yin (1989), plantea que las proposiciones teóricas servirán de referencia o punto de partida para la recolección de los datos desde los distintos niveles de análisis del caso, y para el análisis posterior del mismo. (Martínez, 2006).

- ✓ Los estudiantes del décimo “2” afrontan barreras para el aprendizaje y participación que obstaculizan la estimulación de su memoria en el contexto educativo.
- ✓ El tutor a cargo del décimo “2” no implementa estrategias que potencien las habilidades de cada estudiante facilitando su aprendizaje y participación.

2.6 La unidad de análisis.

Es el tercer componente en un estudio de caso. Se considera que generalmente es una persona individual sobre el cual se va a estudiar, por lo tanto, se convierte en la unidad de análisis (Yin, 1989). Al tratarse de un estudio de caso único, se define como unidad de análisis, los estudiantes del décimo “2”, de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”. Su

selección se debe a que hemos escogido este nivel para nuestras prácticas y donde se ha focalizado la problemática que orienta este estudio.

2.7 La vinculación lógica de los datos a las proposiciones.

Los diversos datos que se obtienen de la investigación pueden ser unidos de diversas maneras, y a su vez al emparejarse se pueden relacionar varias partes de información y poder obtener un dato más certero (Yin, 1989).

A través de las diversas técnicas de investigación se recaba datos que sirven para ser relacionados con las proposiciones establecidas previamente. Para garantizar la vinculación se requiere aplicar métodos y técnicas adecuados en la recopilación de datos. Entre lo empleado están la técnica bibliográfica, la entrevista semiestructurada en profundidad y en concordancia con los indicadores de la categoría de análisis, la observación participante y la triangulación de la información.

2.8 Participantes

Dentro del estudio de caso único se asumen como participantes a los estudiantes y el docente visto desde interacción, constituyendo el caso de estudio, de esta investigación. Pertenecen tanto al sexo femenino como masculino, están en una edad entre los 16 y 18 años. Son 8 estudiantes con DIM donde los ritmos, estilos, necesidades y capacidades son diversas en todos los estudiantes.

Este estudio de caso único se ha trabajado en dos partes tanto en el octavo ciclo, como ahora en el noveno ciclo. Por ello se ha podido coordinar con el tutor a cargo para dar respuesta a la problemática encontrada en el estudio de caso y de esa manera mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

Con el único objetivo el dar apoyo a los estudiantes con DIM para lograr estimular la memoria en cada uno de los involucrados. Y para ello primeramente se partirá desde una Operacionalización de las categorías de análisis, para poder avanzar con el mismo.



Categorías de análisis

Operacionalización de las Categorías de análisis

Tabla 1

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	INDICADORES	MÉTODOS Y TÉCNICAS
Memoria en estudiantes con discapacidad intelectual moderada.	-Memoria Sensorial	- MS Almacenamiento de las características de los estímulos a partir de los órganos de los sentidos. (tacto, olfato, vista, oído, gusto).	-Revisión bibliográfica -Observación participante -Diario de campo - Entrevista dirigida al docente -Matriz de consolidación (triangulación de datos) -Lista de cotejo
	-Memoria a Corto Plazo	- MCP Organizar y analizar la información (reconocer caras, recordar nombres, contestar preguntas básicas, etc.) e	



	-Memoria de Trabajo	<p>interpretar nuestras nuevas experiencias.</p> <p>Guarda la información por 30 segundos, ya sean pequeños recuerdos.</p> <p>-MT</p> <p>Buena ejecución de la información.</p> <p>Elabora y manipula información visual y espacial.</p> <p>Guarda la información verbal tras la repetición verbal de la misma.</p> <p>Partiendo de la agenda visuoespacial:</p> <p>-Relaciona de manera visual, los colores, formas, letras, entre otras.</p> <p>-Identifica de manera espacial las diversas indicaciones tales como; arriba, abajo,</p>	
--	---------------------	--	--



		al medio, adelante, atrás, etc.	
--	--	---------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia

Métodos, técnicas e instrumentos

Nuestra investigación está orientada a obtener información acerca de la pregunta de investigación que se ha planteado y que orienta al estudio de caso. Para recopilar toda la información necesaria y pertinente para el desarrollo de nuestra investigación se utilizará diferentes técnicas e instrumentos.

Técnicas e instrumentos aplicados

Técnica: Observación participante

La observación es la técnica que nos permite detectar y asimilar información, o tomar registro de determinados hechos a través de instrumentos. Además, permite interactuar al observador en el objeto de estudio con el fin de comprenderlo más ampliamente, y de esa

manera adentrarse en el contexto escolar, utilizando diferentes instrumentos de la investigación cualitativa para poder recolectar información valiosa la misma que permite avanzar en la investigación, conjuntamente con ella se trabajará como un instrumento principal los diarios de campo.

Instrumento: Diario de campo

El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez y en un nuevo estudio para (Ramos, 2013). “El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil, al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

Su propósito fue registrar la actividad diaria de forma descriptiva e interpretativa de los estudiantes durante las semanas de prácticas pre profesionales. Este instrumento está estructurado a las actividades realizadas vía Zoom y vía WhatsApp, también se registra las observaciones, proporcionando ideas acordes a lo que se quiere investigar, y evaluando las actividades realizadas por los observadores a partir de los aspectos de la participación.

La información recopilada se obtuvo de la observación en las sesiones de clase en las diversas horas que los estudiantes y los padres de familia manifestaron para poder participar dentro de los encuentros, se evidenció mediante las observaciones realizadas y la interacción que se dio con los diversos actores dentro del proceso de investigación, como primer punto se identificó la problemática que es la en el momento de realizar actividades nuevas, presentan dificultades para memorizar y retener la información, así como recuperar la que ya han

adquirido en ese momento. De igual manera, se muestran dificultades en el almacenamiento, mantenimiento y procesamiento de la información.

Técnica: entrevista semiestructurada.

Según (Díaz-Bravo, 2013), la entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.

Esta técnica es de gran utilidad en la investigación cualitativa, para recabar datos. La entrevista semiestructurada es un proceso activo de intercomunicación orientada a potenciar el desarrollo personal a conocer el contexto que nos rodea y de esa manera como pareja pedagógica poder conocer un poco más a fondo el grupo que en este caso es el décimo número “2” que es el estudio de caso único y a su vez las necesidades y potencialidades que presentan cada uno de los estudiantes y a su vez el docente.

Como ya se mencionó anteriormente el único objetivo de dicha entrevista es conocer cada detalle acerca de los estudiantes, para poder llevar a cabo la estimulación de la memoria mediante la gamificación. Mediante la guía de entrevista.

Instrumento: Guía de entrevista

En este estudio de caso único la entrevista se le aplicó al docente a cargo del décimo número “2”. Dado a que esta guía de entrevista es un documento que sirvió de apoyo para llevar a cabo la investigación, dado a que contiene preguntas claras y precisas acorde al estudio de caso que se está investigando y los aspectos a analizar en la entrevista. La misma es un proceso activo de intercomunicación orientada a potenciar el desarrollo personal a conocerse mejor a sí mismos como al contexto que le rodea en este caso a todos los

integrantes del estudio de caso y la manera de trabajar del docente para lograr estimular la memoria de los estudiantes con DIM.

La entrevista fue muy importante y fundamental para poder dar paso al desarrollo del proyecto de titulación, por ende, esta entrevista contenía diversas preguntas claras y muy precisas acorde, a como el tutor trabajaba con los estudiantes del décimo número 2, quienes eran partícipes del estudio de caso único. Cabe destacar que desde un inicio del proyecto de titulación se trabajó con el mismo grupo, por ende, se realizaron dos entrevistas una para poder hallar la problemática y otra para poder constatar su avance y la aprobación por parte del docente a cargo hacia el sistema de actividades que se había implementado en el décimo número 2.

Con la primera entrevista se obtuvo respuestas muy precisas donde se pudo constatar dicha problemática, que ya se había analizado mediante la observación participante durante el transcurso de las primeras prácticas pre profesionales. También se pudo analizar que, por parte del tutor a cargo, dado al ser terapeuta como profesión, mas no educador especial no contaba con todas las estrategias innovadoras para poder llevar a cabo y lograr un mejor avance en los estudiantes. Por ello el mismo supo manifestarse con nosotras para que se creara un proyecto, el cual les brinde un apoyo significativo a cada uno de los estudiantes acorde a la estimulación de la memoria.

Técnica: Análisis de documentos

En el estudio de (Ortega-Carbajal, 2015), el análisis documental consiste en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en diversas fuentes documentales.

Mediante la revisión documental se pudo evidenciar e identificar las investigaciones ya elaboradas con anterioridad lo cual sirvió de mucha ayuda al momento de recabar toda la información pertinente para la investigación acerca del estudio de caso único.

Para poder llevar a cabo la caracterización de cada uno de los estudiantes e integrantes del estudio de caso único y poder construir el diagnóstico pertinente para la investigación se trabajó con todo el análisis y la revisión documental antes ya analizada para poder dar paso a buscar la solución pertinente ante dicha problemática.

Para la recolección de datos con la que se trabajó en esta investigación, partiendo del estudio de caso único que son los estudiantes del décimo número “2” fue la revisión documental de cada uno del PCI, e informes que nos brindó tanto la institución como el docente a cargo y en base a ellos utilizamos la ficha bibliográfica donde se sintetiza la información adecuada y pertinente para la realización y finalización de nuestro proyecto.

Debido a que estas constituyen un instrumento imprescindible en el proceso de investigación, particularmente en la fase inicial de consultar los libros, páginas webs, documentos digitales como trabajos de tesis de compañeros de diferentes carreras pero que brinda una información importante hacia esta investigación, y de esa manera se forma la base del análisis y argumentación del trabajo. Logrando así dar respuesta a todas las inquietudes y problemáticas encontradas.

Instrumento: Lista de cotejo

Según (Villaruel, 2015), la lista de cotejo, también conocida como lista de Control o de Verificación es un instrumento que indica, efectivamente y tal como se requiere en este diseño, la presencia o ausencia de aspectos, categorías o conductas a ser observadas.

La lista de cotejo es considerada un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo.

En esta investigación la usamos para poder ver los avances que presentaban los estudiantes en cada sesión de trabajo que se realizaban usando la gamificación como metodología para implementar el sistema de actividades y estimular la memoria de los mismos, por ende, en cada sesión se verificaba si el estudiante presentaba una mejoría tanto en la memoria sensorial, la memoria a corto plazo y la memoria de trabajo dado a que en cada una de ellas se trabaja diversos contenidos, para poder obtener resultados acordes a que den respuesta a la problemática que se encontró en el estudio de caso y cabe resaltar que existieron mejorías en los estudiantes.

De tal manera que evaluamos en dicha lista los diversos indicadores que ya se habían planteado en la categoría de análisis de la investigación en los tres tipos de memoria a trabajar. Por ende, utilizamos el recurso pedagógico para poder constatar de manera más precisa y clara cada uno de los avances y logros de los estudiantes. Lo cual evidenciaremos en la caracterización de la memoria de cada uno de ellos.

Fases de la investigación

En correspondencia con los objetivos planteados en la investigación esta se realizó en cinco fases las cuales se describen a continuación:

- ✓ Fue necesario partir de la búsqueda de información, contenidos teóricos que se los obtuvo de fuentes confiables como artículos de revistas, libros digitales, estudios aprobados por universidades.



- ✓ Con los conocimientos obtenidos a través de la información recabada, se diseñaron las diferentes fases del estudio de caso, iniciando por la formulación de preguntas de investigación, la estructuración de las proposiciones teóricas, lo que orienta para el diseño el instrumento de investigación.
- ✓ Al disponer de los resultados de la investigación mediante el uso de las técnicas e instrumentos empleados, se procedió a diseñar el sistema de actividades.
- ✓ Para la elaboración del sistema de actividades se trabajó con una estructura en correspondencia con la metodología que se implementó en este caso la Gamificación.

Análisis de datos

Para poder llegar a la triangulación de los datos obtenidos, se trabajó con diversos instrumentos y técnicas que se han utilizado para poder llevar a cabo la investigación, tales como la observación participante, los diarios de campo, el análisis documental, la matriz de consolidación. A continuación, se aborda la lógica seguida en el análisis de resultados.

En primer lugar, se procedió al análisis de resultados por cada uno de los instrumentos aplicados, posteriormente se procede a su triangulación, para llegar a un análisis integrador que se contrasta con los referentes teóricos. Posteriormente se presentan los elementos esenciales de la propuesta de solución a la problemática planteada contenidos en el sistema de actividades y para finalizar, se exponen los principales hallazgos encontrados en su aplicación parcial y recomendaciones.

El análisis del contenido de la información se concluye con la interpretación de los datos del caso, su comprensión e identificación de relaciones, a través de procesos de reflexión y triangulación, orientado por el propósito del caso y su problemática.

Por último, se realizó la triangulación de los datos llevando a cabo un procedimiento de contrastación, que permite establecer la validez y credibilidad en la investigación. Según Denzin (1970), define la triangulación como “la aplicación y combinación de diferentes metodologías de análisis en el estudio de un mismo fenómeno. Para nuestra investigación se realizó una triangulación cualitativa permite la verificación, comparación, análisis e interpretación de distintos tipos de datos sobre el estudio de caso. Esta triangulación sirve para protegerse de las tendencias del investigador, de confrontar y someter a un control recíproco relatos de diferentes informantes.

Parte fundamental para poder llevar a cabo dicha propuesta, fue el encontrar la problemática para poder dar respuesta a la misma mediante la propuesta planteada. Podemos decir que la misma ha sido muy fructífera para todos los estudiantes, quienes participaron del estudio de caso único como son el grupo de estudiantes del décimo número “2”, dado a que en todos se logró obtener un gran avance acorde a su desempeño y dando respuesta a las diversas falencias que al principio se encontraron en cada uno de ellos.

El tutor a cargo ha manifestado, que por los diversos ritmos y estilos de aprendizaje que presentan los estudiantes con discapacidad intelectual moderada, es necesario trabajar la memoria dado a que los estudiantes, no presentan una buena retención de información, sin embargo, desea poner en práctica el sistema de actividades para estimular la memoria mediante el juego, y de esa manera poder brindar un apoyo a todos los estudiantes que presentan DIM, para que en los diversos contextos que se desenvuelven tanto familiar y educativo como el social puedan obtener una mejoría en su proceso de enseñanza-aprendizaje

y a su vez un mejor desenvolvimiento con las demás personas y de esa manera puedan ser un poco más independientes en diversos aspectos.

Además, este sistema de actividades es de gran apoyo tanto para padres y madres de familia, como para los docentes debido a que les permite estimular la motivación en los estudiantes, particularmente por la interacción positiva entre profesor y estudiantes y de igual manera con sus padres.

Para finalizar este análisis de resultados consideramos que, si es posible implementar esta propuesta no solo para un grupo, sino también para los demás grupos del centro, debido a que se pueden ir integrando muchas más actividades acordes a las falencias que se encuentren en los nuevos estudios de caso y de esa manera quedara como un buen aporte y apoyo para todos los padres y madres de familia, docentes y sobre todo para el bienestar de los estudiantes con DIM.

Análisis de instrumentos

-Diario de campo (Ver Anexo A).

Mediante los diarios de campo se logró evidenciar diversas implicaciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los procesos de la memoria, la cual además tiene un papel central pues es la vía de entrada de la información para su posterior procesamiento y recuperación esencial para los procesos de aprendizaje.

Se pudo evidenciar desde el día uno, en el transcurso de las clases de manera virtual vía Zoom, que los horarios eran adaptados acorde a la disponibilidad de cada uno de los estudiantes, como de sus padres de familia. Se observaron falencias en los estudiantes, al retener información, en correspondencia con las actividades que el docente desarrollaba para impartir los diferentes contenidos. Además, de ello se pudo constatar si los indicadores

planteados ante el estudio de caso único que se llevaba a cabo con el grupo del décimo número “2” se cumplían de manera adecuada por parte de cada uno de los integrantes del estudio de caso único. Por ende, se trabajaba los tres tipos de memoria tales como; la memoria sensorial que daba respuesta a cada uno de los órganos de los sentidos del ser humano, la memoria a corto plazo si guardaba y analizaba la información pertinente a las actividades que estaba desarrollando por un cierto tiempo de 30 segundos o simplemente pequeños recuerdos y la memoria de trabajo si manipula la información tanto visual como espacial, por ende, buena ejecución de la información.

Además de ello se pudo evidenciar en uno de los encuentros sincrónicos, en donde se trabajó los números del 1 al 20 con una estudiante X, la misma que el año escolar pasado había aprendido los números del 1 al 50, pero al volver a recordar y repetirle los números de dichas cantidades la estudiante, no lograba recordar todas las cantidades. Decía correctamente los números del 1 al 5, pero las demás cantidades las organizaba desordenadas y no recordaba con facilidad las mismas.

Otro ejemplo, que se pudo evidenciar también fue cuando observamos en uno de los encuentros sincrónicos de manera grupal, se pudo constatar que los estudiantes no realizaban la actividad correctamente, no se retenían las orientaciones dadas, al momento de realizar la actividad. La misma que se trataba de realizar sumas de cantidades pequeñas. A lo cual de los 10 estudiantes solo dos acertaban de manera correcta en algunas sumas básicas, y el resto respondía de manera incorrecta.

Las autoras de la investigación se involucraron para participar y utilizando material concreto como esferos, hojas de papel boom, cucharas u objetos que estuvieran al alcance de los estudiantes, que servían para poder desarrollar las sumas de manera más práctica y creativa. Por ende, de los 10 estudiantes respondían correctamente 6 con el apoyo del

material concreto y sobre todo de sus dedos, además de ello también involucramos la aplicación del Árbol ABC, lo cual nos pareció muy bueno y que se debía seguir haciendo parte de las clases el juego que los motivaba a querer seguir desarrollando sumas, por la diversión y los resultados o recompensas que obtenían los estudiantes.

-La entrevista semiestructurada (Ver Anexo B).

La entrevista que se le realizó al docente a cargo del grupo del décimo número “2”, aborda las variables que se vieron como son la memoria sensorial, memoria a corto plazo y memoria de trabajo.

Por ejemplo, al docente se le pregunto ¿cómo trabaja la memoria sensorial? es decir los órganos de los sentidos. Señaló, que trabajaba mediante videos musicales, acordes a la actividad a desarrollarse dentro de los contenidos en las materias como matemáticas, lenguaje, ciencias naturales, y ciencias sociales. De ello se deduce, que utiliza, como canal sensorial, única el auditivo. El resto de los órganos de los sentidos, queda muy limitado.

Ante esta realidad, se evidencia la necesidad de diversificar estrategias que estimulen otros órganos de los sentidos, como parte de la memoria sensorial. Todo ello con la finalidad, de estimular procesos como la atención y motivación, aspectos también claves dentro de la estimulación de la memoria. A lo que se debe sumar, trabajar de manera simbólica, gráfica y concreta con los estudiantes para poder desarrollar mejor sus habilidades en todos los sentidos.

De igual manera, enfatizó en que los estudiantes les cuesta mucho organizar y analizar la información (reconocer caras, recordar nombres, contestar preguntas básicas, etc.) e interpretar nuestras nuevas experiencias. Por ejemplo, en preguntas básicas acerca de la vida cotidiana, de los estudiantes, ellos recuerdan a sus familiares simplemente a los más

allegados con los que conviven el mayor tiempo posible, logran recordar sus nombres. Pero de familiares que ven una o dos veces al mes y con los que interactúan poco, no logran identificarlos, ni siquiera por su nombre los recuerdan. Esta entrevista aportó a la investigación, para identificar las falencias en la retención de cada uno de los estudiantes.

Finalmente, ya se había mencionado el punto clave de la investigación que es la estimulación de la memoria de los estudiantes, y por ende se trató todas las inquietudes e interrogantes que existían y de igual manera cómo se observaba el desempeño de los estudiantes, con el proceso de las diversas sesiones de trabajo que se llevaron a cabo en el lapso de las prácticas pre profesionales, dando respuesta así a la problemática existente.

Con toda la información que se obtuvo de dichas entrevistas y el análisis que se llevó a cabo de las mismas, se pudo llevar a cabo la creación del sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con DIM.

-Lista de cotejo (Ver Anexo C).

Luego del análisis de dicha lista de cotejo, la misma ha sido muy importante para la investigación debido a que parte de la observación y la verificación, la misma permite la revisión de los diversos indicadores a trabajar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diversas sesiones de trabajo poniendo en práctica el proyecto de titulación acerca del sistema de actividades para estimular la memoria en base a la gamificación en estudiantes con discapacidad intelectual.

Para aplicar la lista de cotejo en el estudio de caso único, se lo aplicó mediante el desempeño de tareas de cada uno de los estudiantes de forma individual y a la vez grupal.

Tomando como referencia la escala de gravedad según el DSM-5 en el dominio conceptual, social y práctico. El alumnado con este tipo de discapacidad intelectual suele desarrollar habilidades comunicativas durante los primeros años de la infancia y, durante su proceso de escolarización, puede llegar a adquirir parcialmente diversos aprendizajes instrumentales básicos.

De igual manera suelen aprender a trasladarse de forma autónoma por diferentes lugares, que le resulten familiares, como también atender a su cuidado personal con la supervisión de un adulto y beneficiarse con el entrenamiento de las habilidades sociales.

Partiendo de ello, se analizaron los resultados de la memoria sensorial, memoria corto plazo y la memoria de trabajo. Cabe mencionar que las tres, están estrechamente interrelacionadas. Cabe mencionar que, al momento de realizar cada actividad para poder evaluarlos, se utilizó y trabajó de dos maneras tanto individualmente como grupal.

Para poder fomentar de igual manera el compañerismo y que ellos se sientan motivados y a la vez quieran participar y así lograr un mejor desempeño en todas las habilidades adaptativas. Y de esa manera se puede observar y analizar su proceso de aprendizaje, su nivel de logro o necesidad de apoyo.

Mediante las actividades que se realizaron se pudo observar las características de las personas con DIM en función de la memoria, acorde a los tres tipos de memoria que se ha observado. A continuación, se dará a conocer más a profundidad el análisis en base a los indicadores de las categorías de análisis.

- **La memoria sensorial:** Cabe destacar que está formada por toda la información que recogen nuestros sentidos en este caso la información que los estudiantes recibían al momento de desarrollar alguna actividad. Aquí la información recibida permanece el



tiempo justo para que la misma pueda ser atendida e identificada de forma que facilite su posterior procesamiento. En base a la lista de cotejo observada en el transcurso de las clases se pudo constatar que los estudiantes al momento de trabajar la vista si logran hacerlo mediante los videos musicales que llamen su atención, de igual manera con el oído si logran reconocer los sonidos a trabajar, el tacto de igual forma al manipular los objetos al momento de trabajar con material concreto. Pero sin embargo no se ha podido trabajar el olfato y el gusto dado a que no nos encontramos de manera presencial debido a la pandemia.

- **La memoria a corto plazo:** Se refiere a cuando se trata de retener una pequeña cantidad de información ya sea de una actividad vista o de algún momento vivenciado, de forma que se encuentre disponible durante un corto lapso de tiempo. Según la lista de cotejo observada durante las clases se pudo constatar mediante esta que los estudiantes pueden reconocer ciertas caras, recordar nombres, contestan preguntas básicas. Además, de ello en el transcurso de las actividades hemos observado que a ellos les cuesta retener la información durante un lapso de 30 segundos esto acorde a la actividad realizada.
- **La memoria de trabajo:** Esta se encuentra implicada cuando el estudiante requiere al almacenar una información durante un breve periodo de tiempo cierta cantidad de información como ya lo habíamos mencionado de alguna actividad o de un momento vivenciado en cualquier contexto y a la vez que se realiza un procesamiento concurrente. Según la lista de cotejo se ha evidenciado que los estudiantes no presentan buena ejecución de la información, si retiene información visual sin embargo de acuerdo a la información espacial presentan dificultades. De acuerdo al indicador de guardar información verbal se constató mediante el test de 10 palabras que no logran guardar la información verbal los estudiantes sin embargo logran



retener un promedio de 4 a 6 palabras de las 10. De acuerdo con el indicador de relacionar los colores, formas, letras entre otras hemos constatado que, si logran reconocer, pero siempre y cuando contengan colores que llamen su atención. De acuerdo con el indicador de identificar de manera espacial las indicaciones los estudiantes si se ubican espacialmente y logran identificar las indicaciones como arriba, abajo, a la derecha, a la izquierda. Pero sin embargo presentan dificultades ya que mediante la lista de cotejo hemos observado mediante una clase de bailoterapia la misma en la que debían los estudiantes aprenderse una coreografía y necesitaban reconocer dichas indicaciones espaciales, sin embargo, ellos logran retener la información siempre y cuando sea a su ritmo mas no fuera de él.

-Recurso psicopedagógico (caracterización de la memoria)

De acuerdo con el recurso psicopedagógico para caracterizar la memoria de los estudiantes las autoras llegan a la conclusión de que los estudiantes, presentan diversas dificultades en la memoria como son en el almacenamiento, mantenimiento y procesamiento de la información. Este fue un punto de partida para poder dar el apoyo necesario a los estudiantes durante las prácticas pre profesionales, para lograr mejorar y apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes.

Para cumplir con nuestro objetivo específico dos, se hizo un análisis claro y preciso de toda la información obtenida durante el transcurso de las diversas sesiones de trabajo que se llevó a cabo con el apoyo de los 8 estudiantes del décimo “2” tanto hombre como mujeres que son parte del estudio de caso único de dicha investigación.

A continuación, se detallará el proceso de cada uno de los estudiantes en base al análisis que se realizó en donde se trabajaron los tres tipos de memoria que hacen parte de la investigación como son la memoria sensorial, memoria a corto plazo y la memoria de trabajo acorde a cada uno de los indicadores que se plantearon desde el principio en la categoría de análisis de la investigación.

Para ello se dio paso a trabajar con el test de 10 palabras que se realizó a cada uno de los estudiantes se trata de una prueba dirigida al estudio de la memoria inmediata y la mediata, que permite estudiar la fijación, retención y reproducción de las huellas de la experiencia. Su objetivo principal es constatar el desarrollo de la memoria inmediata y mediata.

Y la aplicación de la técnica consiste en la presentación de las 10 palabras al estudiante, de forma oral, que él debe repetir inmediatamente después de unos segundos, en la primera parte de la prueba, y una o dos horas después, las dos primeras con la consigna y las otras será solo “una vez más”.

Pasado la hora se pide la evocación de las 10 palabras, pero sin enunciarlas. Consigna “yo te repetiré unas palabras, es necesario que las escuches con mucha atención; y cuando yo termine de decirlas, tú las repites en cualquier orden”.

Segunda consigna: “Ahora yo repetiré las mismas palabras y debes repetir las nuevamente, tanto las que ya mencionaste como las que aún no”.

Cabe mencionar que las palabras deben ser seleccionadas teniendo en cuenta la edad del estudiante y sobre todo la comprensión del mismo acerca de ellas. Ejemplo de palabras que se pueden utilizar: (pan, mesa, silla, tomate, pelota, casa, vaca, perro, colores, radio, anillo). De igual manera se procede a enseñarles imágenes acordes a las palabras, que ellos

repetían luego de las consignas pertinentes. Y de esa manera se trabaja tanto la memoria visual y la verbal.

Luego de realizar dicha prueba con cada uno de los estudiantes se pudo constatar dificultades como son en el almacenamiento, mantenimiento y procesamiento de la información de la memoria en unos un poco más fuerte que en otros, pero con este ejercicio de las 10 palabras se pudo motivar a los estudiantes con DIM a querer participar a intentarlo y como resultados generales del grupo se logró un avance pequeño, pero de cada 10 palabras que se daban a conocer, ellos repetían 6 a 8 palabras.

A continuación, evidenciaremos la caracterización de la memoria de los estudiantes y como la misma se llevó a cabo mediante los diversos indicadores que se plantearon en la Operacionalización de la categoría de análisis de la investigación.

1. CV:

Estudiante del Décimo 2, es un adolescente de 16 años diagnosticado con discapacidad intelectual moderada del 39%, su conducta y desenvolvimiento es adecuada a su edad, en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable, sin embargo, es un adolescente que no le gusta interactuar con otras personas, él es una persona tímida y no le gusta entablar conversaciones con otras personas, sus respuestas con cortas acerca de cualquier tema, y es muy difícil lograr que entable una conversación por un largo periodo de tiempo.

Tomando como referencia la escala de gravedad según el dsm5 en el dominios conceptual, el estudiante se desenvuelve de una manera adecuada ya que de acuerdo al proceso de lectura social y práctica en personas con discapacidad intelectual moderada , como se menciona el estudiantes por su parte no tiene dificultades en este aspecto , ya que no

necesita siempre ayuda para las habilidades académicas solo en ocasiones, además él trabaja como ayudante de albañil y no requiere apoyo alguno, y en su vida personal se relaciona de manera independiente aunque no entabla muchas relaciones. De acuerdo al dominio social, se adecua a los indicadores dentro en esta escala. De acuerdo al dominio práctico, se adecua a los indicadores dentro de esta escala.

Se implementó dos evaluaciones psicopedagógicas que permitieron caracterizar y tener un diagnóstico educativo en la memoria de los estudiantes, los resultados de la primera prueba que se denomina 10 palabras, el estudiante logró retener bien la información con un total de 7 palabras que memorizó, sin embargo, al transcurrir el tiempo el estudiante memorizó 5 palabras, por lo que presenta una baja retención en la memoria. En el segundo test logró memorizar de manera óptima todas las imágenes y al transcurrir el tiempo logró memorizar casi el total de las imágenes por lo que tuvo una buena retención de la memoria visual.

CV puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, sin embargo al preguntarle nuevamente sobre el tema no siempre recuerda los nuevos temas que ha adquirido.

Se debe destacar que contó con conectividad para los diversos encuentros dirigidos hacia la propuesta a desarrollarse, tiene conocimientos más altos que el resto de sus compañeros por provenir de una escuela regular, los encuentros eran los días martes y jueves en un horario de 7 a 8pm debido a su trabajo. Además, cabe mencionar que cuando requería reforzar un tema de alguna actividad que no entendía lo hacía otro día sin problema alguno, tenía mucha motivación y ganas de seguir aprendiendo.

Es muy responsable en todas las actividades a desarrollarse cumple con lo que se le pide o se envía de tarea a casa, además colabora con sus demás compañeros en los diversos

encuentros sincrónicos grupales. Ya sea en los encuentros de las actividades para trabajar la memoria o en los viernes culturales.

En actividades de la vida diaria no es muy independiente en algunas cosas. Es indispensable lograr que el estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

A pesar de que es muy aplicado en ciertas ocasiones suele confundirse y olvidarse cualquier tipo de información si ya no la cree necesaria en su momento. Por ende, es pertinente que se siga trabajando con el sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación para que siga avanzando y así su proceso de enseñanza-aprendizaje mejore cada vez más.

2. DR:

Estudiante del Décimo 2, es una adolescente de 17 años, diagnosticada con discapacidad intelectual moderada del 33%, su conducta y desenvolvimiento es adecuada a su edad, en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable, y le gusta interactuar y relacionarse con personas diferentes, es una adolescente que no le gusta hablar demasiadas cosas, sin embargo, es muy participativa y alegre.

Tomando como referencia la escala de gravedad según el dsm5 en el dominio conceptual, el estudiante se desenvuelve de una manera adecuada ya que, de acuerdo al proceso de lectura social y práctica en personas con discapacidad intelectual moderada, como se menciona se adecua los indicadores dentro de esta escala. De acuerdo al dominio social, se adecua a los indicadores dentro de esta escala. De acuerdo al dominio práctico, se adecua a los indicadores dentro de esta escala.

Se implementó dos evaluaciones psicopedagógicas que permitieron caracterizar y tener un diagnóstico educativo en la memoria de los estudiantes, los resultados de la primera prueba que se denomina 10 palabras, el estudiante logró retener bien la información con un total de 9 palabras que memorizó, sin embargo, al transcurrir el tiempo el estudiante memorizó 5 palabras, por lo que presenta una baja retención en la memoria. En el segundo test logro memorizar de manera óptima todas las imágenes y al transcurrir el tiempo logro memorizar casi el total de las imágenes por lo que tuvo una buena retención de la memoria visual.

DR puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, sin embargo al preguntarle nuevamente sobre el tema no siempre recuerda los nuevos temas que ha adquirido. Contó con conectividad durante los encuentros dirigidos hacia la propuesta de las investigadoras, tiene conocimientos un poco más altos que el resto de sus compañeros realizó actividades grupales e individuales mediante clases zoom, el horario de los encuentros era de 8 a 9pm.

Es responsable en todas las actividades que se le envían. En actividades de la vida diaria es totalmente independiente. Es indispensable lograr que la estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

DR es muy aplicada en todo lo que respecta a las tareas, pero en ciertas ocasiones suele confundirse y olvidarse cualquier tipo de información si ya no la cree necesaria en su momento. Por ende, es pertinente que se siga trabajando con el sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación para que siga avanzando y así su proceso de enseñanza-aprendizaje mejore cada vez más.

Por eso para poder lograr la estimulación de la memoria, es pertinente saber y conocer los gustos de la persona, en este caso a DE le gusta todo lo que tiene que ver con música y

danzas, entonces mediante la música también se puede lograr generar un mejor avance y aplicando el sistema de actividades.

3. HB:

Estudiante del Décimo 2, es un adolescente diagnosticado con discapacidad intelectual moderada del 40%, su conducta y desenvolvimiento es adecuada a su edad, en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, es un adolescente con una personalidad muy tranquila y amable, le gusta participar mucho en las actividades y es una persona muy sociable que le gusta interactuar con sus pares.

Tomando como referencia la escala de gravedad según el DSM-5 en los dominios conceptual, el estudiante se desenvuelve de una manera adecuada ya que, de acuerdo al proceso de lectura social y práctica en personas con discapacidad intelectual moderada, como se menciona, se adecua a los indicadores dentro de la escala. De acuerdo al dominio social, se adecua a los indicadores dentro de esta escala. De acuerdo al dominio práctico, se adecua a los indicadores dentro de esta escala.

Se implementó dos evaluaciones psicopedagógicas que permitieron caracterizar y tener un diagnóstico educativo en la memoria de los estudiantes, los resultados de la primera prueba que se denomina 10 palabras, el estudiante logró retener bien la información con un total de 7 palabras que memorizó, sin embargo, al transcurrir el tiempo el estudiante memorizó 5 palabras, por lo que presenta una baja retención en la memoria. En el segundo test logró memorizar de manera óptima todas las imágenes y al transcurrir el tiempo logró memorizar casi el total de las imágenes por lo que tuvo una buena retención de la memoria visual.

HB puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, sin embargo al preguntarle nuevamente sobre el tema no siempre recuerda los nuevos temas que ha adquirido.

Contó con conectividad durante todo los encuentros sincrónicos, las clases se las efectuó por medio de Zoom a las 20:00 o 6:30 am en vista que Trabaja, pero eso no limitó su capacidad y deseo de aprender es un verdadero ejemplo para los demás compañeros, muy responsable en enviar y hacer las tareas que se le piden, mejoró mucho en lo que es comunicación funcional y matemática poco a poco se niveló, terminó el año lectivo con procesos de pre escritura y lectura , escribe los números del 1 al 100, y ya sabe de mejor manera el manejo del dinero como pagar contar recibir vueltos. Domina lo que son actividades de la vida diaria.

Es indispensable lograr que el estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

4. **AG:**

Estudiante del Décimo 2, es una adolescente de 16 años, diagnosticada con discapacidad intelectual moderada del 65%, su conducta y desenvolvimiento es adecuada a su edad, en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable, es muy extrovertida le gusta realizar diversas actividades con sus compañeros y su familia, le gusta hablar con frecuencia y siempre pregunta si no entendió algo o si tiene algo que decir lo dice , logra percibir las instrucciones de una manera adecuada y las cumple a cabalidad, le gusta estar en constante actividad y lleva una buena relación con las personas en los contextos que se desenvuelve, sin embargo a veces es muy persuasiva y hasta un poco

cargante que hay ocasiones en las que se habla con ella y la madre para que se tranquilice un poco .

Tomando como referencia la escala de gravedad según el dsm5 en el dominios conceptual, el estudiante se desenvuelve de una manera adecuada ya que de acuerdo al proceso de lectura social y práctica en personas con discapacidad intelectual moderada, como se menciona, se adecua a los indicadores del De acuerdo al dominio social, se adecua a los indicadores dentro de esta escala, sin embargo, como se mencionó anteriormente ella es una persona que le gusta hablar con mucha frecuencia y entabla relaciones con facilidad. De acuerdo al dominio práctico, se adecua a los indicadores dentro de esta escala.

Se implementó dos evaluaciones psicopedagógicas que permitieron caracterizar y tener un diagnóstico educativo en la memoria de los estudiantes, los resultados de la primera prueba que se denomina 10 palabras, el estudiante logró retener bien la información con un total de 7 palabras que memorizo, sin embargo, al transcurrir el tiempo el estudiante memorizo 4 palabras, por lo que presenta una baja retención en la memoria .en el segundo test logro memorizar de manera óptima todas las imágenes y al transcurrir el tiempo logro memorizar 7 imágenes por lo que tuvo una intermedia de la memoria visual.

AG puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, sin embargo al preguntarle nuevamente sobre el tema no siempre recuerda los nuevos temas que ha adquirido. Contó con conectividad durante todos los encuentros sincrónicos, realiza las clases mediante zoom en un horario de 11:00am dependiendo del uso del dispositivo electrónico pues tiene otros hermanos que también estudian; ha mejorado en lo que se refiere a comunicación funcional, reconoce las letras del abecedario, vocales, cuenta hasta el 100, sabe manejar el uso del dinero como contar los billetes monedas para comprar y recibir un vuelto.

Domina las actividades de la vida diaria. Es indispensable lograr que la estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

5. **AF:**

Estudiante del Décimo 2, es un adolescente de 17 años, es diagnosticado con discapacidad intelectual moderada del 68%. Su conducta es favorable en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable hacia las personas con las que convive, es una adolescente que le gusta interactuar con otras personas, y es muy bueno para hacer amigos.

Suele ser callado cuando se siente inseguro al responder alguna pregunta, por miedo a equivocarse. Esto suele darse solo en los momentos de inseguridad.

De igual manera se implementaron dos test uno de 10 palabras básicas y el otro test para evaluar la memoria visual, los mismos que resultaron muy satisfactorios. En este caso presenta un grado medio bajo en retención de la memoria en base a los test que se realizaron.

AF, puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, y si logra recordar en parte todo lo aprehendido, en cada inicio de sesión se brinda una retroalimentación acerca de lo enseñado para que AF por sí solo detalle todo lo que sabe acerca de los diversos contenidos a trabajar en la escuela y los mismos los desarrolla en la casa hogar para una mejor comprensión y un mayor acercamiento a los mismos. Por ello en base a las clases que hemos realizado y participado poniendo en práctica la propuesta de un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, hemos podido evidenciar mejorías y un buen avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Nos enfocamos precisamente en dos áreas académicas como son matemáticas y lenguaje debido a sus diversas falencias que presenta, de igual manera se destaca que la motivación es parte fundamental para poder avanzar en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Contó con conectividad durante todos los encuentros sincrónicos, realizó las clases de zoom a las 9:00 am, el mencionado alumno permanece en una casa de acogida terminó el presente año lectivo como tutora la Lic. Fanny Torres en reemplazo de la Lic. Vanessa Matute, y fue quien lo acompañó en el segundo quimestre y le ayudó en las actividades escolares, ha presentado todas sus tareas a tiempo con su profesora se refuerza bastante en áreas como matemática y lenguaje, en actividades de la vida diaria se desempeña sin problemas es colaborador, aunque tiene sus crisis emotivas las cuales suelen ser conflictivas y no le permite desenvolverse al 100 en ciertas ocasiones.

Reconoce las letras del abecedario más o menos, las vocales lo hacen de manera correcta, cuenta los números del 1 al 25, no sabe manejar muy bien el dinero. Es indispensable lograr que la estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

6. **MV:**

Estudiante del Décimo 2, es una adolescente de 17 años, diagnosticada con discapacidad intelectual moderada del 68%. Su conducta es poco favorable en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable hacia las personas con las que convive, es una adolescente que le gusta interactuar con otras personas, pero es muy confianzuda y tiende a crear vínculos de amistad, pero con los varones lo ve de otra manera no solo amistad.

Como pareja pedagógica partiendo de todo lo observado, se implementaron dos test uno de 10 palabras y el otro de la memoria visual, los mismos que resultaron muy satisfactorios.

De tal manera que MV presenta un grado bajo en retención de la memoria en base a los test que se realizaron. Dado a que en el momento puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, pero al otro día se le vuelve a preguntar acerca de lo aprehendido y no logra recordar.

Por ello en base a las clases que hemos realizado y participado poniendo en práctica la propuesta de un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, hemos podido evidenciar mejorías y un buen avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la estudiante.

Cabe recalcar que la motivación ha sido parte clave y fundamental en el trascurso de estas prácticas pre profesionales durante las diversas sesiones que se ha tenido con la estudiante, debido a que en cada sesión ella se iba soltando un poco más, y a su vez le interesaba saber, conocer, que más podía aprender. Y no solo en actividades escolares, sino también en actividades de la vida diaria.

Conto con conectividad durante los encuentros sincrónicos, para las clases zoom se le impartió los encuentros en un horario de 8am la mencionada estudiante ha mejorado en áreas como matemática reconoce y escribe los números de 1 al 20, en comunicación funcional reconoce las vocales y empezamos a trabajar con el abecedario la idea es que en un futuro a largo plazo pueda identificar palabras que le va a ser útil en su diario vivir, reconoce las monedas y billetes falta que aprenda su uso para que no le perjudiquen en la vida cotidiana.

En las actividades de la vida diaria se desenvuelve bastante bien. Es indispensable lograr que la estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

7. JP:

Estudiante del Décimo 2, es una adolescente de 16 años, es diagnosticada con discapacidad intelectual moderada con el 61%. Su conducta es poco favorable en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, tiene una actitud agradable hacia las personas con las que convive, es una adolescente que no le gusta interactuar con otras personas, dado a que es callada y tampoco se puede comunicar de una manera adecuada con los demás, brinda respuestas cortas acerca de lo que se le pregunte ya sea tema escolar o familiar.

Se implementaron dos test uno de 10 palabras básicas y el otro test para evaluar la memoria visual, los mismos que resultaron muy satisfactorios. En este caso presenta un grado bajo en retención de la memoria en base a los test que se realizaron.

JP en el momento puede captar, entender, comprender lo que se le está enseñando, pero al otro día se le dificulta y se le vuelve a preguntar acerca de lo aprehendido y no logra recordar toda la información que se le brindo acerca de los diversos contenidos a trabajar.

Por ello en base a las clases que hemos realizado y participado poniendo en práctica la propuesta de un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, hemos podido evidenciar mejorías y un buen avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la estudiante. Nos enfocamos precisamente en dos áreas académicas como son matemáticas y lenguaje debido a sus diversas falencias que presenta,

por ello cabe destacar que la motivación ha sido parte clave y fundamental en el transcurso de estas sesiones que se ha tenido con la estudiante, debido a que cada sesión ha sido provechosa para que JP salga de su zona de confort y se anime a intentarlo y no solo en actividades escolares, sino también en actividades de la vida diaria.

De tal manera que los resultados hablan por sí solos, se pudo observar su entrega total en cada actividad a realizarse en las diversas sesiones. Y contar con el apoyo de su hermana fue muy importante.

No disponía en un principio de conectividad por lo que se le ayudó confeccionando un cuaderno de actividades donde constaban c/u de las materias que ven día a día, para que realice y este a la par de lo que hacen sus compañeros, en la estudiante resaltó la labor de la mamá a pesar de vivir lejos no contar con recursos económicos buenos se ha dado maneras para retirar las hojas de trabajo y el cuaderno para que la mencionada alumna continúe su aprendizaje ,en la actualidad terminó el presente ciclo lectivo con un dispositivo electrónico para que Jaqueline también ingrese al zoom los días de clases con el docente a cargo y de igual manera participe de los encuentros sincrónicos del proyecto de titulación y participe igual que el resto de estudiantes.

Hay que reforzar bastante las áreas de comunicación funcional y matemática. Es indispensable lograr que la estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

8. **JR:**

Estudiante del Décimo 2, es un adolescente de 17 años, enes diagnosticado con discapacidad intelectual moderada del 45%. Su conducta no es favorable en los contextos que se desarrolla social, familiar y educativo, su actitud en el contexto familiar no es muy bueno, es un adolescente que no le gusta interactuar con otras personas, y cabe recalcar que no es muy bueno para hacer amigos. Además, es muy callado, solo participa cuando lo cree necesario y cuando se siente inseguro al responder alguna pregunta, no la responde por miedo a equivocarse.

De igual manera se implementaron dos test uno de 10 palabras básicas y el otro test para evaluar la memoria visual, los mismos que resultaron muy satisfactorios. En este caso presenta un grado medio bajo en retención de la memoria en base a los test que se realizaron.

JR, comprende lo que se le está enseñando en las sesiones, pero al igual que los demás estudiantes se le dificulta recordar lo aprehendido, por ello al inicio de cada sesión se parte de una retroalimentación para poder seguir avanzando en los contenidos. Por ello en base a las clases que hemos realizado y participado poniendo en práctica la propuesta de un sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación, hemos podido evidenciar mejorías y un buen avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Nos enfocamos precisamente en dos áreas académicas como son matemáticas y lenguaje debido a sus diversas falencias que presenta, de igual manera se destaca que la motivación es parte fundamental para poder avanzar en su proceso de enseñanza-aprendizaje de JR y de es amenera el poder ver mejorías en su desempeño ha sido muy fructífero.

A pesar de no contar con una persona a su lado en las sesiones de clase, él ha demostrado sus ganas de aprender y mejorar para en un futuro poder ser independiente. Cabe

destacar que JR mejoro su actitud para hacer amigos, también dejo a un lado el temor de participar, sino sabia la respuesta correcta. De igual manera contamos con el apoyo de la abuelita a pesar de no contar con estudios, hizo lo posible para que JR pueda ser partícipe de nuestro proyecto y así pueda avanzar y poder cambiarse de centro en este caso paso al IPCA.

No tenía conectividad al principio del año escolar, pero ya con el tiempo pudo tener un celular con el cual fue partícipe de los diversos encuentros orientados al trabajo de titulación, en vista que se encuentra fuera de la ciudad pues ayuda en el restaurant de su abuelita se elaboró un cuaderno con actividades pedagógicas para que pueda nivelarse, con el resto de compañeros, en actividades de la vida diaria no tiene ningún problema, cuenta con el apoyo de la abuelita que está en contacto para ver lo que debe hacer.

Es indispensable lograr que el estudiante mejore su memoria para que no se olvide lo aprendido (técnicas de trabajo para ejercitar la memoria).

Análisis integrador de resultados

Matriz de consolidación (triangulación de datos)

Partiendo de todos los métodos empleados para estudiar la problemática encontrada dentro del estudio de caso, se han utilizado diversas estrategias y herramientas para lograr un buen análisis de resultados acerca de toda la información recopilada y obtenida mediante los diversos instrumentos utilizados para poder constatar todo lo observado en el proceso de las practicas pre profesionales, el mismo que permite tener coherencia y una conexión lógica con nuestro estudio de caso.

Toda la información obtenida, tanto la que se ha observado durante los diversos encuentros sincrónicos y asincrónicos mediante WhatsApp, como la que se ha investigado en diversas fuentes documentales mediante la revisión documental, ha ido de la mano con los

diversos instrumentos que han sido aplicados para poder conocer más a fondo sobre el estudio de caso.

Según los instrumentos analizados y utilizados para esta investigación, basados en las categorías de análisis y centrados en los indicadores, se ha llegado a la siguiente conclusión. De acuerdo a la memoria sensorial, que es el almacenamiento de las características de los objetos a partir de los órganos de los sentidos tales como:

- ✓ Vista (icónico)
- ✓ Sonido (ecoíco)
- ✓ Tacto (háptico)
- ✓ Gusto (gustativo)
- ✓ Olfato (olfativo)

Se ha evidenciado, que los estudiantes responden y almacenan con mayor facilidad la memoria visual y auditiva y estas serán parte fundamental de nuestro proyecto.

En concordancia con la memoria a corto plazo, se ha llegado a la conclusión de que los estudiantes logran reconocer caras, recordar nombres, pueden contestar preguntas básicas. Sin embargo, no pueden recordar nuevas experiencias sin una estimulación constante. De igual manera los estudiantes no logran retener la información totalmente sino parcialmente, es decir, si se realiza una actividad logran recordar a los 30 segundos el 40% de la misma en ese lapso de tiempo.

Siguiendo esta línea de investigación, de acuerdo a la memoria de trabajo, se ha obtenido los siguientes resultados, los estudiantes presentan dificultades al momento de ejecutar la información, y logran manipular información visual, sin embargo, en la

información en la espacial presentan más dificultades ya que al momento de realizar acciones rápidas se desorientan con facilidad,

Cabe destacar que una de las dificultades que se evidencia con mayor frecuencia es que los estudiantes no logran guardar información verbal, tras la repetición de la misma. Sin embargo, los mismos se han destacado relacionando los colores, formas, letras que llamen su respectiva atención, con colores llamativos que capten su atención y logran una mejor retención de la memoria con la misma.

Si bien, los estudiantes presentan dificultades al momento de retener la información, los mismos que están ligados a las características propias de la DIM, sin embargo, los apoyos y metodologías usadas por el docente, se presentan como una barrera dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, el contexto educativo en el que se desenvuelven los estudiantes se convierte en una barrera para que ellos puedan estimular su memoria, lo cual influye directamente en su aprendizaje y sus habilidades adaptativas.

Es por ello que las autoras consideran que la memoria que reflejan los estudiantes a más de ser un factor biológico dada la discapacidad de los estudiantes, esta se ve afectada por la falta de estrategias, contenidos, recursos que motiven a los estudiantes en su participación y desenvolvimiento, tornándose en una barrera para la estimulación de la misma.

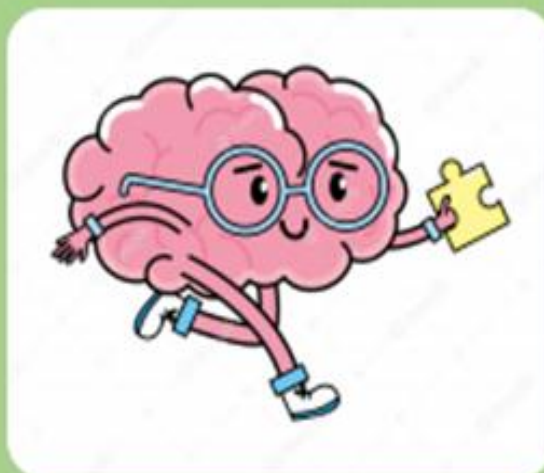
Consideramos que la memoria puede ser estimulada para mejorar la autonomía e independencia de los estudiantes, para ello se requiere de metodologías innovadoras que respondan a las necesidades, motivaciones y características de los estudiantes. Por lo tanto, se pretende plantear un sistema de actividades con el fin de mejorar estas metodologías para beneficio de los estudiantes, mejorando así la motivación y el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, la interacción docente estudiante y familia.



La propuesta se basará en la gamificación y se centrará en las habilidades adaptativas de los estudiantes a fin de propiciar autonomía e independencia dentro de los contextos en los que se desarrolla y promover la inclusión educativa.

Capitulo III: Propuesta de Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual Moderada

RECUÉRDAME



“Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”.

Autoras: Leslie Arias & Jhosselyn Charco
Tutora: Vanesa Esperanza Montiel Castillo



Introducción

Tomando en cuenta los elementos del diagnóstico anteriormente descritos, se elabora el sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay “UNEDA”.

Esta propuesta tiene como centro al caso de estudio, se incorporan sus motivaciones, conductas adaptativas, intereses de los estudiantes, así como las particularidades de la discapacidad intelectual moderada.

El sistema de actividades se articula con la gamificación tomando como referencia las habilidades adaptativas en personas con discapacidad intelectual moderada. Así mismo, la intervención planteada busca fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, autonomía e independencia en las personas con discapacidad intelectual moderada.

Se espera que este sistema de actividades pueda ser aplicado en diversos contextos con características similares considerando las adaptaciones necesarias, y el mismo pueda aplicarse tanto de manera virtual como presencial.

Justificación

La presente investigación plantea como meta, incorporar la gamificación como una estrategia para estimular la memoria de los estudiantes del décimo dos, misma que se encuentra dentro de los procesos cognitivos, que son de vital importancia para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

La gamificación busca innovar la didáctica en el aula y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al emplear los juegos y los elementos que componen estos (roles, e insignias que consiguen al ascender de nivel o superar retos). Cuando se trabaja con juegos, se consigue

transformar la visión del estudiante, en tanto que estos cambian la forma de ver el proceso educativo, que se convierte en una acción más dinámica lo cual incrementa su motivación.

Para mejorar el proceso de aprendizaje, es necesario mantener la atención y la motivación del estudiante, por ello se pretende usar los juegos o elementos del mismo para transformar el contexto educativo, de manera virtual o presencial, en donde los estudiantes avancen a su propio ritmo, con el apoyo permanente de los docentes, quienes realizan la labor de acompañamiento de los estudiantes en todo el proceso educativo a través de una retroalimentación inmediata.

La propuesta, es un recurso dirigido a los estudiantes para ser implementado por el docente, padres y madres de familia, con un único fin el mejorar el aprendizaje de los estudiantes en las diversas áreas académicas y en las actividades de la vida diaria (conductas adaptivas), en los estudiantes con DIM, ya que mediante ello los docentes, padres y madres de familia podrán interactuar y trabajar de una manera más divertida, diversificada y flexible cada una de las actividades de los estudiantes, generando así un apoyo para que los mismos puedan tener un mejor desenvolvimiento.

El alcance principal del presente proyecto, es la utilización de la gamificación como una nueva forma de enseñanza –aprendizaje que busca estimular la memoria, para elevar el nivel de comprensión de los estudiantes en todo su proceso de aprendizaje y el apoyo en las habilidades adaptativas, de igual manera los preparará para la adquisición de nuevos conocimientos para que logren mayor autonomía e independencia tanto en su contexto familia, social y escolar.

Fases para el desarrollo de la propuesta

1. Indagación teórica acerca de la discapacidad intelectual moderada, la estimulación de la memoria, la Gamificación en personas con DIM.
2. Entrevista con el docente a cargo, padres y madres de familia de los estudiantes con DIM.
3. Identificación y recolección de información acerca del desempeño de los estudiantes con DIM y su retención de información en las diversas actividades.
4. Elaboración del sistema de actividades mediante la Gamificación para estudiantes con DIM.
5. Socialización del sistema de actividades al docente, estudiantes y padres de familia del décimo número 2.

Fundamentos

Fundamentos teóricos

Se plantea el sistema como propuesta a la problemática encontrada, en el contexto educativo y en nuestro caso de estudio único, con la finalidad de estimular la memoria en personas con discapacidad intelectual mediante la gamificación usando el sistema de actividades. De igual manera, la actividad se concibe como una forma de relación entre el sujeto y el objeto, “donde: a) el ser humano al transformar el objeto se transforma a sí mismo; y b) la relación con el objeto se presenta al sujeto justamente como tal, como relación, y por ello regula la actividad” (Montealegre, 2005, p.34). citado en (Pineda, Rocano 2021). En este caso, los sujetos son los estudiantes en correlación con el docente, quienes interactúan con el objeto que es el sistema de actividades mediante la gamificación basados en las habilidades

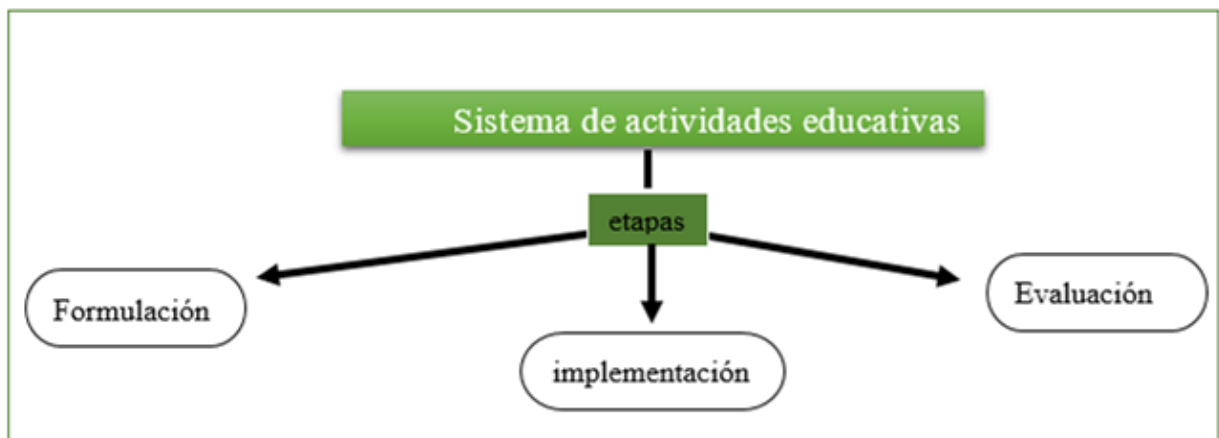
adaptativas. De este modo, la gamificación es el medio para estimular la memoria y obtener los resultados esperados, mientras más interactúen con el objeto mayores serán los resultados

Por lo tanto, según (Sansón, Olivera, 2011), definen a un sistema de actividades en la estructuración de las actividades, que permiten potenciar un sistema de conocimientos, en donde se construye un patrón de decisiones que permiten alcanzar los objetivos planteados para la elaboración se toma en consideración los siguientes momentos: orientación, realización de actividades, control de cumplimientos y el impacto.

El desarrollo del sistema de actividades se basa en las etapas que plantea Garcías (2010), (ver figura 1), citado en (Pineda, Rocano 2021.pg 66). En este caso la propuesta desarrolla únicamente la primera etapa, y la segunda de manera parcial.

Figura 1

Etapas para el desarrollo del Sistema de Actividades como propuesta de intervención citado en (Pineda, Rocano2021. pg. 66).

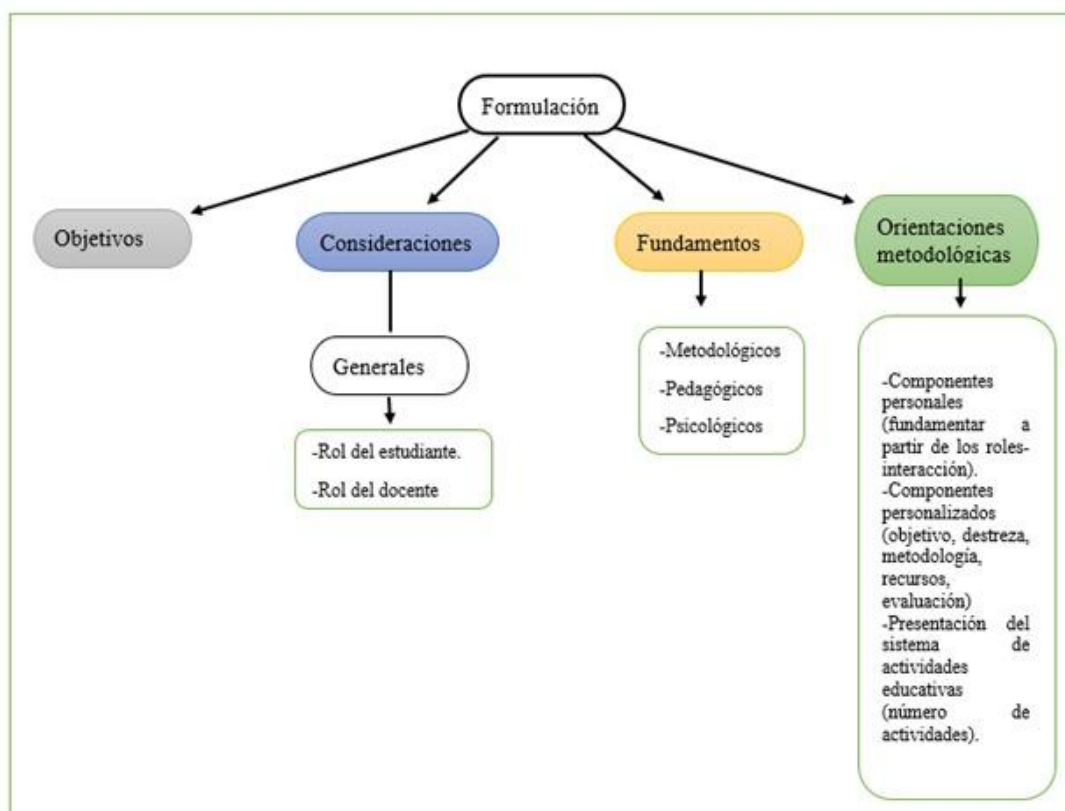


Primera Etapa: Formulación

En esta etapa se formula el sistema de actividades, en función de las características de las personas con DIM, motivaciones, intereses y necesidades de los estudiantes. Esta etapa se aborda desde la perspectiva de Torres (2015) citado en (Pineda, Rocano, 2021.) Pg. 67, quién considera diferentes elementos para su formulación (Ver figura 2).

Figura 2

Elementos principales para el desarrollo de la etapa de Formulación. Citado en (Pineda, Rocano, 2021. Pg.67).



Fundamentos pedagógicos

Para el planteamiento de las actividades se concibe fundamental la zona de Desarrollo Próximo que evidencia lo que el estudiante puede lograr por sí mismo, y lo que puede llegar a hacer con la ayuda de un adulto. Vigotsky (citado por Tryphon y Vonèche, 2000), la define como “la diferencia entre el nivel evolutivo real (del estudiante), según lo determina una resolución independiente de problemas y su desarrollo potencial determinado mediante la resolución de problemas con guía adulta o en colaboración con pares más capaces” (p. 227). El potencial se define como el nivel de competencia que un infante puede alcanzar, cuando es guiado y apoyado por otra persona.

Desde el concepto de la discapacidad, se entrelazan las teorías de Vygotsky, por ser compatibles con el sistema de actividades basadas en las habilidades adaptativas, que se deben ejecutar en la práctica desde el nacimiento del niño o de la niña, en condición de discapacidad. Vygotsky hace énfasis en la importancia de la educación de los niños y las niñas desde la cuna y en su medio social, lo cual, también, se recalca en la educación especial. Expresado de otra forma: las habilidades adaptativas y su implementación en el hogar, desde la más tierna infancia, son congruentes con las teorías educativas propuestas por él.

Apoyo conductual positivo

Además, conjuntamente con lo descrito anteriormente, para el planteamiento de las actividades se concibe el modelo de apoyo conductual positivo (ACP), debido a que mediante este se mantiene los niveles de concentración y motivación para el sistema de actividades con el uso de la gamificación. Sobre todo, porque no se concibe una intervención desde las

prácticas disciplinarias tradicionales basando en el castigo u otras medidas sancionadoras para la eliminación de las conductas disruptivas (Burgos et al., 2014).

El ACP busca fortalecer las habilidades de la persona y brindar un estilo de vida apropiado, es por ello, la intervención parte de una planificación centrada en la persona.

Foncubierta y Rodríguez (2014), resaltan la importancia del diseño de la actividad gamificada, del que dependen el éxito o el fracaso de la misma en la pedagogía. A su vez, el diseño está directamente relacionado con la elección de los elementos del juego, para la que es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos que vamos a utilizar.

Recompensa

En relación al alumnado, Prensky (2005), plantea cómo lo que desea el alumno de hoy en día es ver que sus opiniones tienen valor, seguir sus propias pasiones e intereses, crear nuevas cosas utilizando todas las herramientas que les rodean, trabajar mediante proyectos en grupo, tomar decisiones y compartir control, cooperar y competir. Los alumnos necesitan sentir que la educación que reciben es real, que tiene valor.

De este modo, la gamificación puede favorecer todos estos deseos de los alumnos mediante las distintas mecánicas y dinámicas del juego, pero como señalan Castellón y Jaramillo (2012), es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación.

Durante mucho tiempo las únicas recompensas que los alumnos han adquirido han sido las calificaciones, la gamificación hace más frecuente la obtención de recompensas.

Salen y Zimmerman (2004), destacan que los ejercicios que se realizan mediante la gamificación deben presentar tres niveles: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis de juego que deben estar impregnados de un diseño interactivo. Por tanto, el profesorado tiene la importante tarea de realizar un análisis y selección de aquellas actividades gamificadas que atiendan a los intereses y necesidades del alumnado dentro de la labor docente.

Además, Foncubierta y Rodríguez (2014), enfatizan en introducir el componente emocional en la gamificación: «La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención».

En referencia al componente emocional, estos autores hablan de los siguientes factores afectivos que se pueden estimular por medio de la gamificación:

- ✓ **Dependencia positiva:** Retos o desafíos. El juego es un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales. Mediante retos y desafíos hacemos del aprendizaje una experiencia cooperativa y/o participativa, lo que nos ayuda a generar el deseo por aprender.
- ✓ **La curiosidad y el aprendizaje experiencial:** La narración. La expectación nos permite centrar la atención, lo que nos lleva a la obtención de conocimiento. Para conseguir despertar la curiosidad en los alumnos podemos emplear resoluciones de enigmas, vacíos de información, narraciones y espacios basadas en la imaginación. Esta última, así como la fantasía y la simulación, ayudan a los alumnos a sortear el aburrimiento y el miedo o pudor a comunicarse en otra lengua y a ser más creativos.



- ✓ **Protección de la autoimagen y motivación:** Avatar. El sentimiento de vulnerabilidad es muy frecuente a la hora de aprender, especialmente en el caso de una segunda lengua, y si protegemos nuestra propia imagen con un avatar podemos conseguir evitarlo y fortalecer nuestra autoestima. Algunas actividades permiten por ejemplo la creación y diseño de tu propio avatar o la asignación de un personaje.
- ✓ **Sentido de competencia:** Puntuaciones y tablas de resultados. Las tablas de clasificación o rankings posibilitan que el alumno sea consciente del progreso de su propio aprendizaje y sepa en qué etapa del mismo se encuentra. Estas deben promover siempre una competencia sana y proporcionar al alumno información o feedback sobre los puntos fuertes y débiles en su aprendizaje.
- ✓ **Autonomía:** Barras de progreso y logros. La creación de un mundo imaginario va ligada a la incorporación de una estructura de control basado en normas que regulan nuestro comportamiento, lo que en el aula significa dotar a la actividad de un origen, un propósito y una dirección. Esto, junto con un cierto margen para tomar iniciativas, fomenta la confianza en sí mismo y la autonomía. Algunos elementos que vamos a usar son las insignias, calendario de progreso y diploma.
- ✓ **Tolerancia al error:** El pensamiento del juego y el feedback inmediato. Es importante conseguir que los alumnos comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje y que por ello no tienen que tener miedo a equivocarse o a no ser capaces de cumplir con las expectativas, tanto las propias como las externas. Con la actividad gamificada logramos crear un mundo de contradicciones que acepta el error y con el feedback convertimos el fallo en algo útil para nuestro progreso.

Concepción metodológica

Gamificación

Para el planteamiento de las actividades se concibe una metodología basada en la gamificación ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza, favoreciendo la adquisición de competencias (Área; González, 2015).

Esta metodología durante los últimos años ha tenido una gran acogida en el contexto educativo puesto que se usan diversas plataformas lúdicas, que permite la interacción directa con el estudiante, además, la misma está elaborada en función de recompensas e insignias, para mantener los niveles de motivación durante el lapso de tiempo de la actividad, por lo que está íntimamente ligada al apoyo conductual de los estudiantes a intervenir.

Fundamentos psicológicos.

Para comprender porque la propuesta se fundamenta desde la psicología, en correspondencia con esta investigación, es indispensable referenciar el concepto de Alfonso Piña (2009, p.29), la motivación es concebida como “Evento de estímulo que opera “dentro” del organismo en forma de energía o impulso, impeliendo a comportarse de una manera u otra”. De acuerdo con Valle, Núñez, González y González-Pineda (2002), definen la motivación como un proceso o un conjunto de procesos que influyen en la conducta de un sujeto, concretamente influyen en la activación, dirección y en la persistencia de la conducta. Pero, incrementan que este término presenta una gran complejidad porque es muy difícil llegar a puntualizar cuáles son las causas que consiguen estimular, dirigir y hacer duradera la conducta.

Pintrich y Schunk (2006), concibe la motivación como un proceso que estimula, conduce y mantiene el comportamiento hasta la meta de una tarea o actividad. Estos logros son posibles que no estén de forma explícita, inclusive pueden variar en función de las experiencias de la persona, aunque lo relevante es que las personas siempre pretenden conseguir o impedir algo. Por ello, Rotger (1984, p.125), aclara que “la motivación justifica la acción” debido a que las personas actúan de una determinada manera porque tienen un motivo, es decir, las personas actúan para satisfacer sus propios intereses o deseos.

Desde el ámbito pedagógico la motivación significa estimular el deseo de aprender. La motivación permite explicar la forma en que los alumnos despiertan su interés, dirigen su atención y su esfuerzo hacia el logro de metas apropiadas, estas metas planteadas o no por el profesor estarán relacionadas con sus experiencias personales, razón para que se involucren en las tareas académicas. El papel del docente en el ámbito de la motivación se centra en promover en sus aprendizajes y conductas una serie de motivos, para que los alumnos de forma voluntaria los apliquen a las actividades académicas, otorgando a las tareas de un significado y comprendiendo su utilidad personal y social. Con el fin de fomentar motivación por el aprendizaje en los alumnos (Díaz y Hernández, 2007).

La motivación es el motor de cualquier aprendizaje, que sin su presencia no tendría lugar ninguna situación de aprendizaje, o como una variable influyente en este proceso de aprendizaje (Ausubel, 1981). Pero, para que se lleve a cabo la relación entre motivación y aprendizaje es necesaria la intención del docente en generar intereses y motivaciones en los alumnos.

Además, la motivación es el motor que impulsa al alumno a desenvolverse activamente en él, a adoptar durante el proceso conductas determinadas para conseguir llegar

a la realización de los objetivos del aprendizaje que el alumno persigue y a superar las dificultades que aparezcan durante el camino.

Aludiendo a esta idea, Montico (2004), considera la motivación para aprender como un conjunto de reflexiones, valores, capacidades y prácticas que ayudan al niño a comprender lo que significa implicarse en las tareas educativas con el propósito de alcanzar sus logros en el aprendizaje. Por lo que, para conseguir un aprendizaje por parte de los alumnos, el docente tiene que asegurarse de que los alumnos están lo suficientemente motivados a la hora de plantearles objetivos, actividades y retos (Alonso Tapia, López Luengo).

La motivación es un factor decisivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al ser un componente que se encarga de estimular a los alumnos por aspirar a aprender, esforzándose de forma intencional para alcanzar de forma satisfactoria las metas orientadas a la construcción de su aprendizaje. La motivación debe ser un elemento principal en la práctica docente, al ser la tarea del docente uno de los factores más influyente en los aprendizajes del alumnado, así como, en su motivación. Utilizando para ello, estrategias, modelos de actuación, herramientas y recursos. La motivación por aprender en los alumnos no solo influye la actuación del docente sino también, las propias características del alumno según las metas que quiera alcanzar, cuáles son sus prioridades, la forma de enfrentarse a las dificultades, el esfuerzo que emplea para conseguir los objetivos, ya que cada persona es única y diferente, por lo que necesita de una atención individualizada.

La escuela hoy en día presenta grandes problemas relacionados con el compromiso y la motivación de los alumnos y más aún en personas que presentan discapacidad intelectual, por lo que Lee y Hammer (2011), ven en la gamificación una oportunidad para solucionar estos problemas, al aprovechar el poder motivacional de los juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del alumnado, con o sin discapacidad, la idea

básica de la gamificación es el uso del poder de los juegos para otros propósitos (SAILER et al., 2013). Para ello, se recogen una serie de elementos mediante los cuales, la motivación se puede conseguir (puntos, badges, leaderboards, barras de progreso y avatares). Cada uno de estos elementos por separado intensifica algunos sentimientos como la capacidad, autonomía y las relaciones sociales. Pero en gamificación, todas estas sensaciones tienen a darse al mismo tiempo a través de los diferentes elementos del juego.

En consecuencia, con esto se concibe además como parte fundamental para nuestro proyecto las habilidades adaptativas.

Las habilidades que desarrolla el niño se convierten en el conocimiento previo y la conducta adaptativa es el conocimiento deseado. Al respecto, Zuñiga (2008), comenta que “la habilidad es la capacidad que va desarrollando el individuo para lograr ciertas cosas ... lograr hacerlas, esa es la conducta”. Éste es el fin de este proyecto, crear independencia por medio del desarrollo de nuevas habilidades, de acuerdo con sus capacidades.

Dentro del contexto educativo, es de gran importancia que se trabaje en estas habilidades en personas con discapacidad intelectual moderada, ya que va a permitir que el estudiante tenga autonomía e independencia como, por ejemplo, escribir, leer, utilizar de un modo práctico los conceptos matemáticos básicos y el manejo del sistema monetario actual, elegir su vestimenta, higiene y todo aquello relacionado con el conocimiento del entorno físico y la propia salud y sexualidad.

Consideraciones generales

En la actualidad a nivel educativo se requiere realizar cambios en la metodología dentro del proceso educativo que desarrollan los docentes en interacción con los estudiantes, de manera que estas metodologías sean flexibles adaptadas a cada estudiante, y sean un factor

clave en la motivación del estudiante, favoreciendo sus procesos de enseñanza aprendizaje.

De esta forma tanto el docente como el estudiante deben cumplir un rol específico:

Los roles de los autores

Rol del estudiante

El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje y tiene un rol activo en la realización de las actividades. Además, debe ser empático con el resto de compañeros de clase, debe saber trabajar en grupo respetando los turnos, las consigas y el tiempo establecido para cada actividad. La construcción del aprendizaje se da a través de la guía y orientación del docente, quien trabaja a partir de las motivaciones, intereses y necesidades del estudiante.

Rol del docente

Jiménez, Aguirre, & Pimentel, (2009), mencionan que la formación del educador debe ser pensada a partir de concepciones pedagógicas comprometidas con la comprensión del contexto educativo. Estas deben ser consideradas en sus múltiples aspectos: económico, social, histórico, antropológico, filosófico, político e ideológico y como bases didáctico-metodológicas capaces de permitir al educador actuar de modo competente en su práctica pedagógica, el docente debe ser capaz de motivar al estudiante.

Rol de los padres de familia

Si bien los padres de familia no constituyen objeto de investigación, se considera que estos constituyen un apoyo al docente y sus hijos en la consolidación de los logros alcanzados, así como la realización de actividades. De ahí que el docente, deberá realizar las siguientes orientaciones. A continuación, las orientaciones:

- En el contexto educativo averigüe cuales son las destrezas que está aprendiendo su hijo o hija en el centro educativo. Busque estrategias para poder poner en práctica las diferentes destrezas en casa. Por ejemplo, si el



tutor a cargo está trabajando sobre el manejo del dinero, lleve a su hijo o hija al supermercado o tienda más cercana de su domicilio, dele la confianza de pedir lo que van a comprar, ayúdele a contar el dinero para pagar la cuenta y a contar el cambio de igual manera, para que el sienta confianza y se motive por seguir aprendiendo y soltándose por sí solo.

- Dentro de su contexto social y dentro de su comunidad busque diversas oportunidades para que su hijo o hija pueda realizar diversas actividades sociales. Por ejemplo, en grupos Scout, actividades culturales o deportivas, entre otras. Cabe mencionar que esto ayudara a su hijo o hija a desarrollar destrezas sociales y a divertirse mejorando así su confianza y seguridad.
- Un dato muy importante que no puede dejar de lado, es que debe hablar con otros padres cuyos hijos presenten de igual manera esta discapacidad intelectual moderada, De tal manera que podrán compartir consejos prácticos y brindar apoyo emocional.
- Forme un equipo con el tutor a cargo de su hijo hija dentro de la escuela y de esa manera conjuntamente podrán desarrollar un plan educacional.

Objetivos

Objetivo General:

- Estimular la memoria en estudiantes con discapacidad intelectual moderada.

Objetivos Específicos:

- Estimular la memoria sensorial de los estudiantes del décimo número “2” con discapacidad intelectual moderada mediante la gamificación centrado en las habilidades adaptativas.
- Estimular la memoria a corto plazo de los estudiantes del décimo número “2” con discapacidad intelectual moderada mediante la gamificación centrado en las habilidades adaptativas.
- Estimular la memoria de trabajo de los estudiantes del décimo número “2” con discapacidad intelectual moderada mediante la gamificación centrado en las habilidades adaptativas.

Presentación del Sistema de Actividades Educativas

La propuesta del sistema de actividades educativas es flexible y adaptable para las personas con DIM, tiene una visión inclusiva y motivadora, ya que se la gamificación como parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje para las personas con DIM, sin embargos se pueden adaptar las actividades para que pueda usarlo cualquier persona con o sin discapacidad. A continuación, se detallan los lineamientos importantes para su aplicación:

Población objetivo: Adolescentes con discapacidad intelectual moderada.

Nivel: Adolescentes del que cursa el décimo año de básica (16 a 18 años) edad física y edad mental de (5 a 6 años).

Aplicada por: Profesionales en educación.

Tiempo de aplicación: se desarrollarán 15 sesiones, con una duración de 20 minutos (aproximadamente) para cada sesión. Se aplicará durante un lapso de 8 semanas (dos días por semana y una actividad por día). El momento más propio para el desarrollo de cada actividad es por la mañana.

Esquema de la propuesta

El esquema que le dio continuidad a nuestra propuesta fue la siguiente:

Tema: Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con DIM.

Esquema de las actividades

Se realizará 5 actividades por cada memoria (sensorial, a corto plazo y largo plazo), las mismas se estructurarán de igual forma y se conformara de la siguiente manera:

Memoria sensorial	Memoria a corto plazo	Memoria de trabajo
Título:	Título:	Título:
Objetivos:	Objetivos:	Objetivos:
Materiales:	Materiales:	Materiales:
Duración:	Duración:	Duración:
Desarrollo:	Desarrollo:	Desarrollo:
Recompensa:	Recompensa:	Recompensa:
Resultado:	Resultado:	Resultado:



MEMORIA SENSORIAL



Memoria sensorial

Actividad 1: Memoria Visual (icónico).

TÍTULO:	<i>“Simón dice colores”</i>
OBJETIVOS:	➤ Fortalecer la memoria visual y auditiva
Materiales:	<i>Lápices de colores, computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	<i>La actividad durará entre 10 y 15 minutos</i>
DESARROLLO	Primer momento: Juego de colores Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar. Se realizará el juego de colores, se le pedirá a cada estudiante que traiga lo que encuentre dentro de su hogar, uno por uno los colores verde, azul, amarillo y rojo, deberán salir a

buscar y competirán en quien lo realice más rápido, después de ello se repasar estos colores en conjunto con el grupo como repaso de la actividad en la página árbol ABC. Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación del Árbol ABC, para poder trabajar los diversos colores, esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/simon-dice>

- Nos saldrá así:



- Aplastaremos en el botón de jugar

Nos aparecerá así:



- Aplastaremos comenzar



- Aplastaremos y nos saldrá así, se encenderá una secuencia de colores que tendremos que repetir
- Después de ello te dirá si es correcto o incorrecto



- Se avanzará de nivel según como el niño complete el juego.



Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

Tarjetas de recompensa

Ayudante del profesor

por 1 día

Elegir la actividad del

día

Día sin deberes

Elegir una canción y

todos la bailaremos



Recompensa

Elegir un juego

Escoger un compañero
para realizar una
actividad

Elige una canción y
todos la cantaremos

Ayuda a alguien

Puntos extra





Actividad 2: Memoria Auditiva (ecoico)

TÍTULO:	! QUE DESORDEN ;
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer la memoria visual y auditiva.- Ordenar los números de forma ascendente y descendente.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>10 cucharas o 10 piedras.</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad será de 20 a 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>! QUE DESORDEN ;</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar.



- ¡Se realizará el juego denominado! QUE DESORDEN ¡se le pedirá a cada estudiante que traiga lo solicitado acorde a los materiales en este caso pueden ser 10 cucharas o 10 piedras, deberán observar y escuchar detenidamente todos los números en el orden correspondiente del 1 al 10, todos tienen dos oportunidades en las cuales deberán aprovechar e ir reconociendo los números para poder ubicarlos de manera correcta y competirán en quien lo realice más rápido, después de ello repasarán los números del 1 al 10 de forma ascendente como descendente con el grupo como repaso de la actividad en la página Árbol ABC como retroalimentación.
- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación del Árbol ABC, para poder trabajar los números del 1 al 10 de forma ascendente y descendente, esta

actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/que-desorden-numeros-1-10>



- Aplastaremos en el botón de jugar
Nos aparecerá así:



- Y de igual manera nos aparecerá así y se procederá a jugar con los números, donde daremos clic en cada uno de los números pertinentes que consideremos el indicado.



- Y de esa manera al dar clic en cada número podremos ir ubicando a los mismos ya sea de forma ascendente o descendente. Hasta llegar al final cabe mencionar que al dar clic en cualquier número se escuchara el nombre del mismo.

Recompensa



- Finalmente, quedara así la actividad realizada con cada uno de los estudiantes.



Tercer momento: Finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego



	Escoger un compañero para realizar una actividad
	Elige una canción y todos la cantaremos
	Ayuda a alguien
	Puntos extra
	

Actividad 3: Memoria Tacto (háptico).

TÍTULO:	Juego con las texturas y las formas
OBJETIVOS:	- Fortalecer la memoria visual y el tacto.



	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer las diversas texturas.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>Fomix escarchados, Fomix sin escarcha</i>- <i>Tijera</i>- <i>Marcador negro</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Juego con las texturas y las formas</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual y al sentir la textura de las figuras en la actividad a desarrollar.- ¡Se realizará el juego denominado! <p>JUEGO CON LAS TEXTURAS Y</p>



LAS FIGURAS ;se le pedirá a cada estudiante que traiga lo solicitado acorde a los materiales en este caso Fomix escarchado y Fomix sin escarcha para poder dibujar las diversas figuras existentes, las mismas que observaran y sentirán sus texturas para poder reconocer sus formas.

- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán en quien reconozca la figura acorde a su textura. La primera vez será utilizando la memoria visual, la segunda vez solo con el tacto reconocerán las figuras acordes a su forma y textura.
- Cabe mencionar que mientras más rápido respondan irán acumulando puntos, después se dará una retroalimentación con el grupo en general como repaso de la actividad en la página Mundo primaria.



- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de Mundo primaria para poder trabajar las figuras geométricas y sus texturas acorde al material utilizado. Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/juego-figuras-geometricas-en-la-realidad>

- Aplastaremos en el botón de jugar Nos aparecerá así: Y recibiremos la primera indicación acorde a la actividad.
- Cabe mencionar que cada vez que se seleccione de manera correcta la figura que se pide, el juego ismo nos

pasara a otro nivel es decir a otra figura.



- Y de igual manera nos aparecerá así y se procederá a jugar con las figuras geométricas y sus formas, donde daremos clic en cada una de las figuras que el estudiante crea pertinente y considere la figura correcta.

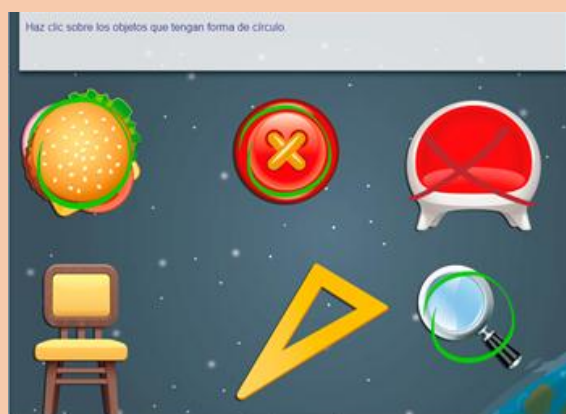


Recompensa

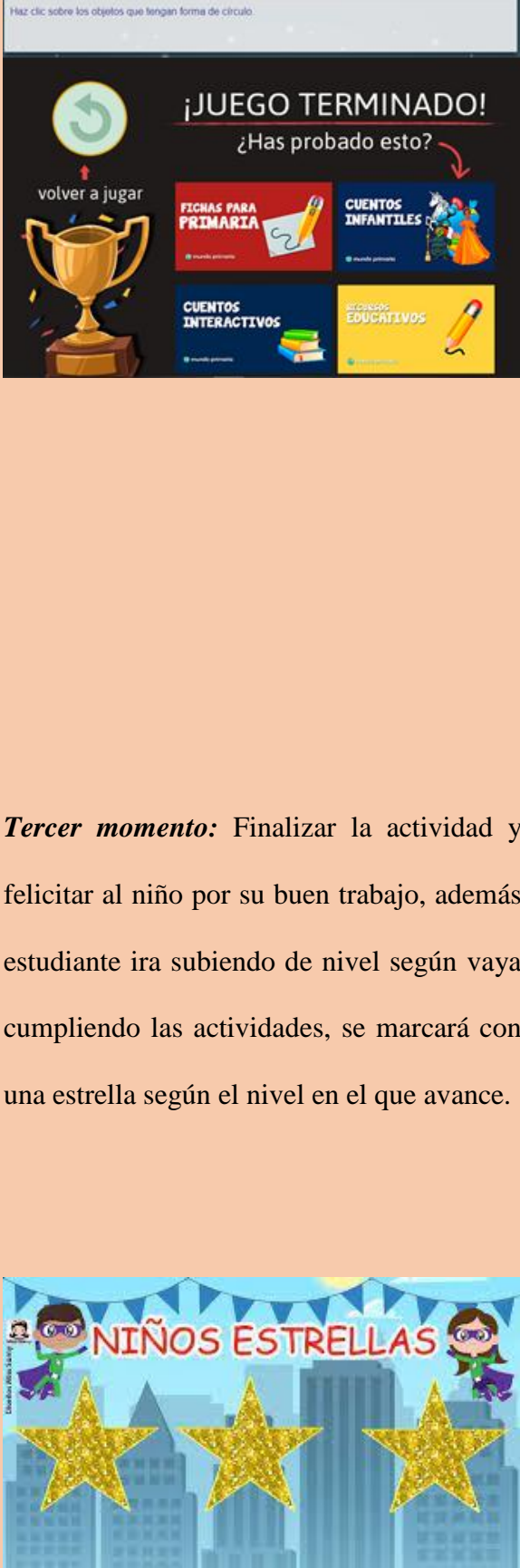
- Y de esa manera al dar clic en cada figura podremos seguir avanzando en cada uno de los niveles del juego.



- Y en caso de acertar de manera incorrecta el juego nos permite seguir intentándolo.



- Finalmente, quedara así la actividad realizada con cada uno de los estudiantes.



Haz clic sobre los objetos que tengan forma de círculo.

¡JUEGO TERMINADO!
¿Has probado esto?

volver a jugar

FICHAS PARA PRIMARIA

Cuentos INFANTILES

Cuentos INTERACTIVOS

RECURSOS EDUCATIVOS

NIÑOS ESTRELLAS

Tercer momento: Finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**



	Ayuda a alguien
	Puntos extra
	

Actividad 4: Memoria Gusto (gustativo).

TÍTULO:	Juguemos con las frutas
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer la memoria visual y gustativa- Reconocer las diversas frutas y sus colores



Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>Manzana, guineo, frutilla, uva, piña, melón. (Las frutas son opcionales acorde al gusto del estudiante).</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Juguemos con las frutas</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual y a degustar de las frutas seleccionadas por el mismo acorde a su gusto.- Al dibujar en el juego el estudiante desarrollara sus habilidades de



	<p>dibujante, conocerá los colores de las frutas y a la vez probará y reconocerá que cada fruta es diferente en su sabor, su color y su forma.</p> <ul style="list-style-type: none">- ¡Se realizará el juego denominado! JUGANDO CON LAS FRUTAS ¡se le pedirá a cada estudiante que traiga lo solicitado acorde a los materiales en este caso como son las frutas a elección de ellos.- A continuación, procederán a reconocer las frutas que tienen sus compañeros de grupo y entre todos realizarán un cambio de cualquier fruta que ellos quieran o vean que no la tienen en sus manos. Luego dibujarán y darán a conocer si es una fruta dulce o agria. (Cabe destacar que esto lo realizarán únicamente en caso de volver a las clases presenciales).- Luego trabajarán de manera grupal en donde competirán en quien reconozca la fruta que la docente
--	---



enseñara. La primera vez será utilizando la memoria visual, la segunda vez solo con el gusto reconocerán las frutas.

- Cabe mencionar que mientras más rápido respondan irán acumulando puntos.
- Por ende, los estudiantes en casa trabajaran con sus familias dicha actividad, o durante el encuentro sincrónico con la docente a cargo. Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación del Árbol ABC, para poder trabajar las frutas y sus sabores acorde al material utilizado. Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos>

- Aplastaremos en el botón de jugar

Nos aparecerá así:



- Luego partiremos a dibujar la fruta escogida por cada uno de los estudiantes. Por ejemplo, aquí hemos escogido una manzana.



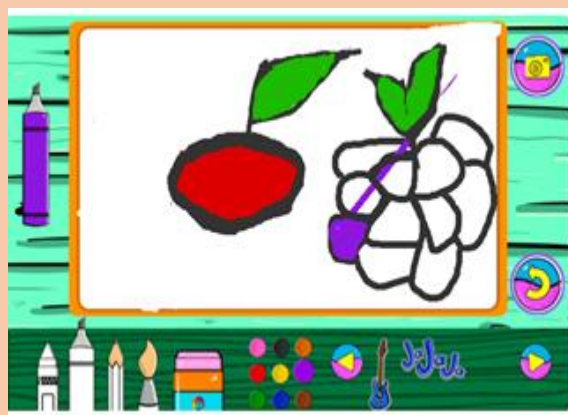
- Y de igual manera se procederá luego de dibujarla completamente a la fruta, también se la va a colorear y así de

Recompensa

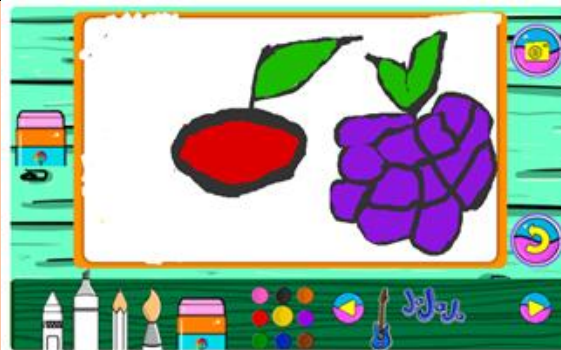
esa manera se trabajará los colores, el reconocimiento de las frutas y el gusto de cada uno de los estudiantes.



- Y de esa manera se sigue con el juego de las frutas y se va dibujando una por una conforme el estudiante desee.



- Y finalmente se concluye con la actividad realizada y el estudiante procederá a explicar que fruta es y que sabor tiene si es dulce o agria.



Tercer momento: Finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta



de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**

Ayuda a alguien

Puntos extra



Actividad 5: Memoria Olfato (olfativo).

TÍTULO:	Jugando con los olores
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer la memoria visual y de olfato
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>Diversos objetos que aparezcan en la pantalla durante la actividad.</i>



Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Jugando con los olores</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual y al momento de olerlos estará trabajando el olfato.- El estudiante aquí reconocerá los diversos olores, la forma de cada objeto y a la vez los identificará.- ¡Se realizará el juego denominado! JUGANDO CON LOS OLORES ¡se le pedirá a cada estudiante que traiga lo solicitado acorde a los materiales en este caso como son los objetos a visualizar en la pantalla.- Cabe mencionar que esta actividad si se la hace de manera presencial pueden



	<p>igualmente utilizar diversos objetos que tenga olores para que los estudiantes identifiquen y conozcan mucho más.</p> <ul style="list-style-type: none">- A continuación, procederán a reconocer los diversos olores que tienen los objetos de sus compañeros de grupo y entre todos realizaran un cambio de cualquier objeto que ellos quieran o vean que no la tienen en sus manos.- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán en quien reconozca el objeto que la docente le haga oler, pero la primera vez será utilizando la memoria visual y el olfato, la segunda vez solo con el olfato reconocerán los olores de los objetos a trabajar.- Cabe mencionar que mientras más rápido respondan irán acumulando puntos.- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de Word Wall, para poder trabajar el olfato.- Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial.
--	---

Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

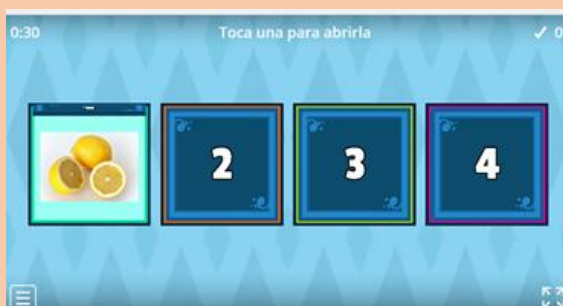
- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://wordwall.net/es/resource/19102432/sentido-del-olfato>

- Aplastaremos en el botón de jugar. Nos aparecerá así:



- Luego partiremos a observar los 4 casilleros con los números del 1 al 4. Y el estudiante deberá seleccionar uno de los 4 para empezar la actividad.



- De igual manera se procederá luego de seleccionar uno de los números, se obtendrá un objeto ya sea, por ejemplo, una fruta, jabón, deja, entre otros.
- En este caso el estudiante con el apoyo del docente o de su madre de familia, procederá a buscar dicho objeto dentro de su casa o en la escuela para poder reconocer su olor, su forma.



- Y de esa manera se sigue con el juego de los olores. y se va seleccionando una por una conforme el estudiante desee.





Recompensa

- Y finalmente se concluye con la actividad realizada y el estudiante procederá a explicar que le pareció la actividad y que olores reconoció y sus formas.



Tercer momento: Finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

Ayudante del profesor

por 1 día

Elegir la actividad del

día

Día sin deberes

Elegir una canción y

todos la bailaremos

Elegir un juego



	Escoger un compañero para realizar una actividad	
	Elige una canción y todos la cantaremos	
	Ayuda a alguien	
	Puntos extra	





MEMORIA A CORTO PLAZO



Memoria a corto plazo

Actividad 1

TÍTULO:	Cada oveja con su pareja
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer la memoria sensorial- Reconocer las diversas emociones
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Cada oveja con su pareja</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizara un único material en este caso la computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad.



- Que le servirán de apoyo para llevar a cabo la actividad.
- ¡Se realizará el juego denominado! CADA OVEJA CON SU PAREJA ¡se le pedirá a cada estudiante que se fije muy detalladamente en las caras de sus compañeros de grupo en este caso si se trabajara de manera presencial. Pero como es de manera virtual el estudiante observará las caras de sus familiares donde se dará cuenta que, aunque las personas tengamos caras muy diferentes las emociones se expresan de forma parecida.
- A continuación, procederán a reconocer las emociones que observarán en el transcurso de la actividad.
- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán en quien reconozca las emociones de manera correcta. Cabe mencionar que



mientras más rápido respondan irán acumulando puntos.

- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación del czpsicologos, para poder trabajar las emociones. Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.
- Es recomendable para que el niño mire sus emociones hacerlo frente a un espejo.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<http://www.czpsicologos.es/evenbettergame/s/jugar.php?juego=cadaoveja>

- Aplastaremos en el botón de jugar
Nos aparecerá así:



- Luego partiremos a que los estudiantes visualicen las caras de sus compañeros si de manera presencial, en caso de ser virtualmente se procederá mediante la clase de Zoom o con su familia a realizar la misma.



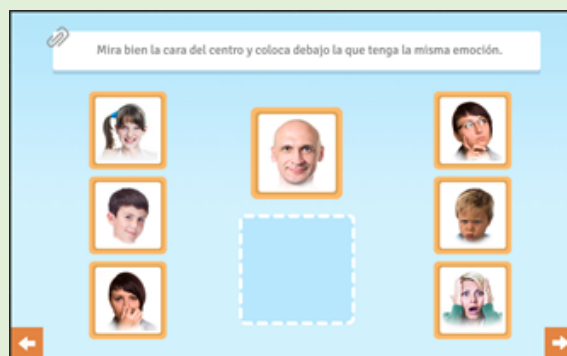
- Y de igual manera se procederá a que los estudiantes se fijen bien en la cara del centro, luego busca en las columnas la cara que exprese la misma emoción y la pondrá debajo de

Recompensa

la cara del centro y así sucesivamente para encaminar la actividad.



- Y de esa manera se sigue con el juego de las emociones y se va observando la cara del centro y coloca debajo la que tenga la misma emoción que se parezca a la del centro.



- Y finalmente si la respuesta es correcta ante la emoción que el estudiante selecciona y coloca en el cuadro correspondiente, el juego mismo le permitirá dar el paso a la siguiente fase.



- En caso de que el estudiante seleccione la emoción incorrecta, el juego mismo no pasa de fase hasta que el estudiante seleccione e identifique la correcta.



Tercer momento: Finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**


**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**



	Elegir un juego	
	Escoger un compañero para realizar una actividad	
	Elige una canción y todos la cantaremos	
	Ayuda a alguien	
	Puntos extra	





Actividad 2

TÍTULO:	Jugando a vestir a la muñeca
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Reforzar la memoria visual- Reconocer las prendas de vestir a una niña
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>Su vestimenta del día.</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Jugando a vestir a la muñeca</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizara diversos materiales como son la computadora y su vestimenta acorde al día.- Que le servirán de apoyo para llevar a cabo la actividad.- ¡Se realizará el juego denominado! <p>JUGANDO A VESTIR A LA</p>



MUÑECA ¡se le pedirá a cada estudiante que se fije muy detalladamente en que prendas se debe ponerle a la muñeca y que estén acorde a lo que pide el juego ya sea silabas de dos frases o de tres, como contarán con el apoyo de la docente o de un padre o madre de familia la misma resultara un poco más fácil para ellos.

- De tal manera que con esta actividad los estudiantes aprenderán a vestirse y si lo hacían con ayuda, ahora podrán hacerlo solos mediante la actividad.
- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán a ver quién se viste más rápido en caso de encontrarse de manera presencial y en caso de seguir virtualmente las clases lo realizaran mediante una sesión de zoom en donde competirán todos. Quien se vista primero ganara el juego. Cabe mencionar que



mientras más rápido se vistan e identifiquen las prendas de vestir irán acumulando puntos.

- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de Mundo Primaria para poder trabajar la actividad mediante la vestimenta acorde a su día a elección. Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-de-vestir/juego-vestir-chicas>

- Aplastaremos en el botón de jugar
Nos aparecerá así:

Arrastra las palabras de dos sílabas al recuadro rojo y coloca la prenda correspondiente.

camiseta vestido jersey guantes gorro falda camisa pantalón

➤ Luego partiremos a que los estudiantes visualicen primeramente bien las prendas de vestir que pueden ver en la actividad. Y que logren reconocer las sílabas que en este caso pide de dos el juego, para que las mismas sean colocadas en el recuadro rosado que se observa en la mitad. Y de esa manera pasara a seleccionar la prenda que selecciono en la muñeca.

Arrastra las palabras de dos sílabas al recuadro rojo y coloca la prenda correspondiente.

camiseta vestido jersey guantes gorro falda camisa pantalón

- Y de igual manera se procederá a que los estudiantes continúen en la identificación de cada una de las prendas para que puedan ir vistiendo a la muñeca.



- Y de esa manera se sigue con el juego de vestir a la muñeca y de vestirse uno mismo.
- Luego de que reconozcan y se vistan correctamente con cada una de las prendas el juego termina.

Recompensa

Agrupar las palabras de dos sílabas al recuadro rojo y coloca la prenda correspondiente.



Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema



de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**

Ayuda a alguien

Puntos extra



Actividad 3

TÍTULO:	Jugando con la cocina
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer la memoria visual, auditiva, tacto, olfato, gusto.- Reconocer los diversos ingredientes a trabajar
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>- <i>Azúcar, levadura, harina, huevos, zanahoria, crema de leche, mantequilla, canela.</i>



Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	<p>Primer momento:</p> <p>Jugando con la cocina</p> <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizara diversos materiales como son la computadora y los diversos ingredientes que se habían solicitado con anterioridad.- Que le servirán de apoyo para llevar a cabo la actividad.- ¡Se realizará el juego denominado! JUGANDO CON LA COCINA ¡se le pedirá a cada estudiante que se fije muy detalladamente en que ingredientes va a utilizar para que pueda reconocerlos y más adelante pueda preparar diversos alimentos.- De tal manera que con esta actividad los estudiantes aprenderán a preparar un bizcocho de zanahoria y lo harán



con ayuda de sus padres o de la docente.

- Primero la realizarán virtualmente mediante el juego en la aplicación Mundo Primaria.
- Por ende, luego trabajarán de manera grupal en donde competirán a ver quién reconoce más ingredientes, en caso de encontrarse de manera presencial, podrán realizarlo grupalmente y en caso de seguir virtualmente las clases lo realizarán cada uno en sus hogares con ayuda de su padre o madre de familia.
- Cabe mencionar que mientras más rápido identifiquen los diversos ingredientes irán acumulando puntos.
- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de Mundo Primaria para poder trabajar la actividad de preparar un bizcocho de zanahoria.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-de-cocina/juegos-pasteles>

- Aplastaremos en el botón de jugar
Nos aparecerá así:



- Luego recibirán un mensaje de bienvenida al juego.



- Luego se encontrarán con una imagen en donde podrán visualizar todos los ingredientes que se van a

utilizar para preparar el bizcocho de zanahoria. Aquí los estudiantes tendrán que observar muy detalladamente cada uno de los ingredientes para poder reconocerlos.



- De igual manera se visualizará los ingredientes correspondientes y los que van en cada molde tanto el rosado como el azul. Todo esto lo harán con ayuda de la docente o sus padres de familia.

Recompensa



- En esta parte se preparará la crema pastelera para poder decorar el bizcocho.



- Finalmente, luego de todo el proceso a desarrollar para la preparación del bizcocho de zanahoria. Se procederá a probarlo y degustarlo para que los

estudiantes puedan trabajar el gusto,
el olfato y el tacto.



Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta



de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**

Ayuda a alguien

Puntos extra



Actividad 4

TÍTULO:	JUEGO CON LAS ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA
OBJETIVOS:	- Fortalecer la memoria visual
Materiales:	- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>



DESARROLLO

Primer momento:

**JUEGO CON LAS ACTIVIDADES DE
LA VIDA DIARIA**

- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizara un único material en este caso la computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad.
- Que le servirán de apoyo para llevar a cabo la actividad.
- ¡Se realizará el juego denominado! VIDA DIARIA ¡se le pedirá a cada estudiante que se fije muy detalladamente en las imágenes que se observan de los diversos dibujos acorde a la pregunta que hace el juego.



- Las preguntas son muy sencillas y acordes a las actividades que cada estudiante hace en su vida diaria.
- Esta actividad se la puede desarrollar tanto presencial como virtualmente.
- A continuación, procederán a reconocer los diversos lugares que se ven en la pantalla en el transcurso de la actividad.
- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán en quien reconozca los diversos dibujos de los lugares que se encuentran acorde a la pregunta y seleccionen de manera correcta.
- Cabe mencionar que mientras más rápido respondan irán acumulando puntos.
- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de WordWall, para poder trabajar las acciones de la vida diaria. Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera

presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://wordwall.net/es/resource/2986160/actividades-de-la-vida-diaria>

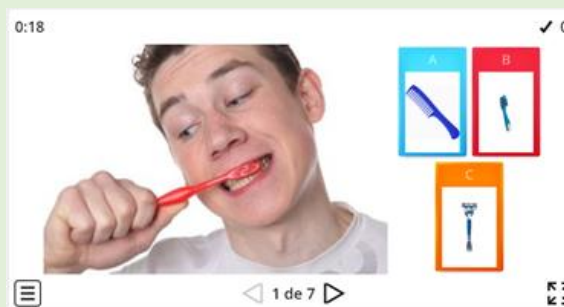
- Para empezar el juego nos encontraremos con una imagen como la que pueden observar y daremos clic en el botón azul.



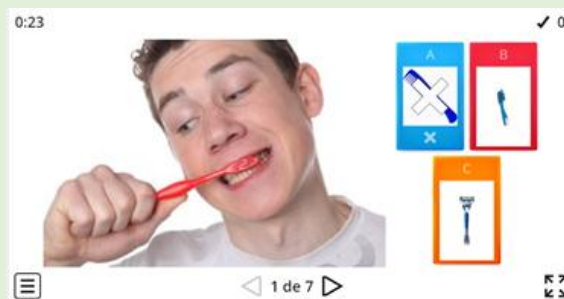
- Luego de ello obtendremos la primera imagen, la misma que los estudiantes deberán observar muy detenidamente para poder visualizar el objeto correcto que se está usando

Recompensa

para cepillarse los dientes en este caso.



- Después de observar que objeto es el que se está utilizando, se procede a seleccionar uno de los tres objetos que se encuentran al lado derecho.
- En caso de hacerlo de manera incorrecta se visualizará una X en el objeto seleccionado.



- Y de igual manera en caso de seleccionar de manera correcta, se procederá a visualizar el visto en el objeto seleccionado.



0:39 ✓ 1

A B C

2 de 7

➤ Si, selecciono de manera incorrecta se podrá visualizar el objeto con una x y con un visto el objeto correcto. De esa forma el estudiante ira haciendo una retroalimentación al mismo tiempo.



✓ 1

A B C

4 de 7

➤ Finalmente, para concluir con la actividad. Se visualizará el puntaje que se obtuvo durante la actividad acorde a los objetos que se seleccionaron de manera correcta.

➤ Y de igual manera el tiempo que se demoró en realizar la actividad.



Tercer momento :finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcara con una estrella según el nivel en el que avance.





RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**



	Ayuda a alguien
	Puntos extra
	

Actividad 5

TÍTULO:	Jugando con el Chef Come Galletas
OBJETIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> - Fortalecer la memoria visual y auditiva - Reconocer los diversos objetos que se ven en la actividad.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet</i> - <i>Leche, azúcar, huevos, mantequilla, chispas de chocolate, etc.</i>



Duración:	<i>La duración de la actividad es de 30 minutos.</i>
DESARROLLO	Primer momento: Jugando con el Chef Come Galletas <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizaran diversos materiales para poder llevar a cabo la actividad los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad.- Que le servirán de apoyo para llevar a cabo la actividad.- ¡Se realizará el juego denominado! JUGANDO CON EL CHEF COME GALLETAS ¡se le pedirá a cada estudiante que se fije muy detalladamente en los ingredientes a trabajar para la creación de las galletas.- El chef come galletas, será el encargado de ayudar al estudiante a llevar a cabo la actividad de manera virtual. Pero para realizarla de



	<p>manera presencial la docente o los padres de familia deberán luego de la actividad desarrollarla con los estudiantes. Para poder generar un mejor aprendizaje y a su vez trabajar los diversos sentidos.</p> <ul style="list-style-type: none">- Esta actividad se la puede desarrollar tanto presencial como virtualmente.- A continuación, procederán a reconocer los diversos ingredientes que se ven en la pantalla en el transcurso de la actividad.- Por ende, luego trabajaran de manera grupal en donde competirán en quien reconozca más ingredientes.- Cabe mencionar que mientras más rápido respondan irán acumulando puntos.- Aquí el estudiante va a interactuar de manera directa con la aplicación de SESAMO 123, para poder trabajar la actividad.- Esta actividad la realizara tanto virtualmente como de manera
--	--

presencial. Con apoyo de la docente o con su padre o madre de familia.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

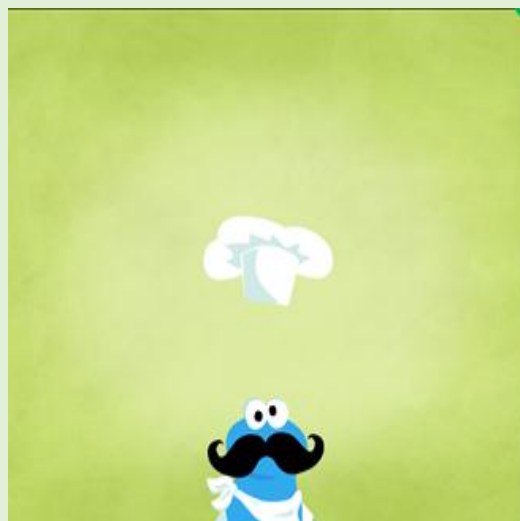
[https://sesamo.com/?game=30_el-chef-
comegalletas](https://sesamo.com/?game=30_el-chef-comegalletas)

- Para empezar el juego nos encontraremos con una imagen como la que pueden observar y daremos clic en el botón verde.



- Luego de ello podremos escuchar al chef come galletas, explicarnos la actividad que se va a desarrollar. Aquí los estudiantes tendrán que

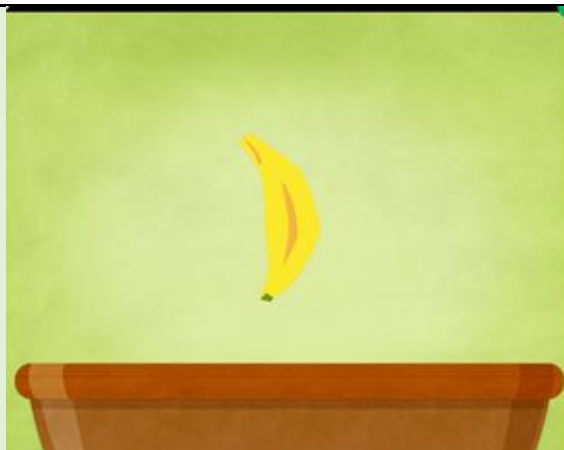
observar y escuchar claramente la actividad.



- Luego de ello se procederá a realizar la preparación de las galletas y para ello se empezará con los diversos ingredientes.
- Primeramente, los estudiantes deberán escuchar al chef para que vayan siguiendo la secuencia de lo que se está realizando. Y ya luego al realizar de manera presencial con el apoyo de los padres o el docente puedan participar y reconocer los ingredientes con los que se trabajó, su forma, su olor y degustarlos.



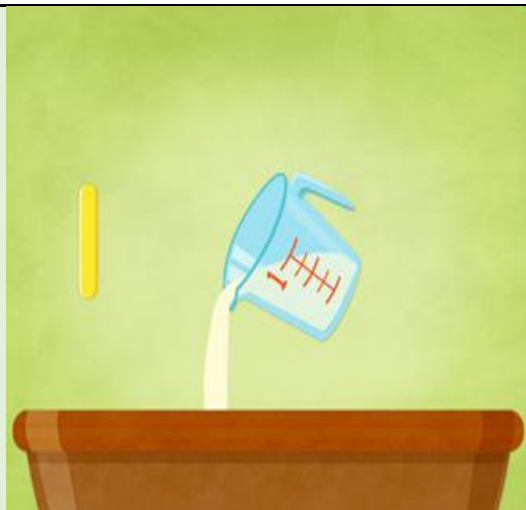
Recompensa



- De igual manera los estudiantes irán trabajando los números acorde a las cantidades que el chef solicite para las galletas.

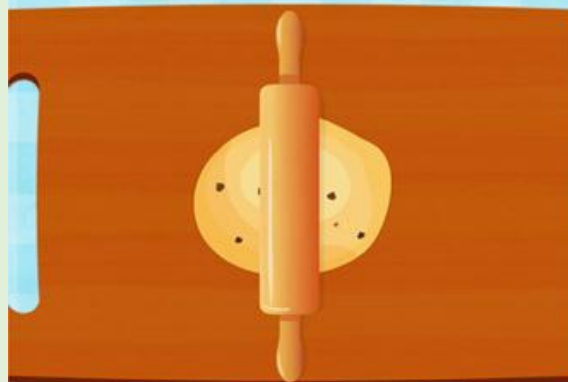


- Luego se procederá a poner los ingredientes de igual manera en el molde en el cual se pusieron los diversos ingredientes anteriormente.



- De igual manera se procederá a realizar la mezcla correspondiente y luego de que la maza se encuentre lista. Se procederá amasarla por unos 10 minutos.





- A continuación, procederemos a escoger un diseño de galletas como los que se pueden visualizar, en este caso hemos escogido la de corazón.



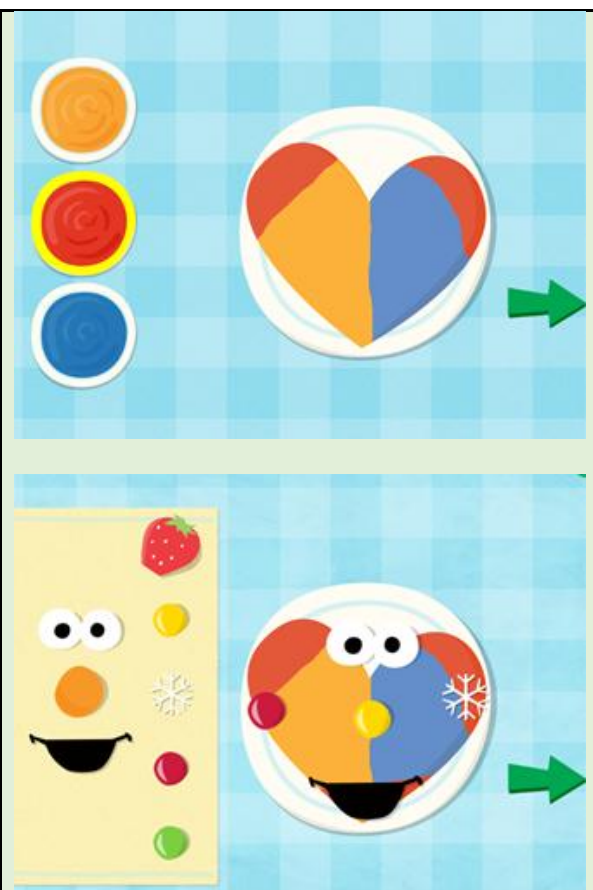

- Luego se procederá a meterlas al horno por un cierto tiempo. Aquí podemos visualizar las galletas en el horno. Pero realizando la actividad de manera presencial se recomienda que la docente o los padres de familia se encarguen de esta fase hasta que los estudiantes se sientan seguros de sí

mismos para poder interactuar con el horno.




- Para ya ir finalizando la actividad se procederá a decorar la galleta con los colores a la preferencia del estudiante y de igual manera decorándolo con diversos dulces o chispas.





➤ Finalmente, concluimos con la actividad así que cada estudiante deberá probarlas para que reconozca los ingredientes y su sabor.



- Y si el estudiante desea volver a intentar la actividad. Puede volver a repetir y desarrollarla.



Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:



La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**

Ayuda a alguien



	Puntos extra	



MEMORIA DE TRABAJO



Memoria de trabajo

Actividad 1

TÍTULO:	De compras con el ogro
OBJETIVOS:	Desarrollar autonomía y estimular la memoria de trabajo
Materiales:	- <i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i> 2 huevos, 1 jugo, 3 manzanas, 4 guineos, 8 ramitas de culantro y algo que el estudiante quiera comprar
Duración:	<i>20 minutos</i>
DESARROLLO	Primer momento - Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que



	<p>visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar.</p> <ul style="list-style-type: none">- Se realizará el "juego de la tiendita", se pedirá que previo 15 minutos antes de la actividad el estudiante acuda a la tienda más cercana con compañía de un familiar adulto que brinde apoyo y le permita al estudiante hacer la siguiente cabe recalcar que el estudiante deberá aprenderse la lista de compra que es la siguiente: 2 huevos, 1 jugo, 3 manzanas, 4 guineos, 8 ramitas de culantro y algo que el estudiante quiera comprar .después el estudiante debe compartir en la clase con el docente y compañeros, que es lo que compro y como hizo para recordar la lista de compras.- Se realiza una realiza retroalimentación y contamos uno por uno las compras jugando a la
--	--

tiendita, para dar paso al segundo momento

Segundo momento

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/de-compras-ogro-1-10>

- Nos saldrá así:



- Aplastaremos en el botón de jugar

Nos aparecerá así:



- La chica de la imagen nos dará instrucciones sobre lo que quiere comprar el ogro.

Te aparecerá así



- Debes observar el número que está en la libreta del ogro, y cuantos tiene cerca de la caja registradora deberás arrastrar la compra aplastando el objeto y llevando lado de la caja registradora así:





- Después de ello te dirá si es correcto o incorrecto y te invitara a jugar nuevamente.



- Se avanzará de nivel según como el niño complete el juego son cantidades hasta el número 20.



Recompensa

Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

Ayudante del profesor

por 1 día

Elegir la actividad del

día



	Día sin deberes	
	Elegir una canción y todos la bailaremos	
	Elegir un juego	
	Escoger un compañero para realizar una actividad	
	Elige una canción y todos la cantaremos	
	Ayuda a alguien	
	Puntos extra	
		



Actividad 2

TÍTULO:	Juntos otra vez
OBJETIVOS:	Estimular la memoria de trabajo conjuntamente con la memoria visual. Lograr que el estudiante forme conjuntos .
Materiales:	<i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i> <i>Objetos para formar los conjuntos</i>
Duración:	
DESARROLLO	Primer momento - Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar. - Se realizará el juego “Simón dice” y se pedirá a los estudiantes traer



diferentes cosas que deben formar un conjunto en total se traerá 6 conjuntos y los estudiantes deberán reconocerlos y además decir que utilidad tiene en su vida, es decir para que lo usan.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/juntos-otra-vez>

- Nos saldrá así:



- Después no saldrá así indicando que debemos escoger cual tiene relación con la imagen presentada



- Si acertamos nos saldrá así y nos van a felicitar por el buen trabajo



- La actividad consta de tres niveles y se tendrá que ir avanzando según el progreso del estudiante



Tercer momento :finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:



La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego

**Escoger un compañero
para realizar una
actividad**

**Elige una canción y
todos la cantaremos**

Ayuda a alguien



Recompensa

Puntos extra





Actividad 3

TÍTULO:	Atrapa la actividad
OBJETIVOS:	Estimular la memoria visual y la orientación espacial Contribuir en el desarrollo de actividades de la vida diaria
Materiales:	<i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	
DESARROLLO	Primer momento <ul style="list-style-type: none">- Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar.- Se empezará hablando con los estudiantes de las actividades que desarrollan diariamente y se pedirá a cada uno que no enseñen como lo hacen por ejemplo barrer el piso y



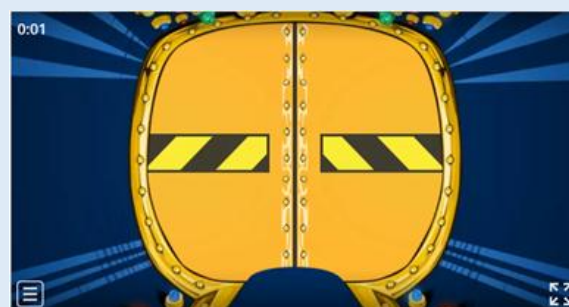
deberán traer los objetos y hacer la demostración.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://wordwall.net/es/resource/12417584/actividades-de-la-vida-diaria>

- Nos saldrá así:

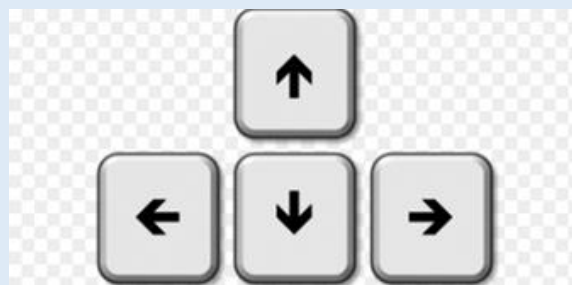


- Nos aparecerá una pregunta en este caso que usamos para vestirnos junto a un pictograma que representa la pregunta haremos que el estudiante observe el pictograma y le damos apoyo haciéndole la pregunta y él nos debe responder.



- Después de ello le mostremos que es un laberinto y debe llegar al objetivo, en este caso el pantalón sin ser comido por los mostritos para ello le mostraremos que para eso debemos usar las flechas mostradas a continuación las mismas que nos dicen arriba, abajo, derecha, izquierda.





- Después de hacer uso de las teclas debemos llegar al objetivo y nos saldrá de esta manera



- Se finalizará la actividad y el estudiante irá avanzando de nivel progresivamente el juego cuenta con 16 niveles



Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

Recompensa

Ayudante del profesor


por 1 día

Elegir la actividad del

día

Día sin deberes



	Elegir una canción y todos la bailaremos
	Elegir un juego
	Escoger un compañero para realizar una actividad
	Elige una canción y todos la cantaremos
	Ayuda a alguien
	Puntos extra
	



Actividad 4

TÍTULO:	Jugando con los hábitos de la vida saludable
OBJETIVOS:	<i>Estimular la memoria de trabajo</i> <i>Crear consciencia de los hábitos saludables e implementarlos en su vida diaria.</i>
Materiales:	<i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	<i>20 a 30 minutos</i>
DESARROLLO	Primer momento Para esta actividad, se le anticipara al estudiante que se utilizarán diversos materiales los mismos que visualizara en el transcurso de la actividad, que le servirán de apoyo visual en la actividad a desarrollar. Se realizará el juego imitando, aquí el docente, realizará acciones de vida saludable y acciones contrarias a esta, los estudiantes deberán imitar solo las acciones que les



parezca saludable, y después de ello se realiza una retroalimentación de la misma.

Para dar paso al segundo momento utilizaremos la plataforma Word Wall.

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://wordwall.net/es/resource/14878901/juego-de-la-memoria-h%C3%A1bitos-de-vida-saludable>

- Nos saldrá así:



- Nos aparecerá la instrucción de la actividad que leeremos a los


estudiantes, la cual nos dice “toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales” después de ello nos saldrá lo siguiente:



- Nos aparecerá 12 fichas de las cuales debemos hacer 6 pares, dentro de las fichas se encuentran tarjetas que presentan hábitos saludables y lo contrario a esto.




- Debemos aplastar dos fichas al azar se puede o no hacer a par, para hacer los pares los estudiantes deben recordar en donde se encontraba cada ficha.




0:16 No es un par


➤ Al encontrar cada par los estudiantes nos dirán si es un hábito saludable o no es, el par de fichas que encontraron



0:28 Encontraste un par ✓ 1



1:04 Encontraste un par ✓ 4



JUEGO COMPLETADO
Hora
1:28
ERES EL 1.º EN LA TABLA CLASIFICACIÓN
Tabla de clasificación
Volver a empezar

- Al finalizar el juego se realizará una retroalimentación de los hábitos que deben implementar en su vida diaria de manera independiente

Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

Recompensa



	Ayudante del profesor por 1 día
	Elegir la actividad del día
	Día sin deberes
	Elegir una canción y todos la bailaremos
	Elegir un juego
	Escoger un compañero para realizar una actividad
	Elige una canción y todos la cantaremos
	Ayuda a alguien
	Puntos extra



Actividad 5

TÍTULO:	Imitando
OBJETIVOS:	<i>Estimular la memoria de trabajo y las habilidades adaptativas</i>
Materiales:	<i>Computadora portátil o de escritorio, celular o Tablet.</i>
Duración:	<i>20 a 25 minutos</i>
DESARROLLO	Primer momento



Para esta actividad, usaremos la plataforma conjuntamente con las actividades de imitación que nos vaya saliendo en el juego

Segundo momento:

- Entraremos al link que se encuentra aquí:

<https://wordwall.net/es/resource/17255535/juego-de-la-memoria-e-imitar-la-actividad>

- Nos saldrá así:



- Nos aparecerá la instrucción de la actividad que leeremos a los estudiantes, la cual nos dice “toca un par de fichas a la vez para revelar si son iguales” Nos aparecerá 12 fichas de las cuales debemos hacer 6 pares, dentro de las fichas se encuentran



tarjetas que presentan actividades a imitar relacionadas a la autonomía de los estudiantes.



Al encontrar el par es estudiante debe realizar la actividad que le pide en este es saltar adelante atrás derecha e izquierda, las actividades varían según el nivel que el estudiante avance .



0:33 Encontraste un par ✓ 1

SALTAR ADELANTE, ATRÁS, A UN LADO Y AL OTRO.

0:41 Encontraste un par ✓ 2

REALIZAR UN DIBUJO DE UNA PARTE DEL CUERPO.

JUEGO COMPLETADO
Hora
1:26
ESTÁS EN LA TABLA DE POSICIONES
Tabla de clasificación
Volver a empezar

Tercer momento: finalizar la actividad y felicitar al niño por su buen trabajo, además estudiante ira subiendo de nivel según vaya cumpliendo las actividades, se marcará con una estrella según el nivel en el que avance.



RECOMPENSA:

La recompensa será que, al completar todos los niveles el estudiante recibirá una tarjeta de recompensa y al finalizar todo el sistema de actividades se le otorgará un diploma por su dedicación y esfuerzo.

**Ayudante del profesor
por 1 día**

**Elegir la actividad del
día**

Día sin deberes

**Elegir una canción y
todos la bailaremos**

Elegir un juego



	Escoger un compañero para realizar una actividad
	Elige una canción y todos la cantaremos
	Ayuda a alguien
	Puntos extra





Conclusiones

- ✓ Los estudiantes presentan dificultades al momento de retener la información, los mismos que están ligados a las características propias de la DIM, sin embargo, los apoyos y metodologías usadas por el docente, se presentan como una barrera dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, dentro del décimo número dos, las metodologías usadas por el docente se convierten en una barrera para que ellos puedan estimular su memoria, lo cual influye directamente en su aprendizaje y sus habilidades adaptativas.
- ✓ La memoria que reflejan los estudiantes a más de ser un factor biológico dada la discapacidad de los estudiantes, esta se ve afectada por la falta de estrategias, contenidos, recursos que motiven a los estudiantes en su participación y desenvolvimiento, tornándose en una barrera para la estimulación de la misma. Consideramos que la memoria puede ser estimulada para mejorar la autonomía e independencia de los estudiantes, para ello se requiere de metodologías innovadoras que respondan a las necesidades, motivaciones y características de los estudiantes.
- ✓ En el Sistema de Actividades Educativas se plantea los objetivos, el desarrollo, los materiales, la duración, la evaluación y la recompensa en función de los intereses y motivaciones de los estudiantes con DIM. Además, se detalla las orientaciones metodológicas referentes al rol del docente y el estudiante. Se precisa el número de sesiones y el tiempo de aplicación que cumple esta propuesta.

Recomendaciones

Recomendación en torno a la propuesta

- ✓ Se recomienda trabajar en un futuro con los demás procesos cognitivos, ya que todos son fundamentales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ Se puede usar el sistema de actividades para diferentes personas con o sin discapacidad, adaptando la misma a las características y necesidades que se requiera.
- ✓ Evaluar por criterio de especialistas la propuesta del sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la gamificación en personas con DIM”, para enriquecer su calidad, eficacia y pertinencia.
- ✓ Se recomienda usar este sistema de actividades a largo plazo, con el fin de obtener mejores resultados.

Bibliografía

Bibliografía

AAIDD, (2011): *Discapacidad Intelectual, Definición, Clasificación*. (2017, 15 diciembre).

Postgrados de Psicología.

<https://blogs.ucv.es/postgradopsocologia/2017/12/15/discapacidad-intelectual-definicion-clasificacion-y-sistemas-de-apoyo-social/>

Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013. Obtenido de <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Beatriz Romero Fernández, N. E. (2011). Sistema de actividades metodológicas con enfoque de competencia didáctica para profesores de Farmacología I, de la carrera de Medicina. Matanzas. *Revisita Medica Electronica vol. 33, 3*.

Cifuentes, f. (2015). Obtenido de FORTALECIENDO PROCESOS DE ATENCIÓN Y MEMORIA IMPACTANDO EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN POBLACIÓN CON DISCAPACIDAD COGNITIVA LEVE : https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/13176/1/2015_discapacidad_cognitiva_leve.pdf

Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades- CONADIS. (Agosto de 2021). *Ministerio de salud pública* . Obtenido de <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>

GARCÍA CÓRDOBA, D. A. N. N. A. C. A. M. I. L. A., & LÓPEZ OROZCO, G. I. N. N. A. P. A. O. L. A. (2017, 16 noviembre). *ENTRENAMIENTO COGNITIVO EN ATENCIÓN Y PLANIFICACIÓN SOBRE LA MEMORIA DE TRABAJO EN NIÑOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL*. UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/1649/ENTR>



[ENAMIEN TO%20COGNITIVO%20ATENCIÓN%20Y%20PLANIFICACION%20%20SOBRE%20LA%20MEMORIA%20DE%20TRABAJO%20EN%20NI%C3%91OS%20CON%20DISCAPACIDAD%20INTELECTUAL%20..pdf?sequence=1&isAl lowed=y](#)

Jiménez, C. R., Navas-Parejo, M. R., Villalba, M. J. S., & Campoy, J. M. F. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59.

Padilla Muñoz, A. (s. f.). *Discapacidad: contexto, concepto y modelos*. Redalyc. Recuperado 20 de mayo de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/824/82420041012.pdf>

Romero, I. G. (2021, 14 noviembre). *14 Nov Qué es la discapacidad. Concepto y evolución histórica*. El Blog de la Fundación Adecco. <https://fundacionadecco.org/blog/que-es-la-discapacidad-evolucion-historica/>

Vega Guerra, J. (2017). Comunicación y memoria visual en escolares con discapacidad intelectual. Una relación. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación.*, 179-197.

World Health Organization. (2016, 21 septiembre). *Discapacidades*. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/topics/disabilities/es/>

S/N, S. N. (2013, 15 agosto). *ACUERDO_295-13*. Acuerdo ministerial 295–13 emitido en el año 2013. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf

Fernández Gabalón, C. (2013, 5 junio). *Percepción e Integración Social*. La Discapacidad Intelectual en la Sociedad. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/53928/1/Clara_Fernandez_Gabalon.pdf

Gaitan, V. (2013, 14 junio). *Gamificaci3n: el aprendizaje divertido / educativa.*

EDUCATIVA. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Garcia,Jara, W. G. (s.f.). *Universidad Catolica de Cuenca* . Obtenido de https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_8/la_discapacidad_Intelectual_y_lectoescritura.pdf

Gonzales, Mora , Moreno , K. (Junio de 2014). *ResearchGateConferencia: III JORNADAS DE BUENAS PRÁCTICAS EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: ¿QUÉ APORTAN LAS TIC?* Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/263424547_ACTIVIDAD_FISICA_Y_SINDROME_D_E_DOWN_UN_ENFOQUE_GAMIFICADO_BASADO_EN_TIC

Ortega-Carbajal, M. F. (2015, 4 julio). *ANÁLISIS DOCUMENTAL DE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO MEDIANTE LA CARTOGRAFÍA CONCEPTUAL.* Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46142596009>

Ramos, D. H. (2013, 2 diciembre). *Rseña «Diario de campo» de Izquierdo Chaparro, R.*

Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93129550009>

Díaz-Bravo, L. (2013, 7 septiembre). *La entrevista, recurso flexible y dinámico.* Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349733228009>

Villaroel, P. A. C. (2015, junio). *DISEÑO DE INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE UN ENTORNO DE APRENDIZAJE COLABORATIVO.* Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752883006>

Retana, J. Á. G. (2012, enero). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje.* Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44023984007>

Santacreu, E. Q. (2015). ESTUDIO DE LA ATENCIÓN EN PERSONAS CON DISCAPACIDAD. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, 55-65.



Obtenido de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-
EstudioDeLaAtencionEnPersonasConDiscapacidadIntele-6941135.pdf

Zambrano, M. D. (Agosto de 2018). *Universidad Casa Grande*. Obtenido de
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>

ANEXOS

Anexo A: Diario de Campo

INFORME QUINCENAL DEL DESARROLLO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

PERIODO ACADÉMICO IS-2021


1. DATOS GENERALES

Institución Educativa:	Unidad educativa especial del Azuay “UNEDA”
Tutor profesional:	Marco Vinicio Vinueza
Tutora académica:	María Dolores Pesántez Palacios
Estudiantes practicantes	Leslie Estefanía Arias Cardona Jhosselyn Jeseña Charco López
Nivel/área:	Décimo 2

Fecha de presentación del informe	16-07-2021
-----------------------------------	------------

Informe Final de Prácticas

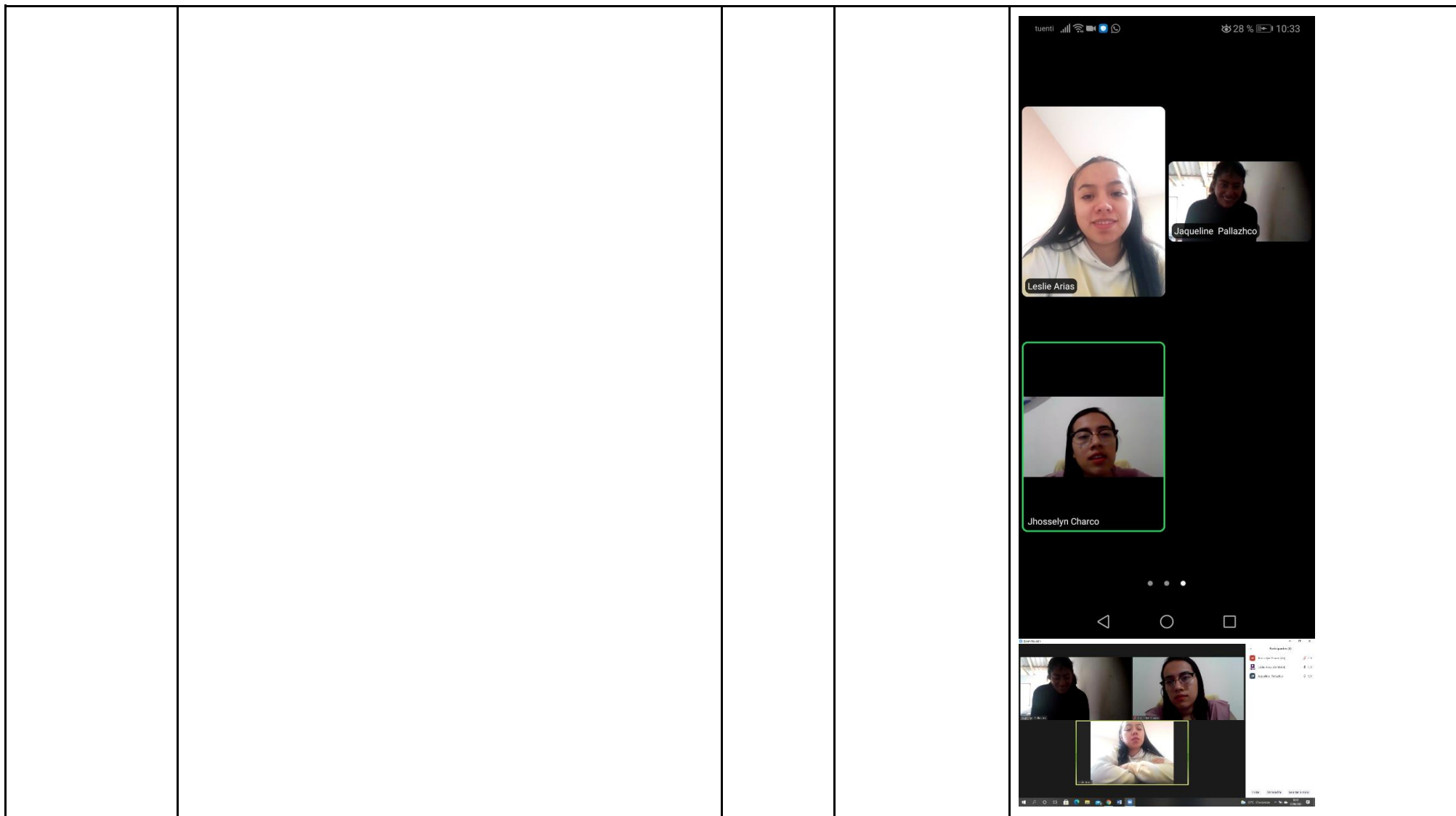
2. ACTIVIDADES REALIZADAS

DÍA	ACTIVIDADES	HORAS	CONTEXTO	EVIDENCIA
14-06-21	<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó con los estudiantes mediante un video acerca del Coronavirus, su prevención y consejos para los niños. También se visualizó un video por el día del padre. 	Total, de horas: 6	Encuentro Sincrónico Vía Zoom	





- También se realizó un momento de yoga para los estudiantes.


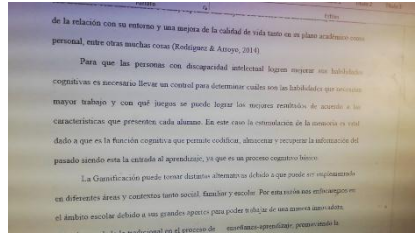
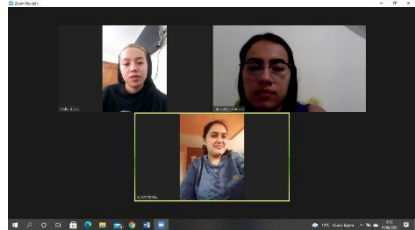




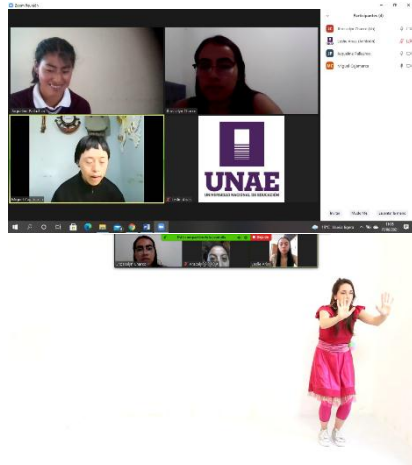



				
16-06-21	<ul style="list-style-type: none">• Trabajamos mediante la visualización de un video acerca de la MADERA y su uso.• También trabajamos con los estudiantes acorde a otro video sobre un programa del PÁJARO LOCO y su trabajo que realizaba en la madera, para brindarles a los estudiantes un poco más de comprensión acerca del tema.	Total, de horas: 5	Encuentro Sincrónico Vía Zoom	

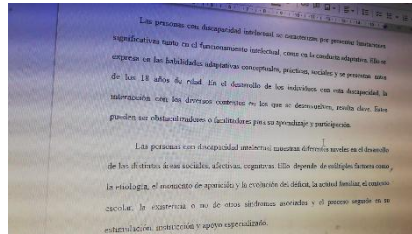
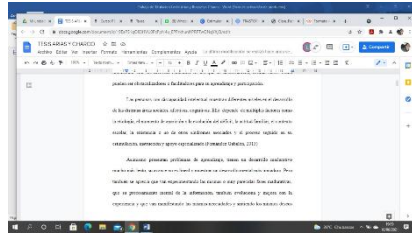
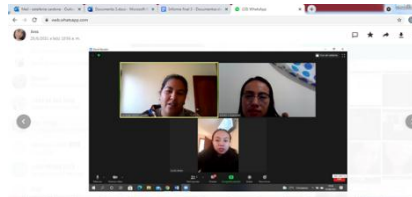


	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajamos conjuntamente, mediante Drive en el marco teórico, acorde a la revisión de la PhD. Graciela . 	<p>Total de horas: 1</p>		 
<p>17-06-21</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En nuestro sexto encuentro para poner en práctica nuestro proyecto de titulación. • Trabajamos mediante la visualización de un video acerca de los trabalenguas, donde los motivamos mediante un juego con ellos, lo cual resultó muy satisfactorio para nosotras. 	<p>Total de horas: 7</p>	<p>Encuentro Sincrónico Vía Zoom</p>	

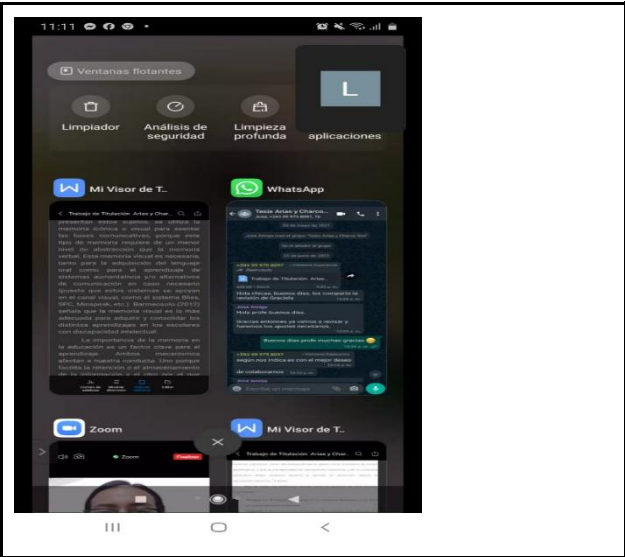


				
<p>18-06-21</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Este día se llevó a cabo la celebración por el día del padre. Mediante un encuentro con todos los estudiantes de los diversos grados escolares y sus padres y madres de familia. • También se trabajó conjuntamente y de manera sincrónica nuestro trabajo de titulación luego de algunas sugerencias de nuestra tutora a cargo. 	<p>Total, de horas: 1</p> <p>Total de horas: 2</p>	<p>Encuentro Sincrónico Vía Zoom</p>	

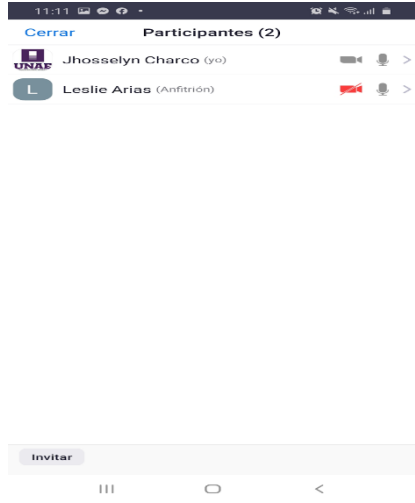


				 
21-06-2021	<p>Esta semana no hubo encuentro sincrónico con los estudiantes ya que debían realizar su portafolio y su maqueta para la entrega final de proyectos.</p> <p>Se realizó un encuentro con mi pareja pedagógica y la tutora para realizar el trabajo de titulación</p>	Total de horas:4	Encuentro sincrónico	
22-06-2021	-Se realizó un encuentro con mi pareja pedagógica para la realización del trabajo de titulación	Total de horas : 2	Encuentro sincrónico via zoom	



				
--	--	--	--	---




				
--	--	--	--	---

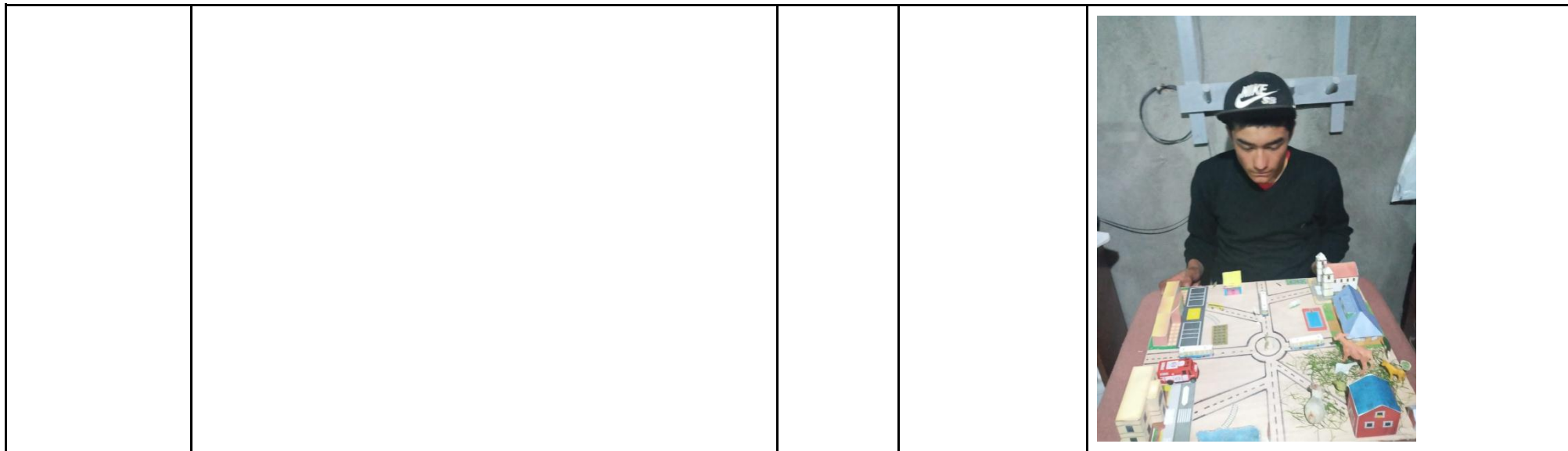


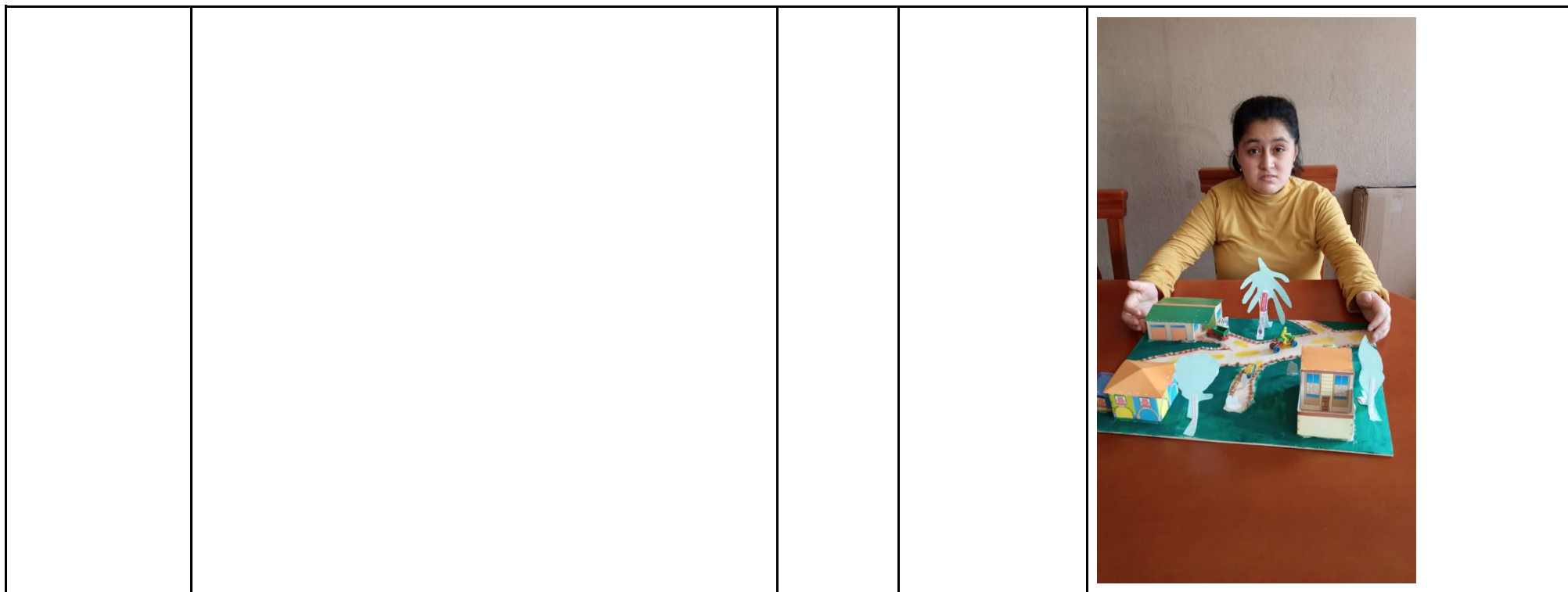
23-06-2021	<ul style="list-style-type: none">Entrega de maquetas por parte de los estudiantes.	Total de horas:5	Encuentro Sincrónico Vía zoom	
------------	---	------------------	--------------------------------------	--




				
--	--	--	--	---





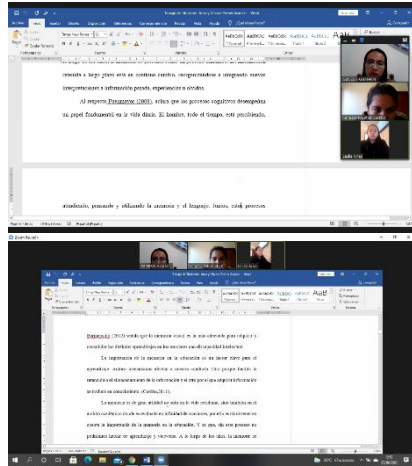





				
24-06-2021	<ul style="list-style-type: none">• Se realizó un encuentro sincrónico con mi pareja pedagógica para realizar el trabajo de titulación	Total de horas : 3	Encuentro Sincrónico Vía zoom	






<p>25-06-2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes hicieron entrega de los portafolios de manera presencial, mediante la aplicación WhatsApp hablamos con el docente sobre la entrega de los mismos y cómo cree que ha sido el avance los estudiantes. • Se realizó un encuentro sincrónico con la tutora a cargo del trabajo de titulación. 	<p>Total de horas :4</p>	<p>Encuentro Sincrónico Vía zoom</p>	
<p>30-06-2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizó el cierre del año escolar con los estudiantes, la directiva y los padres de familia, de igual manera con los demás grupos de la “UNEDA”. • Conjuntamente se dio la despedida con los estudiantes, debido a que algunos iban a ser transferidos al IPCA al Instituto de Parálisis Cerebral del Azuay. 	<p>Total, de horas: 2</p>	<p>Encuentro Sincrónico Vía Zoom</p>	



<p>02-07-2021</p>	<ul style="list-style-type: none">Se trabajó conjuntamente en pareja pedagógica para seguir avanzando en nuestro trabajo de titulación, en la parte de metodología luego de las indicaciones que nuestra tutora cargo nos brindó en el encuentro de tutorías, y trabajamos mediante Zoom y Drive llevamos a cabo nuestro encuentro.	<p>Total de horas: 2</p>	<p>Encuentro Sincrónico Vía Zoom</p>	
-------------------	---	--------------------------	---	--



05-07-2021	<ul style="list-style-type: none">• Tuvimos un encuentro con el docente debido a que algunos estudiantes que estaban participando en nuestra propuesta, fueron transferidos al IPCA, como ya lo habíamos mencionado y por ello no pudimos concretar finalmente todo.• De igual manera ya era fin del año escolar y por diversas situaciones ya los estudiantes se desconectaron por completo.	Total, de horas: 1	Encuentro Sincrónico Vía Zoom	
Observaciones:	Partiendo de lo anteriormente explicado y evidenciado en los diversos informes que se han presentado hasta el momento, como pareja pedagógica ha sido muy grato y satisfactorio el haber culminado estas prácticas con nuestros estudiantes y el tutor a cargo, dado a que los mismos nos han acompañado en este camino desde octavo ciclo para el desarrollo de nuestra propuesta como trabajo de titulación.			



De igual forma han existido diversas dificultades que evidenciamos en nuestras prácticas pre profesionales, como ya sabemos por el Covid-19 se han estado realizando nuestras prácticas en modalidad virtual la mayor dificultad para nosotras, al no poder contar con los estudiantes de manera presencial para poder llevar cabo una mejor conexión en todos los aspectos.

Segundo, la falta de internet y de recursos tecnológicos para los estudiantes, por lo cual debimos adaptarnos nosotras como futuras docentes a los horarios y tiempos que tenían los estudiantes para poder asistir a sus encuentros sincrónicos vía zoom.

Habilidades o competencias que adquirimos

Durante el transcurso de estas prácticas pre profesionales se ha evidenciado varias fortalezas y debilidades ,con las que adquirimos habilidades y competencias tanto como docentes y como seres humanos, una de ellas fue el trabajo cooperativo que se debe tener en cuenta en cualquier lugar que vayamos para tener un mejor desarrollo en todos los ámbitos tal y como se evidenció en las mismas ,debido a que contamos con el apoyo del tutor quien siempre nos estuvo ayudando apoyando y realizando el trabajo conjuntamente con nosotros en las diferentes actividades, de igual manera los padres de familia que siempre estuvieron presentes en los encuentros, tanto para ayudar a sus hijos durante el proceso de la clase y ser una guía más en casa, al desarrollar las diferentes tareas y roles como la retroalimentación apoyada por el docente, logrando así de esa manera un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros estudiantes, otra competencia que hemos adquirido es ser docentes investigadoras y hacerle frente a nuevos contextos de aprendizaje tal y como sucedió durante la pandemia , ya que tuvimos que aprender nuevas metodologías de aprendizaje, para apoyar y darles una educación de calidad a los estudiantes , esto nos ayudó de manera significativa ya que entendimos que ante cualquier dificultad siempre habrá una solución y siempre debemos estar dispuestas a investigar y aprender.

Nuestro proyecto en que ayudó a los estudiantes

El proyecto realizado ha sido gratificante, ya que, con el mismo, se observó que las actividades que se han realizado han sido de gran ayuda para potenciar al máximo sus capacidades y habilidades como personas. Los estudiantes se sintieron motivados al realizar cada una de estas actividades por lo que su procesos de enseñanza-aprendizaje , fue más significativo, ya que aprendieron jugando y se divirtieron durante todo el proceso , su avance fue significativo ya que lograron recordar más cosas y esto permitió que se desarrollaron de mejor manera durante las actividades.



1. HORAS CUMPLIDAS

CONTEXTO UNAE	20 horas
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	35 horas
TOTAL	55 horas

Firma del tutor profesional

Firma de los practicantes

INFORME QUINCENAL DEL DESARROLLO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

PERIODO ACADÉMICO IS-2021

1. DATOS GENERALES

Institución Educativa:	Unidad educativa especial del Azuay “UNEDA”
Tutor profesional:	Marco Vinicio Vinueza
Tutora académica:	María Dolores Pesántez Palacios
Estudiantes practicantes	Leslie Estefanía Arias Cardona Jhosselyn Jeseña Charco López
Nivel/área:	Décimo 2



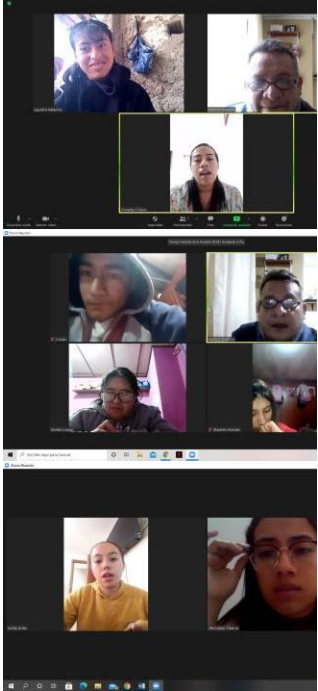
Fecha de presentación del informe	28-05-2021
-----------------------------------	------------

Segundo Informe de Prácticas

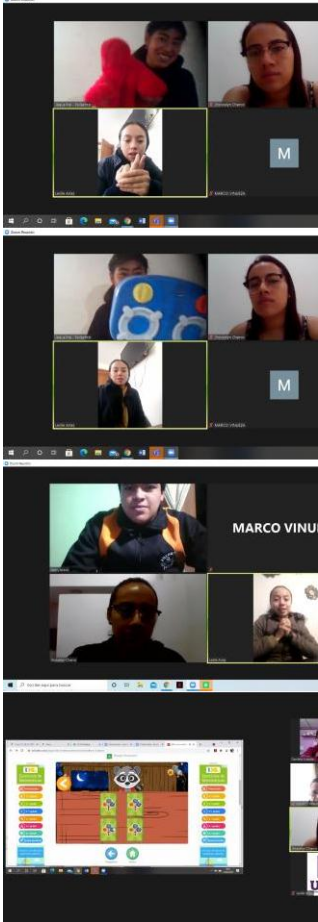
2. ACTIVIDADES REALIZADAS

DÍA	ACTIVIDADES	HORAS	CONTE XTO	EVIDENCIA
17-05-21	<ul style="list-style-type: none">Se trabajó con los estudiantes mediante un video musical	Total, de horas: 2	Encuentro Sincrónico	




	<p>acerca de los días de la semana.</p> <ul style="list-style-type: none">• Para ir trabajando la memoria de igual manera. • Planificación de las actividades a desarrollar en el segundo encuentro con los estudiantes para el trabajo de titulación.	<p>Total, de horas: 1</p>	<p>o Vía Zoom</p>	
--	---	---------------------------	------------------------------	---

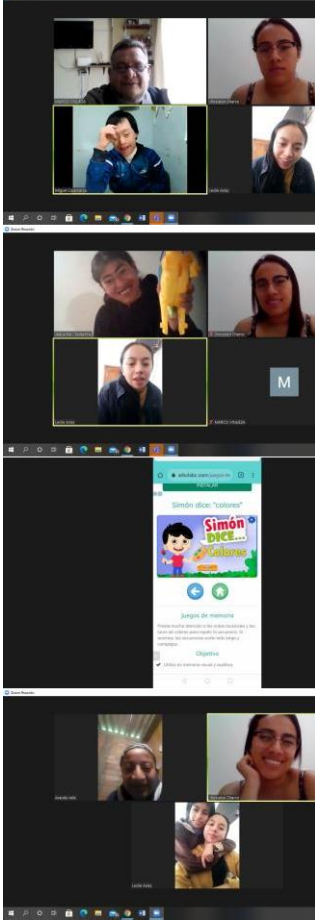


18-05-21	<ul style="list-style-type: none">• Segundo encuentro dirigido al proyecto de titulación.• En la clase dos se trabajó con la plataforma de juegos ABC dirigidos a la memoria.• Se trabajó de manera individual y grupal. “Simón dice de colores” y otros objetos en base a los 4 colores (amarillo, azul, rojo, verde)• De igual manera se trabajó con un vídeo musical para relajar el cuerpo y acorde a las partes del cuerpo, para poder dar inicio a la clase, cabe	Total de horas: 8	Encuentro Sincrónico Vía Zoom	
----------	--	-------------------	--------------------------------------	--




	<p>recalcar que todo va de la mano con nuestro proyecto de titulación.</p> <ul style="list-style-type: none">• Planificación de las actividades a desarrollar en la clase del día miércoles.			
--	--	--	--	---

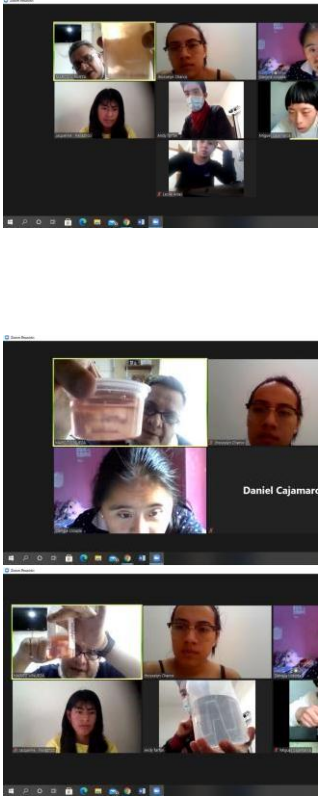


				
--	--	--	--	--



19-05-21	<ul style="list-style-type: none">Experimento de Ciencias Naturales con los estudiantes, en base a dos reacciones tales como: (agua, jabón, coca cola, sal).	Total, de horas: 2	Encuentro Sincrónico o Vía Zoom	
----------	--	--------------------	--	---




	<ul style="list-style-type: none">• Planificación de las actividades• Revisión de los documentos para nuestro trabajo de titulación.	Total de horas: 2		
--	---	-------------------	--	--

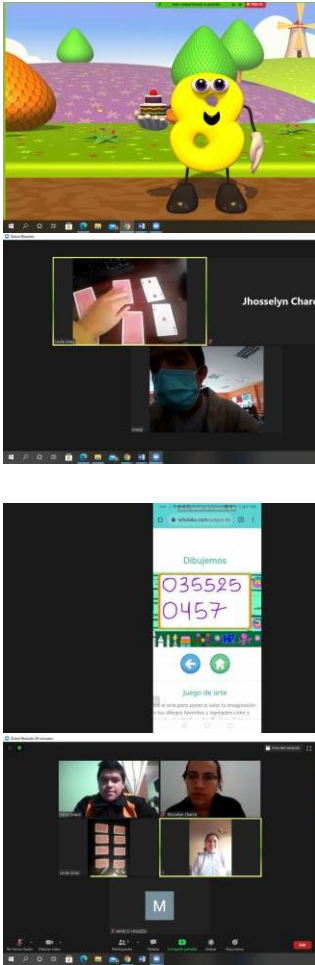


				 
--	--	--	--	--

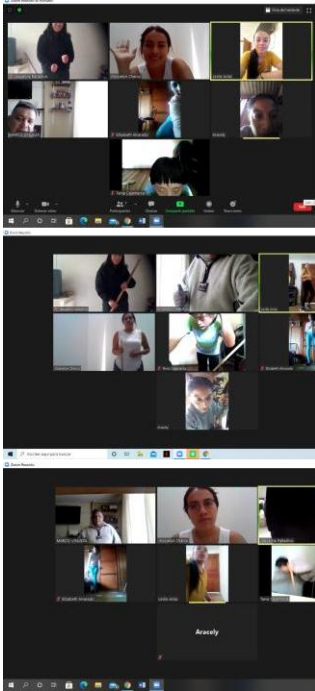


20-05-21	<ul style="list-style-type: none">• Tercer encuentro dirigido al proyecto de titulación.• En la clase tres se trabajó con la plataforma de juegos ABC dirigidos a la	Total de horas: 7	Encuentro Sincrónico o Vía Zoom	
----------	---	-------------------	--	---


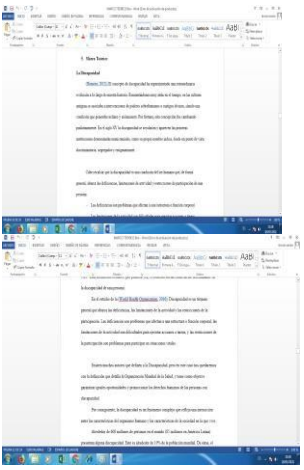


	<p>memoria y YouTube.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se trabajó de manera individual y grupal. (El juego de cartas y pares tanto con la aplicación como con material en casa).• De igual manera se trabajó con un vídeo musical para relajar el cuerpo y acorde a la clase "Los números del 1 al 10"			
--	--	--	--	--



21-05-21	<ul style="list-style-type: none">-Realizamos la bailoterapia con todos los estudiantes en 2 horarios.-Planificación de las actividades para la próxima semana con el docente a cargo del grupo.-Revisión de documentos y redacción de nuestro trabajo de titulación.-Tutoría con nuestra tutora del trabajo de titulación.	Total de horas: 7	Encuentro Sincrónico o Vía Zoom	
----------	--	-------------------	--	---



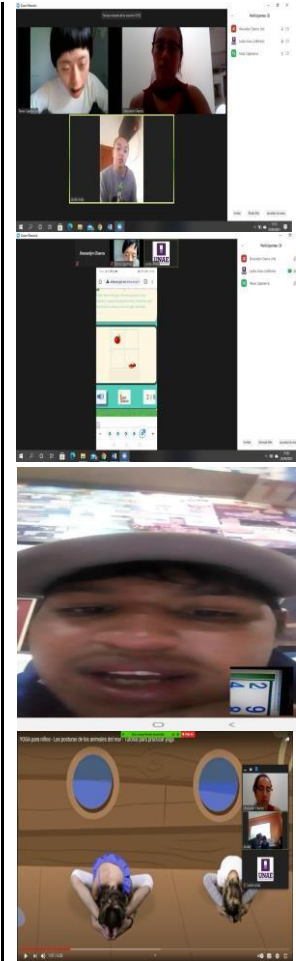
				
24-05-2021	<p>-Este día hubo feriado nacional por lo que los chicos no tuvieron clases</p> <p>-Realizamos un adelanto del marco teórico.</p> <p>-Planificación de las actividades para esta semana</p>	Total de horas: 3 horas	Encuentro asincrónico	
25-05-2021	-Realizamos las actividades de la memoria con los 10 estudiantes en diferentes	total de horas : 7	Encuentro sincrónico vía	



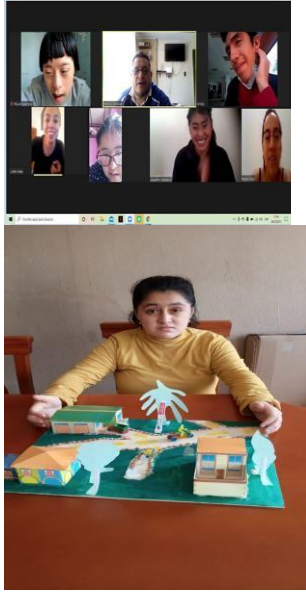
horarios.

horas



zoom





26-05-2021	<ul style="list-style-type: none">Realizamos las actividades correspondientes a la planificación del docente con nuestro acompañamiento que fue el repaso de números y presentación de las maquetas de “mi comunidad “	Total de horas: 7 horas	Encuentro sincrónico o vía zoom	
------------	--	-------------------------------	--	---



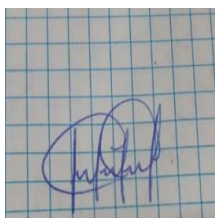
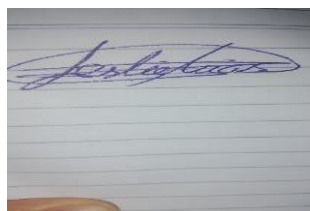
27-05-2021	<ul style="list-style-type: none">Realizamos las actividades correspondientes a nuestro trabajo de investigación la “memoria sensorial” participaron los 10 estudiantes	Total de horas : 7 horas	Encuentro sincrónico o vía zoom	
28-05-2021	<ul style="list-style-type: none">Evaluación de seguimiento a los estudiantes números del 1 al 10, días de la semana, colores, que se realizó en dos horarios.Encuentro asincrónico con la tutora de tesis para un seguimiento : revisión y retroalimentación	Total de horas : 5 horas	Encuentro sincrónico o vía zoom	

Observaciones:	El único conflicto que hemos tenido en estas semanas de los encuentros sincrónicos, es la mala conexión por internet.
-----------------------	---

1. HORAS CUMPLIDAS

CONTEXTO UNAE	7 horas
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	50 horas
TOTAL	57 horas

Firma del tutor profesional

Firma de los practicantes


INFORME QUINCENAL DEL DESARROLLO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES PERIODO ACADÉMICO IS-2021

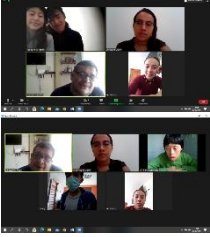
1. DATOS GENERALES

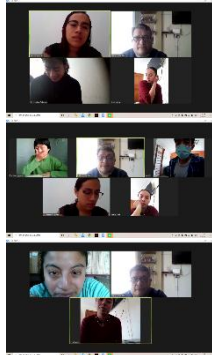
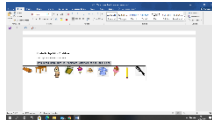
Institución Educativa:	Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA"
Tutor profesional:	Marco Vinicio Vinueza
Tutora académica:	María Dolores Pesántez Palacios
Estudiantes practicantes	Leslie Estefanía Arias Cardona, Jhosselyn Jeseña Charco López
Nivel/área:	Decimo número 2

Fecha de presentación del informe	15 de mayo del 2021
-----------------------------------	---------------------

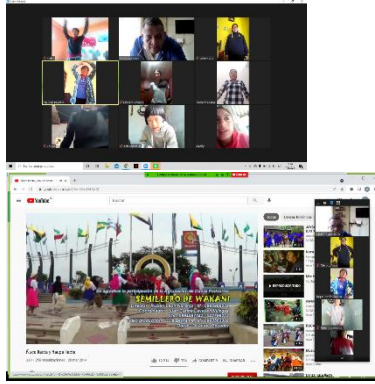
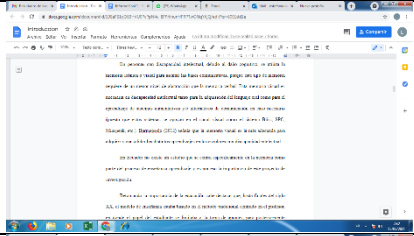
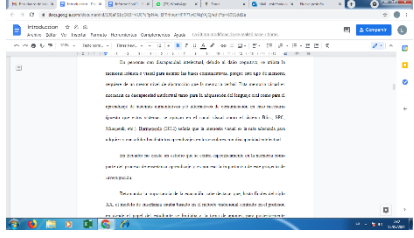
2. ACTIVIDADES REALIZADAS

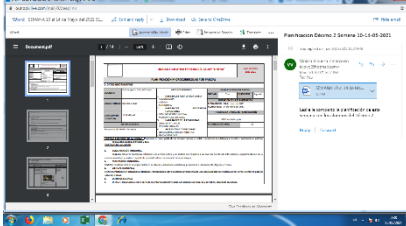

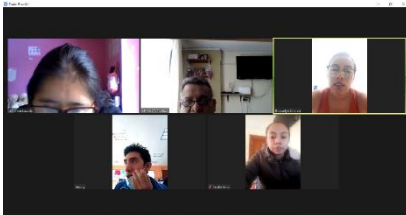



DÍA	ACTIVIDADES	HORAS	CONTEXTO	EVIDENCIA
03-05-21	<p>Primer encuentro sincrónico vía WhatsApp con el docente a cargo del grupo del “Décimo” para la organización adecuada en el transcurso de las prácticas pre-profesionales. Nos organizamos para asistir a todos los encuentros vía zoom y poder ser partícipes de las clases, y a su vez seguir avanzando con nuestro proyecto de titulación. Por ello coordinamos con el docente que, los encuentros de las clases serían los días (lunes, miércoles y viernes) en diversos horarios adaptándonos a los horarios que los estudiantes</p>	<p>07:00 am/09:00 am</p> <p>Total, de horas:2 horas</p>	<p>Encuentro sincrónico vía WhatsApp.</p>	

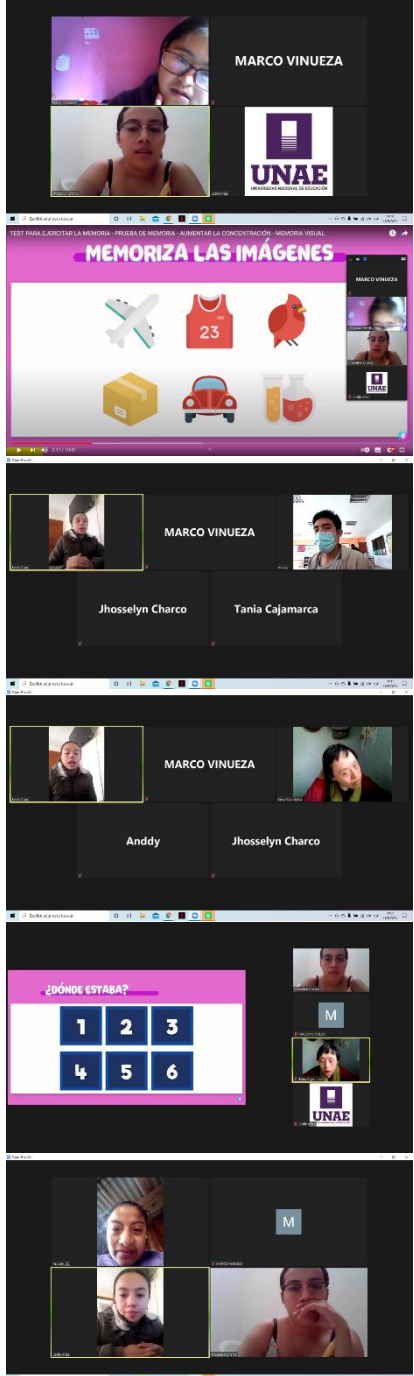
	<p>pueden acceder a las clases y los días (martes y jueves) son días dirigidos a nuestro proyecto. Además, hablamos de cómo cada estudiante iba avanzando en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, concluimos que debíamos trabajar de manera cooperativa y colaborativa para poder ayudar a nuestros estudiantes, como ya lo veníamos haciendo desde el ciclo pasado. Cabe recalcar, que no se cambió ni de escuela y mucho menos de grado.</p>			
05-05-21	<p>Clase número 1 “horas del reloj” -presentación a los estudiantes y padres de familia del trabajo que vamos a realizar hasta el fin de ciclo escolar</p>	<p>-6:30am a 7:00am -9:00am a 10:00am a -10:30m a 11:00am</p>	<p>Encuentro sincrónico vía Zoom.</p>	

	-observación de la clase en los diferentes horarios de los diez estudiantes.	-11:00am a 12:00pm - 12:00pm a 13:00pm Total, de horas: 6		
06-05-21	<p>Primer encuentro dirigido al proyecto de titulación. Primeramente, para estos días de trabajo se organizó un horario con el docente, el mismo que fue preparado y ajustado a las horas en las que cada estudiante del grupo puede acceder según su posibilidad. Trabajamos con los 10 estudiantes en un horario de 09 de la mañana, hasta las 09 de la noche. Para poder dar inicio con el encuentro sincrónico vía zoom, a cada estudiante se le explicaba de una manera muy clara y precisa</p>	<p>- 09:00 am -10:00 am -10:30am -11:00am -11:30am -12:00 pm - 07:30pm -08:00 pm -09:00 pm -10pm Total, de horas: 10</p>	<p>Encuentro sincrónico vía Zoom.</p>	 <p>pruebas de diagnóstico</p> <p>1. </p> <p>2. https://www.youtube.com/watch?v=3-uf6Qs8FK8</p>

	<p>de lo que se iba a realizar y para qué sería. Cada estudiante estaba dispuesto a participar con nosotros y de esa manera iniciamos con una prueba de diagnóstico básica de 10 palabras tales como (Pan, mesa, perro, libro, flor, sombrero, camiseta, helado, lápiz, peine). La misma que fue elaborada a cada uno de los estudiantes según su debido proceso y procedimiento. De igual manera se trabajó con una plataforma de juegos llamada BAZUM el mismo que nos ayudó a poder evaluar su memoria de igual forma trabajando de la mano con la prueba básica de 10 palabras, brindándonos de esta manera un buen inicio con</p>			
--	--	--	--	--

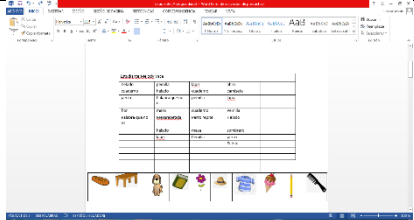




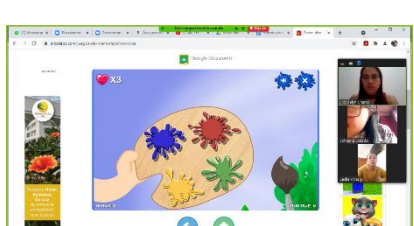
	<p>nuestro proyecto de titulación.</p> <p>-Planificación de las actividades.</p>			
07-05-21	<p>Clase de educación física</p> <p>-planificación de la actividad y preparación del video</p> <p>-bailoterapia a cargo de las practicantes, asisten todos los estudiantes.</p>	<p>-8:00am a 11:00am</p> <p>-11:00am a 12:00pm</p> <p>Total, de horas :5</p>	<p>Encuentro sincrónico vía Zoom.</p>	
08-05-21	<p>-Búsqueda de información para nuestro trabajo de titulación</p>	<p>Total de horas:2</p>	<p>Encuentro asincrónico.</p>	
09-05-21	<p>-Búsqueda de información para nuestro trabajo de titulación</p> <p>-Revisión de las planificaciones semanales enviadas por el docente tutor</p>	<p>Total de horas :4</p>	<p>Encuentro asincrónico.</p>	

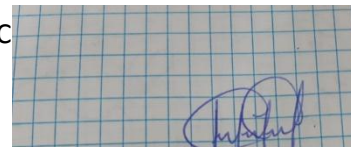
	-Planificación de la clase del día lunes			
10-05-21	<p>-En base a la planificación se trabajó en una retroalimentación de la clase del “Reloj” con los estudiantes.</p> <p>-También se trabajó con diversos videos y plataformas de juegos.</p>	Total, de horas: 3	Encuentro sincrónico vía Zoom.	    <p>Link del video aplicado en clase sobre el reloj</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3BJeYFcx0IU</p>
11-05-21	-Aplicación de las pruebas de diagnóstico a los estudiantes BAZUM y 10 palabras	Total de horas :8	Encuentro sincrónico vía Zoom.	



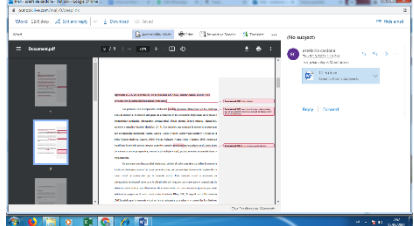
				
--	--	--	--	---

3. HORAS CUMPLIDAS

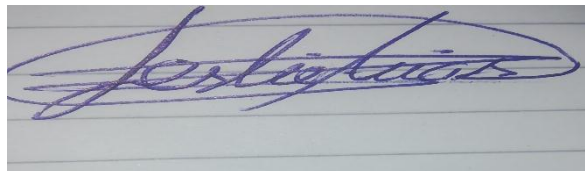
CONTEXTO UNAE	14 horas
---------------	----------

				 
12-05-21	-Clase las aguas termales -Planificación de la clase	Total de horas: 5	Encuentro sincrónico vía Zoom.	 
13-05-21	-Clase número 1 referente a nuestro proyecto de titulación "Simón dice colores" -planificación de la clase	Total de horas: 8	Encuentro sincrónico vía Zoom.	 
INSTITUCIÓN EDUCATIVA			Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA"	
TOTAL			60 horas	



				 
14-05-21	<p>-Búsqueda de información para nuestro proyecto de investigación, retroalimentación a cargo de la tutora</p> <p>-Reunión con el docente del aula para ver los avances sobre los primeros encuentros sobre el trabajo de titulación con los estudiantes.</p>	Total de horas: 6	Encuentro asincrónico	
Observaciones :				

Firma del tutor profesional



Firma de los practicantes

gagahahahahah



INFORME QUINCENAL DEL DESARROLLO DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

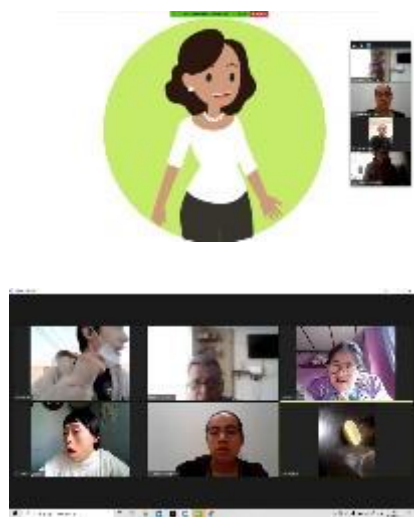
PERIODO ACADÉMICO IS-2021






1. DATOS GENERALES





Institución Educativa:	Unidad educativa especial del Azuay “UNEDA”
Tutor profesional:	Marco Vinicio Vinueza
Tutora académica:	María Dolores Pesántez Palacios
Estudiantes practicantes	Leslie Estefanía Arias Cardona Jhosselyn Jeseña Charco López
Nivel/área:	Décimo 2
Fecha de presentación del informe	11-06-2021


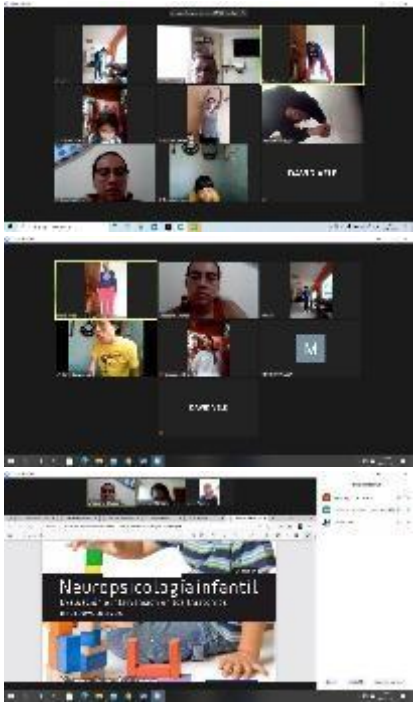
Tercer Informe de Prácticas

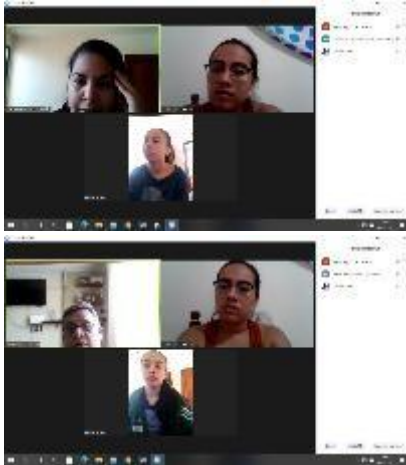

2. ACTIVIDADES REALIZADAS

DÍA	ACTIVIDADES	HORAS	CONTEXTO	EVIDENCIA
31-05-21	<ul style="list-style-type: none"> - Se trabajó con los estudiantes mediante un video acerca de la conservación del ambiente y cómo cuidar de él mismo. - También se visualizó un video para explicarles la división pero de manera más divertida. - Planificación de las actividades a desarrollar en el cuarto encuentro con los estudiantes para el trabajo de titulación. - Planificación para el programa por parte de las practicantes, por el día del niño. 	<p>Total de horas: 2</p> <p>Total de horas: 1</p>	<p>Encuentro Sincrónico Via Zoom</p>	

01-06-21	<ul style="list-style-type: none"> - Se participó del programa por el día del niño realizado por la comisión de sociales de la “UNEDA” - Este día no realizamos clase acorde a nuestro proyecto de titulación. - Sin embargo, se llevó a cabo la celebración con nuestros estudiantes por su día, en donde realizamos algunos juegos, historias de cuentos animados, baile. - Planificación de las actividades a desarrollar en la clase del día miércoles. - Conversatorio acerca de nuestro marco teórico con otra pareja asignada del curso. Para poder brindarnos sugerencias y seguir avanzando en el mismo. 	<p>Total de horas: 1</p> <p>Total de horas: 2</p> <p>Total de horas: 1</p> <p>Total de horas: 1</p>	<p>Encuentro Sincrónico Via Zoom</p>	    
----------	--	--	---	---


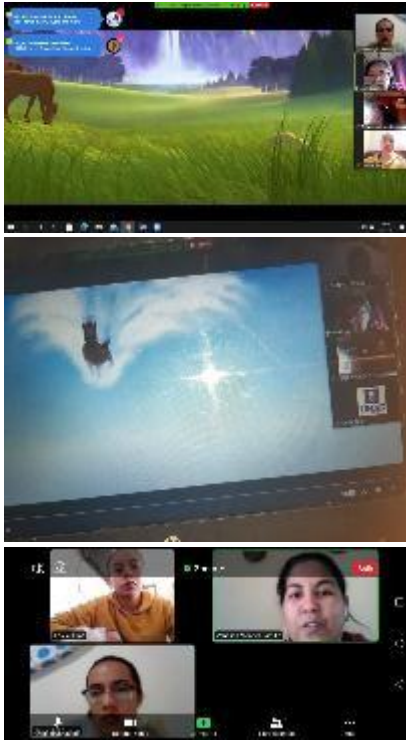
<p>02-06-21</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reunión con los padres de familia, y el Director de la institución “UNEDA” para hablar sobre el cambio de institución de los estudiantes del Décimo número 2. - Se trabajó con una estudiante el “sonido de los animales” trabajando de esa manera la memoria auditiva. (Debido a que el día jueves no podría conectarse). - Avanzamos en el marco teórico, acorde a varios documentos revisados y a la tutoría de la profe Graciela en clases. 	<p>Total de horas: 6</p>	<p>Encuentro Sincrónico Via Zoom</p>	  
<p>03-06-21</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Con los estudiantes se trabajó la memoria auditiva en base a un video de Youtube, sobre el sonido de los animales. - Trabajando de manera grupal e individual. - Se realizó una reunión con el docente a cargo del grupo, para poder revisar 	<p>Total de horas: 6</p>	<p>Encuentro Sincrónico Via Zoom</p>	

	<p>los avances de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se recibieron sugerencias acerca del proyecto. 			
<p>05-06-21</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizó la bailoterapia, como todos los días viernes, conjuntamente con el docente. - Participó de la tutoría con la Tutora a cargo de nuestra tesis. En donde se habló sobre la introducción, y a su vez del marco teórico y analizamos algunos puntos de vista para poder finalizar con el marco teórico. - Finalmente, se planificó las clases a realizarse la semana que viene. 	<p>Total de horas: 6</p>	<p>Encuentro Sincrónico Via Zoom</p>	

	<p>- Se realizó una reunión con el docente a cargo para realizar una entrevista acerca de nuestro proyecto.</p>			
<p>07-06-2021</p>	<p>-Se realizó la clase planificada por el docente uso responsable de la tecnología, con la ayuda de nosotras como practicantes.</p>	<p>Total de horas:7</p>	<p>Encuentro sincrónico</p>	

<p>08-06-2021</p>	<p>-Se trabajó la memoria auditiva de los estudiantes mediante un juego para profundizar sobre la anterior clase.</p>	<p>Total de horas : 7</p>	<p>Encuentro sincrónico via zoom</p>	
-------------------	---	---------------------------	---	--

				
09-06-2021	<p>-Este día se realizó una clase demostrativa con un docente aspirante , aquí estuvieron todos los estudiantes presentes junto con las practicantes el tema de la clase fue Una ciudad de cuidados , aquí estuvimos como observadoras durante la clase.</p> <p>Realizamos un encuentro para avanzar en el marco teórico para nuestro trabajo de titulación</p>	Total de horas:5	Encuentro sincrónico via zoom	

10-06-2021	<ul style="list-style-type: none"> - Se trabajó con los estudiantes a manera de finalizar la semana de memoria auditiva , se realizó un ejercicio de imaginación conjuntamente con un juego el tema era viaje de mis sueños. 	Total de horas : 7	Encuentro sincrónico vía zoom	
11-06-2021	<ul style="list-style-type: none"> - Este día se planificó una película para visualizar con todos los estudiantes , sin embargo solo se conectaron dos estudiantes por inconvenientes de los estudiantes . - Se realizó un encuentro con nuestra tutora de tesis para el avance de nuestro trabajo de titulación. 	Total de horas :6	Encuentro sincrónico vía zoom	
Observaciones:				

1. HORAS CUMPLIDAS

CONTEXTO UNAE	12 horas
----------------------	-----------------



INSTITUCIÓN EDUCATIVA	46 horas
TOTAL	horas

Firma del tutor profesional

Firma de los practicantes



Anexo B: Entrevista Semiestructurada

ENTREVISTA

6. PRESENTACIÓN

Buenas tardes, somos estudiantes de noveno ciclo, de la carrera de Educación Especial. La presente entrevista tiene como propósito conocer según su experiencia sobre el trabajo que realiza con los estudiantes con discapacidad intelectual en base a la memoria y su repercusión en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La información que usted nos proporciona será utilizada con fines investigativos en nuestro proyecto de titulación.

2. DATOS GENERALES

Nombre del docente:

Edad:

Entrevistadores:

Fecha: Azogues, __ de _____ del 2021

3. DESARROLLO

7. ¿Qué aspectos y qué características usted ha considerado dentro de la memoria de los estudiantes?

2. ¿Qué conocimientos tiene usted dentro de las características de la memoria?



3. **¿Cómo diseña el currículo? y ¿Cómo trabaja el plan centrado en la persona?**

4. **Dentro del aula de clases qué procesos cognitivos cree usted fundamentales trabajar con estudiantes con discapacidad intelectual.**

5. **Al trabajar con personas con discapacidad intelectual dentro del aula de clases considera importante trabajar el proceso cognitivo de la memoria para el proceso enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo cree usted que aporta la memoria en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?**

6. **¿Cuál fue el punto de partida en el que usted se basó para trabajar la memoria en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?**

7. **¿Cómo trabaja usted la memoria de los estudiantes para favorecerlos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, qué estrategia cree necesaria para trabajar la misma?**

8. **¿Considera que los estudiantes han tenido una mejora o un retroceso desde su inicio hasta la actualidad en cuanto a su aprendizaje y como ha sido el mismo?**

9. **¿Considera usted que utilizar la Gamificación como base fundamental para trabajar la memoria de los estudiantes con discapacidad intelectual, pueda ser favorable para el desempeño de los estudiantes? ¿En base a los primeros acercamientos sobre la propuesta diseñada por parte de las practicantes del noveno ciclo?**



10. En base a todo lo que usted ha observado hasta el momento en el transcurso de las prácticas pre-profesionales, acerca del trabajo de titulación de las practicantes. ¿Cree usted que se puede implementar algo más, o tiene alguna sugerencia, inquietud acerca del proyecto?

Anexo C: Lista de Cotejo

ASPECTOS A OBSERVAR EN BASE A LOS INDICADORES						
		SI RECONOCE	NO RECONOCE	INTENTA APRENDER	TIENE UN AVANCE EN SU ESTIMULACION	PRESENTA INTERES POR LAS ACTIVIDADES A DESARROLLAR
MEMORIA SENSORIAL	Almacenamiento de las características de los estímulos a partir de los órganos de los sentidos. ✓ Tacto (háptico) ✓ Olfato (olfativo) ✓ Vista (icónico) ✓ Oído (ecoico) ✓ Gusto (gustativo)					
MEMORIA A CORTO PLAZO	✓ Organizar y analizar la información. ✓ Reconocer caras					



	<ul style="list-style-type: none">✓ Recordar nombres✓ Contestar preguntas básicas✓ Interpretar nuestras nuevas experiencias.✓ Guarda la información por 30 segundos, ya sean pequeños recuerdos.					
MEMORIA DE TRABAJO	<ul style="list-style-type: none">✓ Buena ejecución de la información.✓ Elabora y manipula información visual y espacial.✓ Guarda la información verbal tras la repetición verbal de la misma.					



Partiendo de la agenda

visuoespacial:

- ✓ Relaciona de manera visual, los colores, formas, letras, entre otras.

- ✓ Identifica de manera espacial las diversas indicaciones tales como; arriba, abajo, al medio, adelante, atrás, etc.



Anexos del trabajo de integración curricular



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

Yo, Leslie Estefanía Arias Cardona, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 09 de septiembre del 2021

Leslie Estefanía Arias Cardona

C.I: 0107410409



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

Yo, Jhosselyn Jeseña Charco López, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 09 de septiembre del 2021

Jhosselyn Jeseña Charco Lopez

C.I: 2100507231



Cláusula de Propiedad Intelectual
Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

Yo, (Leslie Estefanía Arias Cardona), autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 09 de septiembre del 2021

Leslie Estefanía Arias Cardona

C.I: 0107410409



Cláusula de Propiedad Intelectual
Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

Yo, Jhosselyn Jeseña Charco López), autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 09 de septiembre del 2021

Jhosselyn Jeseña Charco López

C.I: 2100507231



Certificado del Tutor

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado

Carrera de: Educación Especial

Itinerario Académico en: Discapacidad Intelectual y Desarrollo

Yo, Vanessa Esperanza Montiel Castillo, tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "Sistema de actividades para la estimulación de la memoria mediante la Gamificación en estudiantes con Discapacidad Intelectual moderada de la Unidad Educativa Especial del Azuay "UNEDA" perteneciente a los estudiantes: Leslie Estefanía Arias Cardona con C.I. 0107410409, Jhoselyn Jeseña Charco López con C.I.2100507231. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 09 de septiembre de 2021



Firmado electrónicamente por:

**VANESSA ESPERANZA
MONTIEL CASTILLO**

Vanessa Esperanza Montiel

Castillo C.I:0152049623