

**AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL
TEXTO COMPLETO**

Autor1

Puerto Colombia, 13 DE OCTUBRE DE 2020

Señores

DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECAS

Universidad del Atlántico

Cuidad

Asunto: Autorización Trabajo de Grado

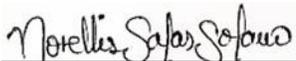
Cordial saludo,

Yo, **NORELLIS CECILIA SALAS SOLANO.**, identificado(a) con **C.C. No. 1.143.458.364.** de **BARRANQUILLA**, autor(a) del trabajo de grado titulado **EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE DRAMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE** presentado y aprobado en el año **2020** como requisito para optar al título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACION ESPECIAL.**; autorizo al Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico para que, con fines académicos, la producción académica, literaria, intelectual de la Universidad del Atlántico sea divulgada a nivel nacional e internacional a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios del Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en la página Web institucional, en el Repositorio Digital y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad del Atlántico.
- Permitir consulta, reproducción y citación a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

Esto de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Atentamente,

Firma 

NORELLIS CECILIA SALAS SOLANO.

C.C. No. 1.143.458.364. de BARRANQUILLA

**AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL
TEXTO COMPLETO**

Autor2

Puerto Colombia, 13 DE OCTUBRE DE 2020

Señores

DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECAS

Universidad del Atlántico

Cuidad

Asunto: Autorización Trabajo de Grado

Cordial saludo,

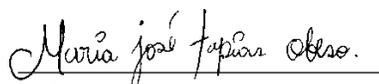
Yo, **MARIA JOSÉ TAPIAS OBESO.**, identificado(a) con **C.C. No. 1.045.747.322.** de **BARRANQUILLA**, autor(a) del trabajo de grado titulado **EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE DRAMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE** presentado y aprobado en el año **2020** como requisito para optar al título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACION ESPECIAL.**; autorizo al Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico para que, con fines académicos, la producción académica, literaria, intelectual de la Universidad del Atlántico sea divulgada a nivel nacional e internacional a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios del Departamento de Bibliotecas de la Universidad del Atlántico pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en la página Web institucional, en el Repositorio Digital y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad del Atlántico.
- Permitir consulta, reproducción y citación a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

Esto de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Atentamente,

Firma



MARIA JOSÉ TAPIAS OBESO

C.C. No. 1.045.747.322. de BARRANQUILLA

 Universidad del Atlántico	CÓDIGO: FOR-DO-110
	VERSIÓN: 01
	FECHA: 02/DIC/2020
DECLARACIÓN DE AUSENCIA DE PLAGIO EN TRABAJO ACADÉMICO PARA GRADO	

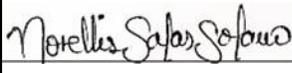
Este documento debe ser diligenciado de manera clara y completa, sin tachaduras o enmendaduras y las firmas consignadas deben corresponder al (los) autor (es) identificado en el mismo.

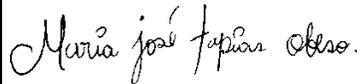
Puerto Colombia, **13 DE OCTUBRE DE 2020**

Una vez obtenido el visto bueno del director del trabajo y los evaluadores, presento al **Departamento de Bibliotecas** el resultado académico de mi formación profesional o posgradual. Asimismo, declaro y entiendo lo siguiente:

- El trabajo académico es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, en consecuencia, la obra es de mi exclusiva autoría y detento la titularidad sobre la misma.
- Asumo total responsabilidad por el contenido del trabajo académico.
- Eximo a la Universidad del Atlántico, quien actúa como un tercero de buena fe, contra cualquier daño o perjuicio originado en la reclamación de los derechos de este documento, por parte de terceros.
- Las fuentes citadas han sido debidamente referenciadas en el mismo.
- El (los) autor (es) declara (n) que conoce (n) lo consignado en el trabajo académico debido a que contribuyeron en su elaboración y aprobaron esta versión adjunta.

Título del trabajo académico:	EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE DRAMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE
Programa académico:	LICENCIATURA EN EDUCACION ESPECIAL

Firma de Autor 1:							
Nombres y Apellidos:	NORELLIS CECILIA SALAS SOLANO						
Documento de Identificación:	CC	<input checked="" type="checkbox"/>	CE	<input type="checkbox"/>	PA	<input type="checkbox"/>	Número: 1.143.458.364
Nacionalidad:					Lugar de residencia:		
Dirección de residencia:							
Teléfono:					Celular:		

Firma de Autor 2:							
Nombres y Apellidos:	MARIA JOSÉ TAPIAS OBESO						
Documento de Identificación:	CC	<input checked="" type="checkbox"/>	CE	<input type="checkbox"/>	PA	<input type="checkbox"/>	Número: 1.045.747.322
Nacionalidad:					Lugar de residencia:		
Dirección de residencia:							
Teléfono:					Celular:		

FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO	EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE DRAMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE
AUTOR(A) (ES)	SALAS SOLANO NORELLIS CECILIA TAPIAS OBESO MARIA JOSE
DIRECTOR (A)	PHD. VERONICA DE LA HOZ
CO-DIRECTOR (A)	
JURADOS	LILIANA HERRERA ALEXANDRA DE LEON
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE	LICENCIADA EN EDUCACION ESPECIAL
PROGRAMA	LICENCIATURA EN EDUCACION ESPECIAL
PREGRADO / POSTGRADO	PREGRADO
FACULTAD	CIENCIAS DE LA EDUCACION
SEDE INSTITUCIONAL	SEDE NORTE
AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	2020
NÚMERO DE PÁGINAS	111
TIPO DE ILUSTRACIONES	TABLAS Y GRAFICOS
MATERIAL ANEXO (VÍDEO, AUDIO, MULTIMEDIA O PRODUCCIÓN ELECTRÓNICA)	NO APLICA
PREMIO O RECONOMIENTO	NO APLICA

El Juego Dramático como Estrategia Didáctica para el Fortalecimiento del Componente Pragmático en Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve

Salas Solano Norellis Cecilia CC. 1.143.458.364

Tapias Obeso María José CC. 1.045.747.322



Universidad Del Atlántico

Facultad De Ciencias De La Educación

Licenciatura En Educación Especial

Barranquilla

2020

El Juego Dramático como Estrategia Didáctica para el Fortalecimiento del Componente
Pragmático en Estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve

Salas Solano Norellis Cecilia CC. 1.143.458.364

Tapias Obeso María José CC. 1.045.747.322

Proyecto de grado para obtener el título de Licenciada en Educación Especial

Phd. Verónica De La Hoz

Asesora

Universidad Del Atlántico

Facultad De Ciencias De La Educación

Licenciatura En Educación Especial

Barranquilla

2020

Nota de aceptación

Presidente del jurado.

Jurado.

Jurado

Fecha: agosto 21 de 2020.

Dedicatoria

Mi trabajo de grado es dedicado a Dios, mi padre celestial, el forjador de mi camino, El que siempre me ha acompañado, guardado y guiado hasta esta gran meta.

También es dedicado a mi mamá por haberme guiado con valores, amor y paciencia para convertirme en la persona que soy actualmente, ella que con su infinito amor me motivó constantemente, día tras día, para alcanzar mis anhelos.

Este trabajo de grado, se lo dedico a mi gran compañero de esta aventura, Luis, a través de esta dedicatoria le agradezco que estuvo cada día para mí, acompañándome, ayudándome, alentándome y hasta acompañándome, no fue su obligación y ningún día de estos cuatro años me dejó sola.

Y por último esta dedicatoria, es para mi compañera de este trabajo, que ella tuvo tantas ganas, tanto entusiasmo y alegría que me contagia y podía trabajar con más ganas, ella con su amistad y compañerismo me alentaba a seguir trabajando en este sueño y además me enseñó que las cosas buenas se consiguen con mucho esfuerzo.

Norellis Salas Solano

Dedicatoria

Este trabajo de grado se lo dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi madre por todo el apoyo, los consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles. Me ha dado todo lo que soy como persona mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi gran personalidad y mi coraje para conseguir mis objetivos.

María José Tapias Obeso

Agradecimientos

Mis agradecimientos inicialmente se dirigen a quien ha forjado mi camino, me ha sostenido y guiado a esta gran meta, le agradezco a Dios, El que en todo momento está conmigo, ayudándome a aprender de mis errores y para no volverlos a cometer. El quien guía mi vida, gracias.

Le agradezco a nuestra asesora Verónica De la Hoz que, con su dedicación, paciencia y en medio de las adversidades, estuvo prestándonos su ayuda y conocimiento para concluir esta investigación.

Pero mantenerme en el camino, no hubiese sido posible sin mi mamá, ella que incansablemente, todos los días me ayudaba en mis largas jornadas entre el empleo y la universidad, que oraba por mí, que sus palabras de aliento me hacían continuar cuando ya me sentía muy cansada, muchas gracias mami.

También le agradezco a Luis Saldaña, mi novio, mi compañero en este camino, quien me alentaba, me ayudaba a estudiar, me acompañaba, él quien estuvo ahí para mí cada día por estos cuatro años, muchas gracias.

Norellis Salas Solano

Agradecimientos

Agradezco a Dios porque su amor y su bondad no tiene fin, me permites sonreír ante todos mis logros que son resultado de tu ayuda, y cuando caigo me pones a prueba, aprendo de mis errores para que mejore como ser humano y crezca de diversas maneras.

Agradezco a mi madre Carmen Obeso mi mayor motivación siempre apoyándome, animándome en todo momento de mi vida, muchas gracias, madre.

A mi amiga Norellis Salas por la amistad que entablamos y superación de las dificultades que se nos presentaron a lo largo de este proceso para poder concluir de manera satisfactoria este sueño.

María José Tapias Obeso

Resumen

El juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del componente pragmático en estudiantes con discapacidad intelectual leve, que presenta la realidad escolar respecto a las dificultades en los aspectos pragmáticos del lenguaje en diversas situaciones comunicativas en las cuales está inmerso el estudiante diagnosticado.

Este trabajo tiene como objetivo fortalecer el componente pragmático en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Está fundamentado teóricamente en los postulados de Mantovani (2014), Soler López y Duarte (2018), Owens (2003), Piedra (2010), DSM-5 (2015), Hurtado y Agudelo (2014) y Fernández, Díaz, et al. (2015).

La investigación se llevó a cabo bajo el paradigma sociocrítico, el tipo de investigación es cualitativo, su diseño está basado en la investigación acción participativa. Se tomó como población de estudio, a 15 estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve de los grados, transición (0°), primero (1°) y segundo (2°), con sus 3 docentes. Los instrumentos utilizados son el diario de campo, cuestionario a docentes y la prueba diagnóstica a estudiantes.

Estos instrumentos, arrojaron como resultados dificultades en los aspectos verbal, no verbal y paralingüístico. Con base a ello, se desarrolló una propuesta titulada “Jugando me expreso”, la cual tiene como objetivo desarrollar habilidades del componente pragmático del lenguaje a través de actividades basadas en el juego dramático para niños con discapacidad intelectual leve.

Finalmente, luego de la aplicación, se registraron notables aportes en este componente del lenguaje, ya que los niños mostraron interés en las actividades de

dramatización, mímica, improvisación y además se afirma un avance en sus habilidades comunicativas.

Palabras Claves: Estrategia didáctica, discapacidad intelectual, pragmática, juego dramático, expresión corporal, habilidades orales.

Abstract

Dramatic play as a didactic strategy to strengthen the pragmatic component in students with mild intellectual disabilities, which presents the school reality with respect to the difficulties in the pragmatic aspects of language in diverse communicative situations in which the diagnosed student is immersed.

This work aims to strengthen the pragmatic component in students with mild intellectual disabilities. It is theoretically based on the postulates of Mantovani (2014), Soler López and Duarte (2018), Owens (2003), Piedra (2010), DSM-5 (2015), Hurtado and Agudelo (2014), Fernández, Díaz, et al. (2015).

The research was carried out under the socio-critical paradigm, the type of research is qualitative, its design is based on participatory action research. The study population was 15 students with mild intellectual disabilities from the first and second transition grades, with their 3 teachers. The instruments used are the field diary, teacher questionnaire and the student diagnostic test.

The results of these instruments showed difficulties in the verbal, non-verbal and paralinguistic aspects. Based on this, a proposal was developed entitled "Playing I express myself", which aims to develop skills in the pragmatic language component through activities based on dramatic play for children with mild intellectual disabilities.

Finally, after the application, notable contributions were recorded in this language component, since the children showed interest in dramatization, mime, and improvisation activities and also affirmed an advance in their communication skills.

Keywords: Didactic strategy, intellectual disability, pragmatics, dramatic play, body expression, oral skills.

Tabla de Contenido

Resumen.....	9
Abstract.....	11
CAPÍTULO I: Realidad Objeto De Investigación	18
1. Capítulo I: Planteamiento Del Problema	18
1.1 Formulación del problema.....	22
1.2 Objetivos	23
1.2.1 Objetivo general	23
1.2.2 Objetivos específicos:	23
CAPÍTULO II: Marco Referencial	29
2 Capitulo II: Marco referencial	29
2.1 Antecedentes	29
2.2.3 Discapacidad intelectual.....	41
CAPÍTULO III: Marco Metodológico	43
Capítulo III: Marco Metodológico.....	43
2.3 Paradigma.....	43
2.4 Tipo de investigación	44
2.5 Diseño de la investigación	45
2.6 Población y muestra.....	46
2.6.1 Sujetos	46

El juego dramático una propuesta para el lenguaje	13
2.6.2 Participantes.....	47
CAPÍTULO IV.....	56
4. Capítulo IV: Resultados.....	56
4.1 Observación y diario de campo.....	56
4.2 Cuestionario a docentes	58
4.3 Prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje	61
5.1 Introducción.....	65
5.2 Objetivos	67
5.2.2 Objetivos específicos:	67
5.3 Justificación.....	68
5.4 Fundamentación teórica.....	70
5.5 Metodología	73
5.6 Selección y descripción de estrategias	74
5.7 Personas Responsables	75
5.12 Resultados	89
6. Capítulo VI: consideraciones finales	91
6.1 Discusión	91
6.2 Conclusiones.....	94
6.3 Recomendaciones	95
7. Referencias	96

Lista de Tablas

Tabla 1. Análisis del cuestionario a docentes..	58
Tabla 2. Actividad No.1.	76
Tabla 3. Actividad No. 2	77
Tabla 4. Actividad No. 3	78
Tabla 5. Actividad No. 4	79
Tabla 6. Actividad No. 5	80
Tabla 7. Actividad No. 6	81
Tabla 8. Actividad No. 7	8
Tabla 9. Actividad No. 8	83
Tabla 10. Actividad No. 9	84
Tabla 11. Actividad No. 10	85
Tabla 12. Rubrica de evaluación	86

Lista de Figuras

Figura 1 Análisis diario de Campo	57
Figura 2. Resultados de prueba diagnóstica	61

Lista de Apéndices

	Pág.
Apéndice A Instrumento No. 1 Diario de Campo	106
Apéndice B Instrumento No. 2 Cuestionario a Docentes	107
Apéndice C Instrumento No. 3 Prueba diagnóstica del componente pragmático en estudiantes con DI leve	109
Apéndice D Registro Fotográfico	111

Introducción

El presente trabajo es el resultado del proceso de investigación, realizado a partir de las reflexiones de la práctica pedagógica de los investigadores, donde se pudo identificar una problemática que afecta a los estudiantes del Instituto Julio Verne del Municipio de Malambo (Atlántico) la cual se encuentra relacionada con la habilidad oral en los aspectos verbales, no verbales y paralingüísticos, siendo estos los que conforman el componente pragmático del lenguaje.

No obstante, con la realización de este proyecto, se busca fortalecer las habilidades orales, de dichos estudiantes a través del juego dramático como estrategia didáctica.

El proyecto se encuentra distribuido de la siguiente manera: un primer capítulo que desarrolla la contextualización del problema abordado, este radica en que el cuerpo docente no utiliza estrategias adecuadas para el manejo de las características de un estudiante con discapacidad intelectual leve, olvidando los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

En un segundo capítulo, se ha consignado la fundamentación teórica de este trabajo investigativo, este va guiado bajo las teorías y postulados de Mantovani (2014), Soler López y Duarte (2018), Owens (2003), Piedra (2010), el DSM-5 (2015), Hurtado y Agudelo (2014), estos autores sustentan el uso y la incidencia del juego dramático en el mejoramiento del componente pragmático.

El marco metodológico, siendo este el tercer capítulo, se da cuenta el procedimiento que se llevó a cabo en esta investigación, partiendo de un corte

cuantitativo, de esta manera se utiliza un paradigma sociocrítico y un diseño de investigación acción participativa. Utilizando la observación participante como técnica de investigación, también se dio uso de instrumentos como diario de campo, cuestionario y prueba diagnóstica, validados previamente por personal experto.

En un cuarto capítulo, se realizó el proceso de análisis de toda la información recogido por los instrumentos y técnicas de investigación, que arroja como resultado que el componente verbal y NO verbal son los que presentan más dificultad para los estudiantes, esto permitió llegar a ciertas conclusiones que permitieron el desarrollo de una propuesta didáctica.

Se realiza la propuesta pedagógica, siendo el quinto capítulo, la cual está basada en el enfoque pedagógico del juego dramático, esta tiene como objetivo desarrollar habilidades del componente pragmático a través de actividades basadas en el juego dramático, se establecieron diez actividades que favorecen estos aspectos dificultosos.

Por último, en un sexto capítulo se desarrolla la discusión en que se demuestra que el juego dramático favorece las habilidades orales, además se establece la conclusión, en la cual se afirma la necesidad de brindar una intervención pedagógica adecuada basada en el juego dramático como una estrategia que favorece la oralidad y la expresión corporal. Finalmente se exponen las recomendaciones de esta investigación.

CAPÍTULO I: Realidad Objeto De Investigación

1. Capítulo I: Planteamiento Del Problema

La discapacidad es un concepto institucionalizado por la Clasificación Internacional del Funcionamiento de la Discapacidad y la Salud (CIF), utiliza un enfoque biopsicosocial para definir la discapacidad, como un resultado de todas las interacciones complejas entre las limitaciones funcionales de la persona y el ambiente social físico con el que se relaciona, además la CIF junto con la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2011) incluye en esta definición las deficiencias, las limitaciones, la restricción de participación, además expresa los aspectos negativos de la interacción de un individuo con una condición de salud con los factores contextuales individuales.

El término discapacidad intelectual (DI) está siendo cada vez más utilizado en lugar de retraso mental, y es entendido a menudo como las dificultades que tiene determinado sujeto para aprender habilidades lecto-escritoras y de pensamiento matemático y además según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-5 de la A.P.A. en su 5ª edición (2015), se presentan dificultades en el comportamiento adaptativo en los dominios conceptual, social y práctico, de la misma manera que lo hacen los niños con un desarrollo normal, incluso muchos llegan a pensar que los niños con discapacidad intelectual no podrán aprender. El aprendizaje de los niños con DI ha sido subestimado, incluso por maestros y los mismos padres de familia que en ocasiones no los vinculan a una institución educativa e institución médica, sin embargo, las personas que están relacionadas con esta población en particular han propuesto el cambio de esta creencia.

Esta situación es compleja, heterogénea, dependiente del medio y la cultura y de difícil evaluación, que afecta alrededor de 600 millones de personas en el mundo y 85 millones en Latinoamérica, esto es alrededor de 10% de la población mundial. (Informe mundial de discapacidad, OMS, 2011).

Asimismo, Hurtado y Agudelo (2014) citan un reporte del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) en el 2005, se describió que el 6,3% de la población tenía algún tipo de discapacidad en el país, lo que lleva a pensar que Colombia tendría alrededor de 2'651.796 personas con discapacidad (población de referencia de 42'092.000 habitantes). Se han realizado diversas encuestas para determinar la prevalencia de la DI en todo el mundo, con estimaciones que varían de un 1% a un 3% (OMS, 2011). Un metaanálisis reciente concluyó que la prevalencia media de la DI encontrada en los estudios era de un 1%. El Ministerio de Salud expresó que, en Colombia, el 9,9% tenía una alteración genética o hereditaria que podría corresponder a personas en condición de DI.

Los niños con DI generalmente presentan un retraso en la adquisición del lenguaje y dificultades para hablar y expresarse. La gravedad depende del nivel de la capacidad intelectual. Los casos leves pueden alcanzar un desarrollo del lenguaje que es sólo un poco menor que el de los niños con un desarrollo típico. Los casos graves o profundos casi no pueden comunicarse, o sólo pueden decir algunas palabras.

De acuerdo con lo afirmado anteriormente la DI presenta una debilidad en un ámbito muy importante que es el lenguaje y este abarca la comunicación verbal proporcional al grado de discapacidad que posee, siendo estos leve, moderado, grave

y profunda (DSM-5, 2015) Tienen dificultades en los niveles de la comunicación verbal los cuales son: Nivel semántico, nivel expresivo, nivel morfosintáctico y pragmático.

Acorde a lo observado en las prácticas pedagógicas investigativas III, realizadas en el Instituto Julio Verne, ubicado en el barrio el Tesoro, del municipio de Malambo (Atlántico), el cual está inmerso en un contexto socio-cultural vulnerable, por lo cual presentan características muy marcadas en sus proceso comunicativo, el estudiantado con DI leve presenta dificultades en habilidades sociales y falta de interacciones comunicativas, es decir, su proceso de comunicación verbal en su nivel pragmático, falencias en la expresión corporal y la coherencia y cohesión de su discurso, conllevando a la exclusión de los estudiantes con este diagnóstico en su ámbito escolar y además se ve afectada su proyección en su vida cotidiana, teniendo en cuenta que la inclusión abarca todas las dimensiones del ser humano y del contexto.

Es necesaria una adecuada intervención docente que le posibilite establecer relaciones con sus pares, fomentando de esta manera el aprendizaje y perfeccionamiento de dichas habilidades.

Según Patiño (2000), no basta con que el individuo esté inserto en un medio social y cultural, sino que es necesario que interactúe con las demás personas, dado el papel estructurante que este intercambio tiene para el sujeto. Para ello necesita de habilidades sociales, las cuales no son innatas sino aprendidas en el acto mismo de la interacción.

Por dichos motivos, es necesaria la intervención pedagógica para mejorar el componente pragmático de su lenguaje, estimulando la creatividad y creando ambiente que favorezcan la interrelación personal, ya que este último es donde se ven más

excluidos los estudiantes con DI leve, ya que estos no se expresan correctamente, divagan en su discurso, tienen vocabulario pobre, muletillas y su lenguaje corporal denota que se sienten inseguros a la hora de comunicarse, la escuela y el docente deben favorecer espacios de comunicación para la mejora de la comunicación verbal de los estudiantes.

Además, se hace necesario recoger información cualitativa con respecto al proceso de comunicación verbal de niños y niñas con discapacidad intelectual leve, ya que actualmente estos estudiantes necesitan ser incluidos en todas las esferas de su realidad para que se puedan desenvolver de manera óptima, y finalmente sentar bases teóricas y metodológicas que le permitan al profesorado estimular la comunicación verbal.

1.1 Formulación del problema

Con base a lo anteriormente descrito el grupo investigador se trazó la siguiente pregunta problema: ¿Cómo fortalecer el componente pragmático en estudiantes con DI leve a través de estrategias didácticas?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Fortalecer el componente pragmático en estudiantes con discapacidad intelectual leve a través del juego dramático como estrategia didáctica.

1.2.2 Objetivos específicos:

1. Fundamentar teóricamente el juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del componente pragmático del lenguaje en estudiantes con discapacidad intelectual leve.
2. Caracterizar el desempeño comunicativo del componente pragmático de los estudiantes con discapacidad intelectual leve entre los 8 y 12 años del Instituto Julio Verne.
3. Diseñar estrategias didácticas apoyadas en el juego dramático para el fortalecimiento del componente pragmático de los estudiantes con discapacidad leve entre 8 y 12 años
4. Aplicar estrategias didácticas basadas en el juego dramático para fortalecer el componente pragmático de los estudiantes con discapacidad intelectual leve.

1.3 Justificación

El marco propositivo de esta investigación, es brindar a la comunidad estudiantil con DI leve de la básica primaria del Instituto Julio Verne del municipio de Malambo (Atlántico), soluciones pertinentes que puedan fortalecer el componente pragmático de su lenguaje proponiendo el juego dramático como una estrategia didáctica para mejorar su expresión oral, su expresión enunciativa, su coherencia, cohesión, la expresión de sentimientos e ideas, es decir, las competencias abarcadas por este componente del lenguaje y además brindarle al docente esta estrategia para fortalecer este aspecto.

Es necesario abordar y brindar una solución a las dificultades que presentan los estudiantes con DI leve en el desarrollo del componente pragmático de su lenguaje con sus pares y las personas que conforman su contexto, entre los aspectos que se destacan durante el proceso de comunicación del estudiante con DI leve son las posturas inadecuadas, balanceo al hablar en público, vocabulario pobre o descontextualizado, falta de coherencia y cohesión, además de palabras inadecuadas para referirse a acciones u objetos.

La **importancia teórica** de este trabajo radica en el enfoque del juego, Castaño, (2000), se refiere al juego como una actividad temporal, que promueve el aprendizaje a través de una experiencia placentera y dinámica, además de ir acompañada de una emoción de sentimientos, tensión, alegría, competencia y conciencia que inicia al sujeto a participar en él.

Lo anterior es un punto de gran importancia para la investigación, debido a que el juego es la base clave de hacer el aprendizaje llamativo, de esta manera, si no se

logra captar el interés del estudiante y crear estrategias que respondan a cada una de sus necesidades, difícilmente se logrará un fortalecimiento significativo en sus habilidades pragmáticas del lenguaje.

Para fortalecer el componente de pragmático del lenguaje en los estudiantes se considera el juego como un mecanismo de aprendizaje natural en ellos, ¿por qué no tomarlo como recurso en el aula? al respecto, Moyles (1990) señala que el juego despierta en el niño interés, concentración y motivación. El juego en los niños se asemeja al teatro, siendo el cuerpo el instrumento de exploración creativa, el medio de expresión y comunicación.

Lo más llamativo de esta estrategia es que los estudiantes no requieren de ningún conocimiento previo o habilidad especializada, tampoco se necesitan ensayos, técnicas teatrales ni memorizar textos ya que el fundamento del juego dramático es la improvisación, porque el fin de este es, exteriorizar los pensamientos y emociones para desarrollar aptitudes creativas.

Así mismo, partiendo de un **punto de vista práctico**, el juego dramático utilizado como estrategia didáctica en estudiantes con DI leve permite que el docente inicialmente capte la atención de los estudiantes, esto debido, a la similitud de las situaciones improvisadas con las de su cotidianidad y a esto se le suma la improvisación, siendo esta, la que logra despertar en los estudiantes su imaginación, permitiendo que estos se identifiquen e involucren en cada situación propuesta y la propuesta sea en pro del desarrollo y fortalecimiento del componente pragmático del lenguaje de los participantes.

En este sentido se presenta en el **enfoque metodológico** una serie de técnicas e instrumentos que hacen viable este trabajo, partiendo principalmente desde la observación y el diario de campo, como instrumento fundamental para la recolección de datos y aspectos relevantes de la población y realidad con la que se trabaja, para lo cual se traza un camino a través de los objetivos específicos que llevará a alcanzar el objetivo general.

El **impacto social** de este trabajo investigativo es en primer lugar que este sea útil para futuros estudios donde se utilice el juego dramático como una estrategia para fortalecer, desarrollar y apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes tipos de población. Por otro lado, que se pueda seguir implementando dentro del instituto Julio Verne de Malambo no solo en la población con DI, sino con todos los estudiantes que se encuentren dentro de la institución para que así se fortalezcan diversas áreas de una manera más lúdica y motivante que les propicie aprendizajes significativos.

Para finalizar, otro punto importante a mencionar es las intervenciones que pueden realizarse a la comunidad educativa a través de los datos obtenidos en el presente estudio. Esta propuesta evidencia el tipo de prácticas y los modos en que se emplean las estrategias basadas en el juego dramático para el fortalecimiento o mejora de dificultades del lenguaje y en otras áreas del saber, lo que permite tener a la mano un corpus de material que pueden ayudar a dar luces sobre qué y cómo abordar las falencias mencionadas y también como hacer más llamativas las clases.

1.4 Delimitación del problema

El presente trabajo tiene como **delimitación espacial** el instituto Julio Verne es una institución educativa localizada en la calle 4B1 cra 1 – 06, ubicada en el barrio el Tesoro, del Municipio de Malambo. El cual, brinda atención a los niveles de preescolar con el grado transición, básica primaria y básica secundaria, cuenta con once aulas más la sala de informática, entre las cuales se encuentra el Aula especializada.

Tiene aproximadamente 220 alumnos pertenecientes a los estratos 1 y 2, la mayoría de esta población se encuentra en estado de vulnerabilidad y en algunos casos pobreza extrema.

Dentro de esta institución se manejan procesos de inclusión para estudiantes en estado de vulnerabilidad como desplazados, abusados, de escasos recursos y con discapacidad, esta última contando con 125 niños diagnosticados principalmente con síndrome de Down, TDAH, trastornos del lenguaje, discapacidad intelectual, trastornos de aprendizaje, discapacidad motora, entre otros. Los cuales están incluidos en las diferentes aulas de transición a 9°, además los niños con menos funcionalidad son incluidos en el aula especializada para fortalecer habilidades de autocuidado, autonomía, aprestamiento y mejorar el lenguaje o según requiera el caso.

En este sentido, los 125 niños pertenecientes al programa de inclusión de la institución 79 de ellos tienen DI y trastornos asociados a esta discapacidad (SIMAT, 2020), de los cuales se toma como grupo de estudio a 15 estudiantes pertenecientes a los grados de transición a 2°.

Con respecto a la **delimitación temporal**, la investigación se realizó en un tiempo comprendido desde el periodo 2018-2 al 2019-2. Durante el periodo del 2018-2

se realizaron labores de observación, aplicación de instrumentos y análisis de la información, luego en el 2019-2 se realiza diseño y aplicación de actividades basadas en la estrategia didáctica propuesta.

El presente estudio se enmarca en la línea de investigación Educación, pedagogía y diversidad del programa de Lic. En educación especial, en cuanto a la educación, este trabajo de grado busca aportar al proceso de educación que se vienen realizando en las instituciones educativas, con el fin de mejorarlos, por su aporte en el enfoque del proceso de enseñanza aprendizaje se ubica en la pedagogía y por ultima esta investigación responde a la diversidad debido a que trabaja con estudiantes en condición de discapacidad.

CAPÍTULO II: Marco Referencial

2 Capítulo II: Marco referencial

2.1 Antecedentes

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se realizó la indagación de diferentes estudios, basados en fundamentos teóricos respecto a la utilización del juego dramático como estrategia didáctica para fortalecer del lenguaje pragmático en estudiantes con DI, con el objetivo de brindar un marco teórico que logré sustentar los diferentes aportes que se han realizado desde un panorama nacional e internacional.

2.1.1 Internacional

Como primer antecedente que sustenta esta investigación se plantea el artículo científico realizado por Ochoa (2015). Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria. *Revista de Investigación y Cultura, Universidad César Vallejo*. Perú. Esta tiene como objetivo determinar el grado de influencia de los juegos dramáticos en el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de Primer Grado de Educación Primaria, se fundamentó teóricamente en los referentes conceptuales planteado por Navarro, & Mantovani, (2012), Bokova, (2011), Cañas (2009), Prieto (2010).

En cuanto, a la metodología utilizada en esta investigación, su tipo de estudio es cuantitativo, trabaja un diseño cuasi experimental y un diseño de investigación pre experimental. Se utilizó instrumentos y técnicas de recolección de datos como: fichas

bibliográficas, test de valoración en sus versiones pre y post test para determinar el nivel de oralidad. Entre los resultados más significativos se encuentran como los juegos dramáticos elevaron los niveles de oralidad en los estudiantes de básica primaria después de su aplicación.

Esta investigación es de gran relevancia para el presente trabajo, debido a que provee fundamentación teórica del uso de los juegos dramáticos en la oralidad de estudiantes de básica primaria, en contextos vulnerables, además sus fundamentos prácticos afirman que los contextos vulnerables tienen una incidencia en los niveles de oralidad de los estudiantes.

Moreno y Díaz (2014). Evaluación del componente pragmático en el Síndrome de Down a través del Protocolo Rápido de Evaluación Pragmática. *Revista de investigación en logopedia*. Universidad de Castilla (La Mancha, España). Esta investigación tiene como objetivo analizar las capacidades pragmáticas de un sujeto con Síndrome de Down (SD) de alto rendimiento y comprobar la utilidad del protocolo rápido de evaluación pragmática. Sus fundamentos teóricos son autores como Berglund, Eriksson y Johansson (2001), Abbeduto, Warren y Connors (2007), Roberts et al. (2007), Price y Malkin (2007).

Con relación a la metodología utilizada es un análisis cualitativo del componente pragmático a partir de muestras de lenguaje en un caso único de SD de alto espectro. Los resultados constituyen un primer paso hacia un estudio más exhaustivo del componente pragmático en este colectivo con la finalidad de diseñar instrumentos de evaluación y protocolos de intervención más eficaces.

Esta investigación, es de gran utilidad para el desarrollo de este trabajo de grado, ya que facilita un protocolo de evaluación del componente pragmático del

lenguaje, además de esto, presenta unos referentes teóricos que abarcan los niveles de la pragmática, también permite identificar cuál nivel del componente pragmático presenta dificultades en la DI leve y presenta las características de dichos niveles.

Por último, en el contexto internacional, Rodríguez, Salabarría, Cruz (2018), “Caracterización del lenguaje en niños con discapacidad intelectual, implicación de las nociones elementales de Matemática”. *Revista de Ciencias Médicas vol.22*. Pinar del Río (Cuba). Tiene como objetivo analizar la pertinencia de la caracterización del lenguaje en los niños con discapacidad intelectual y la implicación de las nociones elementales de Matemática en los niños de la provincia de Pinar del Río. Se apoya en los fundamentos teóricos propuestos por Guirado y Piedrafita (2013), Moran, Vera Miranda y Morán (2017), Moreno (2013).

En cuanto a la metodología utilizada, el estudio es de corte pedagógico donde se utilizaron métodos del nivel teórico, empírico y estadístico que permitieron recopilar, interpretar y procesar la información relacionada con la temática. Se empleó la observación científica durante la aplicación de la exploración logopédica a 35 niños con discapacidad intelectual en periodo de 2014 hasta 2017. Los hallazgos de esta investigación son la caracterización del lenguaje, la necesidad de trabajar con las nociones elementales de Matemática a partir de la manipulación de conjuntos en la observación científica durante la aplicación de la exploración logopédica.

Este trabajo investigativo, es de gran importancia porque caracteriza las falencias en el lenguaje que caracteriza a los estudiantes con DI leve, además presenta una información muy importante como son las dificultades que presentan los niños con DI leve según el desarrollo fonético, léxico, morfológico y pragmático, conocer esto es

clave para el desarrollo de estrategias didácticas que permitan superar estas dificultades.

2.1.2 Nacional

Soler, López, Duarte. (2018). El juego dramático. Una estrategia para mejorar la expresión oral. Educación y Ciencia (Boyacá, Colombia). Tiene como objetivo evaluar los cambios presentados en la expresión oral con la implementación del juego dramático como estrategia didáctica en los estudiantes de grado segundo. Se fundamentó teóricamente en los referentes planteados por Chomsky; (1997), Barón, L & Müller, O. (2014), (Sandoval, 2007:13), (Zubiría, 2007:11).

En cuanto, a la metodología utilizada fue la investigación acción; se desarrolló desde un enfoque cualitativo. Utiliza preferentemente información interpretativa, descriptiva y no cuantificada. Se recopiló información a través de la aplicación de actividades.

En conclusión, con la aplicación de la metodología planteada para esta investigación, se ha evidenciado un progreso significativo en la expresión oral de los estudiantes de grado segundo.

Esta investigación es de gran valor para nuestro trabajo de grado ya que, aporta elementos que apoyan el teatro como un recurso para mejorar la capacidad lingüística del estudiante, además brinda aportes, frente al hecho que al trabajar esta estrategia; no depende de la memorización y de la repetición, siendo esto beneficioso para las características del estudiante con DI leve.

En el mismo contexto, Bernal (2013). Aplicación de sistemas de clasificación en contextos educativos: Facilitando los procesos de inclusión de personas en situación de discapacidad intelectual. *Rev. Fac. Med., Bogotá* (Colombia). Tiene por objetivo

construir una herramienta basada en CIF-NJ, encaminada a determinar un perfil funcional de estudiantes para la utilidad en el contexto educativo.

Está fundamentada teóricamente en los postulados de Parra, C. (2007), García, M. (2009), Alonso, J. Urzola, D. Serra-Sutton, V. et al (2008). La metodología utilizada en esta investigación es del diseño cualitativo y es de tipo descriptivo, con dos fases: una documental y otra de construcción y sistematización de la herramienta. Finalmente, como resultados se diseñó una herramienta que permite construir perfiles funcionales de estudiantes en situación de discapacidad intelectual. A partir de esto se concluyó que no se clasifica a las personas sino a sus necesidades, es necesario conocer dichas necesidades para emitir políticas y programas.

La relevancia de esta investigación con relación al trabajo investigativo base, radica en que brinda principios teóricos acerca de las características de los estudiantes con discapacidad intelectual, además evidencia las necesidades del alumnado con este diagnóstico y como este incide en el proceso de aprendizaje.

Por último, Cortés, Hernández, Ramírez, (2014). *El juego dramático, opción para incentivar la capacidad lingüística e interacciones comunicativas con estudiantes con discapacidad cognitiva leve*. (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima. Tolima (Colombia)., que tiene como objetivo, caracterizar los fenómenos orales en la I.E. Fundadores Ramón Bueno y José Triana sede Escuela Integradora del barrio San Jorge desde el proceso etnometodológico para incentivar la capacidad lingüística e interacciones comunicativas con estudiantes con discapacidad cognitiva leve. Está basado en los fundamentos teóricos Calderón Astorga (2004), Ferrer Ruiz (2004), Borjas (2007), Loaiza Zuluaga (2008), Tobón (2005), Rodríguez, Rodríguez Hernández, & Poveda Pineda (2009).

La metodología utilizada por los autores, fue el enfoque de investigación basado en el estudio etnometodológico, de corte hermenéutico, sus instrumentos de recolección de información fueron la técnica de grupo focal, la observación directa, la encuesta. Durante esta investigación se concluyó que, se puede incentivar las relaciones comunicativas, intelectuales y sociales de los estudiantes con discapacidad cognitiva leve en los niños, por medio de estrategias del juego teatral.

Esta investigación se relaciona con todas las categorías de investigación, es decir, es de suma importancia, este trabajo brinda fundamentos teóricos relacionados con la capacidad lingüística en los estudiantes con discapacidad intelectual.

2.1.3 Local

Como primer antecedente en el contexto local que sustenta esta investigación, Lasprilla, L. (2015) *Semántica y Pragmática: Fundamentos Claves para el Entendimiento de la Comunicación Lingüística. Revista Escenarios*. Barranquilla (Colombia). Tiene como objeto de estudio el componente implícito de los mensajes emitidos y la cara intencional del acto comunicativo, está basada teóricamente en autores como Wilber (2000), Osho (2007), Martínez, M. (2009), Frías, X. (2001).

En cuanto a la metodología, por ser un escrito de reflexión y revisión bibliográfica, se consultaron libros y artículos científicos sobre semántica y pragmática cuyas propuestas fueron integradas con el objetivo de ofrecer una reflexión sobre sus aportes como instrumentos clarificadores en el proceso de la comunicación lingüística.

Este artículo de reflexión aporta principios teóricos que realza la importancia de la pragmática en el acto comunicativo, este componente del lenguaje es importante en la comunicación lingüística para que el emisor se haga entender ante el receptor y además esa información sea contextualizada para que se dé un proceso comunicativo exitoso.

Wong (2015). El Teatro: Una Estrategia Didáctica para Favorecer la Actitud Lectora en Estudiantes de Básica Primaria. *Revista Escenarios*. Barranquilla (Colombia). Tiene como objetivo el acercamiento a la lectura, en relación a la percepción individual de la misma, hábitos lectores individuales y familiares, promoción de la lectura en la escuela y las actividades conexas a la lectura. Está cimentado teóricamente en los postulados de García Carrasco (1984), Stanislasky (1899), McGwire, (2012).

La metodología utilizada en esta investigación es del diseño cuasiexperimental y los resultados fundamentaron la estructuración de una propuesta basada en el teatro, desde las dimensiones lúdica, creativa, lingüística, cognitiva, ambiental y emotiva, que al implementarse generó resultados, en los cuales se concluyó, que se pudo cambiar una actitud adversa a la lectura a una actitud favorable hacia ella.

El aporte que esta investigación, le brinda al trabajo de grado son los postulados teóricos del teatro como estrategia didáctica.

Como última investigación que antecede a este trabajo de grado se encuentra Orozco, Pardo, (agosto de 2012). En C. Molina. *El teatro como estrategia didáctica para la autorregulación de la conducta en niños con tdah*. Llevado a cabo en el V Congreso Internacional de Transdisciplinariedad, Complejidad y Ecoformación.

“Emergencia de una educación integral de calidad para la transformación social”.

Barranquilla.

Colombia.

Este trabajo tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica que facilitara el proceso de autorregulación de la conducta en los niños con TDAH, a través del recurso teatral, está fundamentada teóricamente Barkley (2002), Labarrére (1995). La metodología utilizada en esta investigación es un enfoque empírico-analítico, de tipo cuantitativo, fue aplicada en la Institución Bilingüe American School. Se concluye que los docentes son conscientes de la importancia del teatro como estrategias didácticas en el aprendizaje y proceso conductual de niños con TDAH, sin embargo, su aplicación implica el diseño de una metodología, en atención a la diversidad de comportamientos que los docentes identifican como comunes para la normalización de la conducta en el aula de clases. El uso pedagógico teatral, es el gran aporte de esta conferencia, a partir de sus autores, que brindaron esta perspectiva para la construcción de la propuesta.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Juego dramático

El juego es una parte importante durante el crecimiento y estimulación del aprendizaje del niño. En la etapa del preescolar y la básica primaria, se percibe en muchos casos la realización de actividades que promueven la fantasía y el juego dramático en los niños.

El juego dramático es un método que se utiliza a lo largo de las primeras etapas escolares del niño, al hecho de que la investigación ha mostrado que ayuda en varias de las habilidades que son necesarias en la vida. Solamente por participar en el juego dramático, los niños se pueden beneficiar, porque de hecho se permite la experimentación de diversos roles en la vida que implican habilidades sociales y de las respuestas emocionales.

Recientemente se ha establecido que, al aprender una variedad de habilidades básicas, un niño tendrá más éxito en el área académica. Respaldado por, Mantovani (1996), quién dice que el juego dramático es

[...] una forma de dramatización que incluye el juego espontáneo y en la que el adulto coordina a un grupo de niños que inventa, crea e improvisa a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos, sin la presencia de espectadores.

Es por ello, que el juego dramático, esencialmente se aplica en la enseñanza del área de lenguaje, comunicación, y representación, entendida ésta como un medio para el desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños; para lo que utilizan el cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos.

En esta estrategia, se encuentran dos aspectos básicos que constituyen a su vez dos ejes de contenidos: por un lado, la expresión dramática, y por otro, la expresión corporal. A través de la expresión dramática los niños juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas. En el caso de la expresión corporal se trata de que los niños puedan representar a través de su acción y movimiento determinadas actitudes, estados de ánimo, entre otras.

En los estudiantes con DI leve que presentan dificultad en su lenguaje pragmático que ayuda para su inclusión social, al desarrollar este a través del juego dramático le permite al estudiante improvisar sobre situaciones que le pueden acontecer en su diario vivir. Esta estrategia que ha sido propuesta tiene un gran valor didáctico, ya que a través suyo se adentra a un espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad y al desarrollo afectivo, social e intelectual del estudiante.

A través de la práctica didáctica del juego dramático, el alumnado muestra sus emociones y tensiones, también su conocimiento del mundo y de las personas, así como su percepción de la realidad. Estas manifestaciones expresivas son sin lugar a dudas un instrumento de relación, comunicación e intercambio con los demás.

Es por lo anterior que, Soler, López y Duarte (2018) afirman que:

El juego dramático en el aula permite a los estudiantes aumentar el tiempo de práctica de juego para hacer las clases más dinámicas, activas y productivas; y así mejorar, de manera sensible, su pronunciación en español, sus habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural.

Por lo expuesto por los autores referente al juego dramático, es una herramienta que permite que los niños puedan relacionarse entre ellos permitiéndose hacer parte de una actividad en común lo cual permitirá el mejoramiento de las capacidades

expresivas y comunicativas y así sacarles el provecho a los buenos resultados y que se puedan reflejar también en el rendimiento educativo.

2.2.2 Lenguaje pragmático

Ser buenos comunicadores en la expresión verbal, desde la perspectiva de los emisores y receptores, consiste en haber desarrollado una competencia que suponga un dominio de las habilidades de lenguaje integrado oral. La expresión verbal resulta más compleja de valorar, porque esta va más allá de interpretar los sonidos acústicos en signos lingüísticos que son regulados por la gramática.

Es por ello, se plantea la categoría del lenguaje pragmático, que este se refiere al sentido práctico del lenguaje mediante la interpretación de los usos sociales del discurso y de la importancia de los contextos y situaciones comunicativas que condicionan la información, los mensajes y las intenciones comunicativas.

Es necesario para que la comunicación entre personas se realice de forma correcta, el uso de una habilidad de la que dispone el ser humano como lo es la pragmática. Debido a esta podemos comunicarnos de una forma u otra dependiendo de cada situación.

Para autores como Owens (2003), el desarrollo pragmático se inicia desde el nacimiento, pero es desde la segunda mitad del primer año que los niños empiezan a ejercer mayor control sobre sus interacciones con el adulto. Aprenden a comunicar sus intenciones con más claridad y eficacia, aunque la forma básica para esta comunicación se realiza principalmente con el gesto, confirmando de esta manera una etapa pre lingüística, a medida que el niño crece en edad se van perfeccionando y apareciendo nuevas habilidades comunicativas, cómo es el paso a la etapa lingüística

está se posiciona desde los 14 meses hasta los 8 años aproximadamente, es aquí donde el niño comienza a formar su repertorio inicialmente, para luego así adquirir palabras y actitudes de sus receptores y procesos de interlocución.

Los autores se inclinan por la idea el uso del lenguaje es necesario para establecer una comunicación, pero que existe una intencionalidad la cual en sus motivaciones propias de compartir con los demás esto deja clara la función principal del lenguaje que es entender las intenciones de los de los demás cuando están hablando y expresando sus propias ideas de forma fluida, correcta y manejando un código apropiado de acuerdo con el contexto que se presente.

Por otro lado, el lenguaje pragmático está conformado por tres aspectos, siendo estos, verbal, no verbal y paralingüístico, desarrollados por las psicolingüísticas Prutting y Kirchner en 1987, (Fernández, Díaz, et al., 2015) las autoras de este protocolo, plantean ciertas conductas propias de situaciones cotidianas, en cada uno de estos aspectos, siendo éstas:

- Aspecto verbal: habilidad para adoptar el rol de hablante u oyente, variedad de actos de habla, incluir un tópico, toma de turnos, selección y uso del léxico, variaciones estilísticas (cambios de calidad vocal, fluidez, tonalidad, formas corteses)
- Aspecto no verbal: este aspecto incluye las habilidades proxémicas, contacto físico, postura, movimientos de pies y manos, gestos, expresión facial y direccionalidad de la mirada.
- Aspecto paralingüístico: las conductas incluidas en este aspecto son, el uso de elementos prosódicos, inteligibilidad, intensidad vocal y la fluidez.

Por lo anterior, se puede afirmar que la pragmática es la que le da significación a la sintaxis y semántica, siendo esta un factor regulador del mensaje que el emisor quiere transmitir. Según Fernández, Díaz, et al. (2015) estas tres nociones recogen la perspectiva del emisor para así tener capacidad de entender y transmitir significados implícitos en un dialogo

2.2.3 Discapacidad intelectual

Durante el devenir histórico grandes avances científicos han ayudado a la humanidad a descubrir y a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual. Pero para hablar de la discapacidad intelectual (DI) es necesario definirla, una de las definiciones más usada por aquellos que trabajan o tienen relación con el marco de la discapacidad es la del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales 5ta edición. (DSM-5, 2015), el cual define de igual forma la DI como un trastorno que comienza durante el periodo de desarrollo y en el cual se presentan dificultades en el funcionamiento intelectual entre las que se encuentran deficiencias en el pensamiento lógico, pensamiento abstracto aprendizaje académico, juicio entre otros. Mientras que en el control adaptativo se habla del fracaso en los estándares de desarrollo social, responsabilidad, entre otros.

La adaptación a un entorno social es frecuente en personas con algún grado de discapacidad intelectual. Es por esta razón que se habla del proceso de inclusión de los estudiantes con DI es necesario tener en cuenta varios aspectos, el primero a tratar se debe a la conceptualización de inclusión educativa en el aula, puesto que en muchas ocasiones se tiende a confundir este concepto con integración escolar, por lo que cobra

vital importancia el diferenciar estos dos conceptos para comprender las implicaciones que esta tendrá en la población con discapacidad intelectual.

En este sentido, la inclusión educativa se entiende como “una búsqueda incesante de mejores formas de responder a la diversidad. Se trata de aprender a vivir con la diferencia y de aprender a capitalizar las experiencias derivadas de las diferencias” (Hurtado y Agudelo, 2014). Es decir, esta busca la participación activa de todos los estudiantes, intentando acabar con la discriminación, los estigmas sociales y el aprendizaje integral de cualquier niño, adolescente o joven sin importar cuál sea su situación actual.

Teniendo en cuenta lo anterior, se percibe la intención de los autores por la necesidad de confrontar a las personas con DI a su entorno y que estos puedan adaptarse, lo que hace necesaria la inclusión educativa de los estudiantes con este diagnóstico, lo cual implica que los docentes tengan conocimiento de las características de estos para que puedan responder a sus necesidades y poder cumplir el ideal, que su proceso de inclusión en la sociedad se dé de manera exitosa.

CAPÍTULO III: Marco Metodológico

Capítulo III: Marco Metodológico

Abordaje epistémico

2.3 Paradigma

El paradigma utilizado en esta investigación es de naturaleza socio crítico, este considera que el conocimiento se construye por intereses que parten de los grupos logrando a través de la capacitación de los sujetos la participación y transformación social. Alvarado y García (2008) dice que este paradigma “adopta la idea de que la teoría crítica es una ciencia social que no es puramente empírica ni solo interpretativa; sus contribuciones, se originan, “de los estudios comunitarios e investigación participante”.

De acuerdo con esto podría definirse al paradigma socio- crítico al enfoque que busca reduccionismo del positivista y el conservadorismo del interpretativo para convertirlo en una conciencia emancipadora y transformadora. En este sentido, considera que el conocimiento es una vía de liberación del hombre y por lo tanto construye el significado de esta a través de su imaginación, intuición, experiencia, etc.

En el caso específico de la incidencia del juego dramático en el desarrollo de habilidades de comunicación oral, en particular, el nivel pragmático de los estudiantes con discapacidad intelectual leve dentro de la institución en mención, es que sostiene de mejor manera las particularidades de este trabajo investigativo, ya que, facilita la comprensión de las necesidades del contexto de este grupo estudiantil, el papel de los

padres de familia o cuidadores en la educación de sus niños y los beneficios de utilizar el juego dramático como una estrategia didáctica que mejora su proceso de inclusión social.

2.4 Tipo de investigación

Esta investigación es tipo cualitativo, pues esta permite ver las problemáticas o dificultades de los individuos desde todos los ámbitos de este, es decir, desde una experiencia social. En otras palabras “en la investigación cualitativa, se estudia la realidad en su contexto natural tal y como sucede, sacando e interpretando los fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes.” (Blasco y Pérez, 2007, p. 17).

En este enfoque los investigadores parten de la realidad del grupo de estudio y hacen una observación y análisis de tipo cualitativo, sin necesidad de recurrir a métodos estadísticos, por lo tanto, les es permitido usar múltiples técnicas e instrumentos tales como diarios de campo, entrevistas, encuestas, etc. esto con la finalidad de encontrar las respuestas a la investigación que esté realizando y dependiendo del paradigma en el que esté enfocado su estudio.

En este sentido Strauss y Corbin (2002) hablan acerca de tres componentes esenciales de la investigación de tipo cualitativa que son los siguientes.

Primero, están los datos, que pueden provenir de fuentes diferentes tales como entrevistas, observaciones, documentos, registros y películas. Segundo, están los

procedimientos, que los investigadores pueden usar para interpretar y organizar los datos. Entre estos se encuentran: conceptualizar y reducir los datos, elaborar categorías en términos de sus propiedades y dimensiones, y relacionarlos, por medio de una serie de oraciones proposicionales. El tercer componente y pueden presentarse como artículos en revistas científicas, en charlas.

Es por lo anterior que el enfoque cualitativo es pertinente, pues permite recolectar datos mediante distintos instrumentos como el diario de campo, etc. Además, cumple con objetivo principal de esta es estudiar el ámbito natural de los estudiantes y cómo se desenvuelven en él, teniendo en cuenta su desarrollo integral.

2.5 Diseño de la investigación

El método de esta investigación es la Investigación-Acción Participativa, (IAP) es un modelo de corte cualitativo y socio- crítico. El objetivo principal de este método de investigación es involucrarse dentro de los objetos de estudios y de ahí buscar la información, datos y diferentes puntos de vista dentro de los actores involucrados en la investigación para así poder brindarle una posible solución (Colmenares, 2012).

En este sentido, es importante destacar la importancia que ha tenido esta metodología dentro del marco educativo, pues además de indagar desde diferentes puntos de vista y perspectivas, también cumple con la función de solucionar un problema, base de la que parte las principales características de este método.

De acuerdo con lo anterior la investigación acción participativa no busca resolver asuntos concernientes solo a un grupo de científicos, sino a situaciones que se presentan dentro de un entorno o sociedad, es decir, solo es aplicada a la vida real ya

que su objetivo principal es la búsqueda de la transformación de una realidad. “La participación que reclama la IAP no es simple movilización, sino recapitulación sobre el conjunto de procesos que condicionan la vida social de un colectivo determinado con el objetivo de acometer una eventual modificación de los mismos” (Moreno y Espadas, 2009).

Es por lo expuesto anteriormente, que el método de utilizado en la investigación es acción participativa, pues a través de ella se busca observar y reflexionar sobre la problemática que presentan los estudiantes con DI leve en su lenguaje pragmático, desde diferentes puntos de vista, tanto del cuerpo docente, padres de familia y estudiantes, para poder llevar una intervención pedagógica y ajustes razonables de una forma adecuada y de allí brindar una solución pertinente.

Además, se considera el método adecuado para este trabajo investigativo pues en esta los investigadores deben ser partícipes del proceso de investigación a través la propuesta a implementar en la que se busca modificar la problemática de los estudiantes con discapacidad intelectual leve del instituto Julio Verne en cuanto a sus habilidades relacionadas con el componente pragmático del lenguaje.

2.6 Población y muestra

2.6.1 Sujetos

Los sujetos de esta investigación están compuestos por los estudiantes con discapacidad intelectual leve del Instituto Julio Verne de Malambo (Atlántico), conformada por setenta y ocho niños (78) incluidos en las aulas regulares en los grados de transición a Noveno, la muestra se toma con quince (15) estudiantes con

discapacidad intelectual leve de los grados de transición a segundo y tres (3) docentes que se encuentran asignadas en las aulas de transición a segundo.

2.6.2 Participantes

Son quince (15) estudiantes de los grados de transición a segundo con Discapacidad Intelectual leve que oscilan entre los 8 y 12 años de edad y las tres docentes asignadas a estos grados.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la realización de esta investigación se utilizaron diferentes instrumentos y técnicas para lograr de manera eficaz y coherente los objetivos propuestos:

3.5.1 Observación Participante

DeWalt & DeWalt (citado por Kawulich, 2005) definen la observación participante como "un proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. Provee el contexto para desarrollar directrices de muestreo y guías de entrevistas".

Es decir, es una técnica utilizada por los investigadores para la recolección de datos de la población o grupo a estudiar. Es uno de los métodos más antiguos usados dentro de la investigación cualitativa y permite observar a los sujetos de estudios desde distintos puntos de vista.

Cabe resaltar que observación y observación participante no son lo mismo, en la primera se habla de observar los hechos desde lejos, en esta no importa si el

investigador no tiene contacto con la población de estudio, contrario pasa con la participante en la que se debe estar integrado a las actividades, vivencias, etc. El objetivo principal de la observación participante en esta investigación es conocer a fondo el grupo con el que se va a trabajar, por lo tanto, permite ser más preciso con la información. Para Campoy y Gomez (2009) "Es necesario acceder a la comunidad, seleccionar las personas clave, participar en todas las actividades de la comunidad que sea posible, aclarando todas las observaciones que se vayan realizando mediante entrevistas (ya sean formales o informales), tomando notas de campo organizadas y estructuradas para facilitar luego la descripción e interpretación."

Así mismo, estos autores nos señalan las características principales de la observación participante, entre las que se encuentran, tener un propósito específico, planeación cuidadosa y sistemática, llevar un control escrito con especificación de duración y frecuencia.

3.5.2 Diario de campo

El diario de campo hace parte fundamental para en el mismo proceso observacional que se realiza en el mismo trabajo de campo para recopilar información, está a su vez es vista como una herramienta para a través de la cual el observador puede dar cuenta de lo que pasa en la cotidianidad de los grupos que están siendo observados.

Martínez (2007) dice que "el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...]".

Es entonces en el diario de campo donde quedan registrados todos los datos e información recopilada en el proceso de observación. En el ámbito educativo es una

herramienta fundamental para llevar un proceso de enseñanza adecuada, por lo cual en el proceso de investigación también facilitará en esta, hacer un análisis más profundo de los hechos, datos s u avances relevantes durante el proceso investigativo.

(Ver

Anexo 1)

3.5.3 Cuestionario

El cuestionario es una herramienta que permite realizar preguntas y respuestas de manera organizada y adaptable a cualquier campo. “El cuestionario consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente sobre todos los hechos y aspectos que interesan en una investigación o evaluación” Pérez (Citado por García, 2003).

Un cuestionario es muy flexible porque existen diferentes formas de preguntar, para lo cual se harán uso de preguntas abiertas en esta investigación, según García (2003) este tipo de preguntas son más fáciles de formular, puesto a que no hay que prever ningún tipo de respuesta ni investigar acerca de la exhaustividad y exclusión de categorías propuestas.

Según lo expuesto por los anteriores autores, el cuestionario es aplicado en este proyecto ya que a través de este instrumento se obtendrá información pertinente y sistemática sobre los apoyos brindados a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes. (Ver Anexo 2)

3.5.4 Prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje

Esta prueba hace parte de un tipo de evaluación que se realiza antes y durante un proceso de intervención académica para distinguir qué conocimientos o no tiene el estudiante con referencia a una temática. Es así como la prueba diagnóstica se define como “el conjunto de técnicas y procedimientos evaluativos que se aplican antes y durante el desarrollo del proceso de instrucción” Brenes (citado por Díaz, Rosero y Obando, 2018).

Para evaluar el componente pragmático del lenguaje se partió de “el protocolo de evaluación pragmática del lenguaje” este se encuentra enmarcado dentro del enfoque pragmático, este protocolo surge como una reformulación del trabajo realizado por las psicolingüistas Carol Prutting y Elizabeth Kirchner (Prutting y Kirchner, 1987), dichas autoras tuvieron el propósito de evaluar la utilidad de una taxonomía descriptiva, para identificar el rango de déficit pragmático.

Este instrumento “Prueba diagnóstica de lenguaje pragmático” es una adaptación del anterior mencionado, Manual de protocolo de Evaluación pragmática del lenguaje. Esta prueba es un instrumento que permitió identificar los niveles del lenguaje pragmático que poseen los estudiantes con DI leve entre 8 y 12 años.

El Protocolo de Evaluación Pragmática del Lenguaje, es la evaluación del uso de este, que, a diferencia de los enfoques tradicionales, la evaluación del lenguaje desde la pragmática se caracteriza por ser contextual y funcional, dirigiendo su atención a la evaluación de la capacidad de los hablantes/oyentes para influirse mutuamente.

Este protocolo de evaluación tiene su origen en la investigación clínica aplicada a los trastornos comunicativos severos, generando un aporte desde el punto de vista clínico, por ello, que se decidió modificarlo y darle un enfoque pedagógico.

Finalmente, este instrumento permite recoger información sobre las habilidades pragmáticas de los niños antes de una intervención pedagógica que desarrollara estos elementos y escribir qué habilidad requería de una mayor estimulación y cual estaba en un plano de aceptabilidad. (Ver Anexo 3)

3.6 Técnicas de análisis de información

Los instrumentos utilizados en este trabajo de investigación fueron considerados pertinentes para su elaboración. Para ello, se hizo uso de la observación y diario de campo, el cuestionario y la prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje, estos dos últimos fueron sometidos a validación por personal experto, los cuales los consideraron apropiados para su implementación.

3.6.1 Cuestionario

El cuestionario dirigido a docentes de los tres grados seleccionados se realizó teniendo en cuenta los datos obtenidos durante la observación participante con el fin de conocer la percepción que tienen de sus estudiantes con DI leve con respecto al uso de su lenguaje desde las distintas relaciones que se dan en la institución, es decir, con docentes, con pares y con los dos grupos, además en dicho cuestionario se realizó una indagación sobre la percepción que tienen los docentes sobre el impacto del juego dramático en el componente pragmático de sus estudiantes. Por lo que las preguntas se consideran pertinentes para su aplicación.

Este cuestionario fue enviado a través del medio tecnológico “Formularios de Google, gracias a Google Drive”, debido que actualmente se está dando una pandemia causada por el virus Covid-19 (SARS-CoV-2) por el cual, las instituciones educativas realizando la docencia no presencial y la mayoría de la población a nivel mundial se encuentra en aislamiento obligatorio, con el fin de evitar la propagación del virus.

3.6.2 Prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje

La prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje va dirigido a los estudiantes y se realizó por los docentes de los grados seleccionados,

Esta prueba es una adaptación del Manual de protocolo de evaluación pragmática del lenguaje, dicha adaptación fue realizada por las investigadoras y por la Fonoaudióloga de profesión, asesora de este proyecto. Se realizó una adaptación pedagógica, ya que este protocolo de evaluación tiene una perspectiva clínica.

La finalidad, de la prueba diagnóstica es evaluar el aspecto verbal, el aspecto paralingüístico y el aspecto NO verbal, del estudiante con DI leve. Fue realizada por los docentes de cada curso, bajo la supervisión de las investigadoras.

El proceso de selección de la población para esta prueba se realizó teniendo en cuenta los diagnósticos de los estudiantes, para esto fueron elegidos los diagnosticados con discapacidad intelectual leve que no tuvieran comorbilidad con otros trastornos y que este contara con un parte clínico del profesional indicado por el servicio de salud del estudiante.

3.6.3 Técnicas de análisis de información

Durante la realización de este trabajo investigativo, en el proceso de componer y recomponer información, recogida a través de los instrumentos utilizados, se ha visto pertinente, analizar los datos a través de la técnica denominada categorización, siendo esta una técnica particular de la investigación cualitativa, en la cual, está enmarcado la investigación.

Según Romero (2005), la categorización constituye una parte fundamental en el análisis de datos de este tipo de investigaciones, afirmando lo siguiente, “este proceso consiste en la identificación de regularidades, de temas sobresalientes, de eventos recurrentes y de patrones de ideas en los datos provenientes de los lugares, los eventos o las personas seleccionadas para un estudio. La categorización constituye un mecanismo esencial en la reducción de la información recolectada”.

Dadas la definición del autor, se realizó esta técnica, identificando las debilidades recurrentes en el grupo de estudiantes que se analizó durante el estudio, para así asignarle una significación de manera abstracta relacionándolo con las bases teóricas de este trabajo investigativo y además estableciendo posibles relaciones entre una categoría y otra. Para Romero (2005), las categorías se refieren en general a un concepto que abarca elementos o aspectos con características comunes o que se relacionan entre sí. Esa palabra está relacionada a la idea de clase o serie. Las categorías son empleadas para establecer clasificaciones. En este sentido trabajar con ellas implica agrupar elementos, ideas y expresiones en torno a un concepto capaz de abarcar todo”.

2.7 Etapas de la investigación

La investigación que se llevó a cabo es de tipo cualitativa. Este estudio tiene como fin fortalecer el componente pragmático del lenguaje en estudiantes con DI leve entre 8 y 12 años. Para el procedimiento de esta investigación se tuvieron en cuenta los objetivos de este proyecto que son:

1. Fundamentar teóricamente el juego dramático como estrategia didáctica para el fortalecimiento del componente pragmático del lenguaje en estudiantes con DI leve
2. Caracterizar el desempeño comunicativo del componente pragmático de los estudiantes con discapacidad intelectual leve entre los 8 y 12 años del Instituto Julio Verne.
3. Diseñar estrategias didácticas apoyadas en el juego dramático para el fortalecimiento del componente pragmático de los estudiantes con discapacidad leve entre 8 y 12 años
4. Aplicar las actividades diseñadas basadas en el enfoque pedagógico del juego dramático

Teniendo en cuenta estos objetivos esta investigación se realiza teniendo en cuenta las siguientes etapas:

En primer lugar, la observación se realizó un estudio bibliográfico de las categorías a trabajar en el cual se revisaron diferentes fuentes de datos.

La segunda etapa fue la de observación participante en el cual las investigadoras tuvieron en cuenta el comportamiento de los estudiantes con discapacidad intelectual

leve en cuanto a las clases y sus diálogos con sus pares, así como las estrategias usadas por las docentes para fortalecer las habilidades orales de sus estudiantes.

La tercera etapa consistió en la aplicación de técnicas e instrumentos con el fin de determinar el nivel del componente pragmático del lenguaje con relación a sus aspectos verbales y no verbales que presentan los estudiantes y los apoyos que estos tienen para tal fin.

Durante la cuarta etapa se realiza el proceso de categorización como técnica de análisis de información pertinente para esta investigación, para obtener los resultados y de allí partir a darles una interpretación y significación.

En una quinta etapa se establece la propuesta de una estrategia didáctica basada en el juego dramático para fortalecer el componente pragmático del lenguaje de estudiantes con DI leve entre 8 y 12 años.

Finalmente, en una sexta etapa se realiza la aplicación de la propuesta diseñada, además se realizan las observaciones y evaluación a través de la rúbrica diseñada.

CAPÍTULO IV

4. Capítulo IV: Resultados

A continuación, se realiza análisis de los resultados de los instrumentos aplicados a la población de estudio los cuales son el diario de campo, la prueba diagnóstica y el cuestionario, en los que se observará datos de vital importancia para una mejor comprensión de las características de la población y creación de una propuesta que se adapte a sus necesidades. Las conclusiones que se muestran corresponden al análisis de cada pregunta o punto tratado en los instrumentos anteriormente mencionados.

4.1 Observación y diario de campo

Se obtienen datos en el diario de campo mediante la observación realizada desde el inicio de esta investigación a los 15 niños y 3 docentes del instituto Julio Verne, durante su jornada escolar. En este se evalúan los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, de manera continua durante diferentes momentos en el cual, se integran datos del antes y durante de la aplicación de los instrumentos.

En este sentido, se logró evidenciar múltiples dificultades en el desempeño de los estudiantes durante sus actividades escolares, demostrando de esta forma, poca motivación debido a la frustración por no poder realizarlas de manera correcta o el no poder desenvolverse de la misma forma que sus pares, de igual forma, poca participación o dificultades en su lenguaje pragmático mostrando poca coherencia y cohesión y falencias en su expresión denotando timidez al momento de expresarse durante sus intervenciones en clase. (Ver figura 1.)

Así mismo, se observó poca e inadecuada adaptación o planificación de materiales acordes a las capacidades y necesidades de los estudiantes. Todo lo anterior, provoca la poca participación de los alumnos y creación de pocos aprendizajes significativos que promuevan la adquisición de repertorio semántico, una mejor expresión corporal y el correcto uso del lenguaje

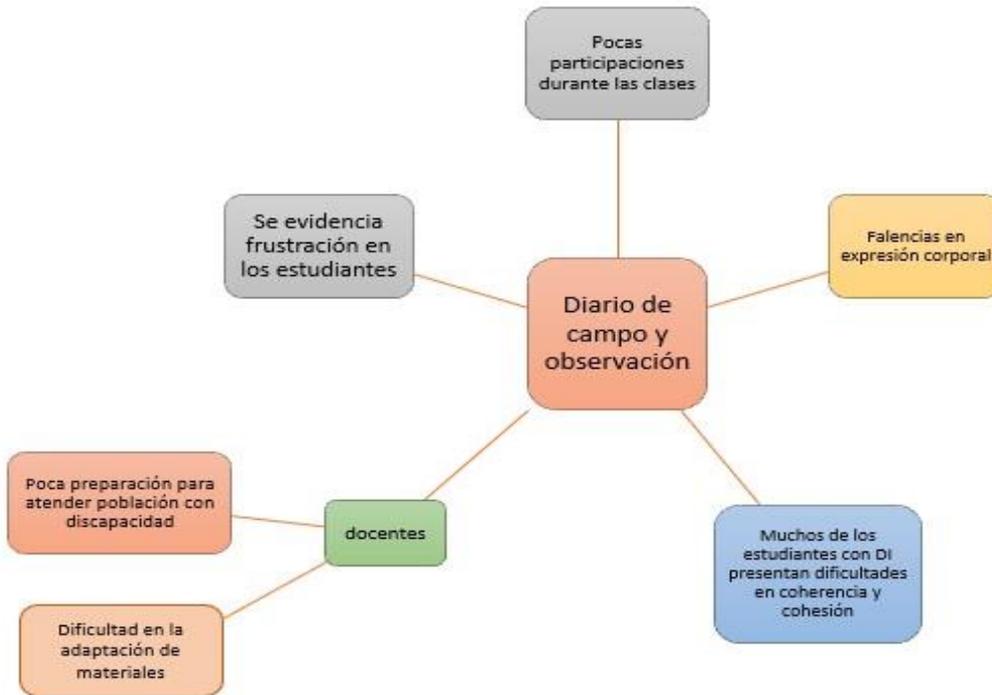


Figura 1 Análisis diario de Campo. Fuente: Elaboración propia (2020)

4.2 Cuestionario a docentes.

Se realizó a los docentes titulares de los tres grados seleccionados (Ver Anexo 1.), transición a segundo grado de básica primaria, un cuestionario basado en los tres aspectos del componente pragmático del lenguaje, el cual cuenta con preguntas abiertas y cerradas en donde se analizan sus respuestas en cuanto a la concepción y desarrollo de estrategias basadas en el juego dramático que favorezcan el componente pragmático de los estudiantes.

A continuación, se realiza el análisis de este cuestionario. (Ver tabla 1.)

Tabla 1. Análisis del cuestionario a docentes.

Participante		Docente 1 Grado 0° (2 estudiantes)		Docente 2 Grado 1° (4 estudiantes)		Docente 3 Grado 2° (9 estudiantes)	
Aspecto	Respuesta	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Características de estudiantes con discapacidad intelectual leve							
Dificultad en rol oyente hablante						X	
Falta de coherencia y cohesión		X		X		X	
Expresión corporal para apoyar la intención comunicativa							
Favorecimiento del componente pragmático a través del juego dramático							
Favorece el aspecto verbal		X		X		X	
Favorece todos los aspectos del componente pragmático		X		X		X	
No favorece el componente pragmático en los estudiantes con DI leve							
Dificultades observadas en los estudiantes con DI leve							
Dificultades para mantener o introducir una conversación		X		X		X	

Dificultad al expresar sus ideas de forma coherente, con gestos que apoyen su intención comunicativa	X		X			
No tienen dificultades en sus habilidades orales						

Fuente: Elaboración propia 2020.

Inicialmente, se realiza una agrupación de regularidades y los patrones de ideas en una tabla para su análisis, dichas regularidades son: las características de estudiantes con discapacidad intelectual leve, el favorecimiento del componente pragmático a través del juego dramático y las dificultades observadas en los estudiantes con DI leve, con tres opciones siendo estas también agrupadas, ya que estas hacen parte del cuestionario aplicado. (Ver tabla 1.)

En este cuestionario se evalúan los diferentes aspectos del componente pragmático, al igual en este cuestionario se parte de la idea de crear una contextualización de las dificultades que presentan los estudiantes para así poder hablar de su comportamiento durante la implementación de diversas estrategias.

Hablando de una forma más generalizada los resultados arrojan que las *principales características de estudiantes con DI leve* (aspecto No.1) que evidencian los docentes en sus estudiantes son la falta de coherencia y cohesión, si esta característica un patrón recurrente en los tres grados durante una conversación seguido de dificultades en el aspecto no verbal, como gestos, postura, poca participación etc. sumado a las dificultades en el aspecto verbal.

Además, es notable que presentan dificultad al adoptar el rol de hablante y oyente, esta es una debilidad recurrente en los actos comunicativos de los estudiantes,

los docentes consideran que no adoptan con soltura los roles dentro de una conversación.

Por otro lado, en relación con el *favorecimiento del componente pragmático a través del juego dramático* (aspecto No. 2). Se afirma que, las docentes de están de acuerdo que favorece el aspecto verbal y todos los aspectos del componente pragmático, además que es una buena estrategia para promover en los estudiantes habilidades orales y comunicativas de forma lúdica ya que aprenden mientras juegan, liberando todo el estrés de otro tipo de actividades escolares.

De igual forma, se le permite a través de ellas combinar diferentes tipos de expresión a través de los juegos de roles, en los que podrían también reconocer emociones, utilizar no solo su lenguaje verbal, sino también el su cuerpo para comunicarse. Así mismo, fomentar el uso de elementos prosódicos de manera adecuada, puesto que cuando se dramatiza o improvisa, el niño debe asumir un personaje que puede estar cargado de múltiples o una sola emoción que este debe comprender para interpretar. Por otra parte, juegos como la mímica, fortalecen su expresión gestual reconociendo no solo emociones en sí mismos sino también en los demás.

En el aspecto No. 3, *dificultades observadas en los estudiantes con DI leve*, se obtiene que todos los estudiantes de los tres grados tienen dificultad para mantener o introducir una conversación y al expresar sus ideas de forma coherente, con gestos que apoyen su intención comunicativa, en 2ª solo tienen dificultad al mantener o introducir una conversación.

Sin embargo, los docentes suelen hacer relación a lo que ven de manera general con sus estudiantes con DI y lo que más suelen recordar de ellos, en esta investigación se ha hablado de manera específica cuales son estas dificultades las cuales se dan en la mayoría de estos niños. Se evidencia también que la opinión de los docentes acerca del lenguaje de los estudiantes es negativa, por lo que es imperativo mejorar los procesos de expresión de estos estudiantes.

4.3 Prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje

El componente pragmático del lenguaje se compone por diferentes aspectos en el que se encuentran el aspecto verbal, el no verbal y paralingüístico, a continuación, se realiza un análisis del nivel en el que se encuentran los estudiantes de acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica. Se gráfica (Ver gráfica 1.), el nivel en que se encuentran los estudiantes en los distintos aspectos.

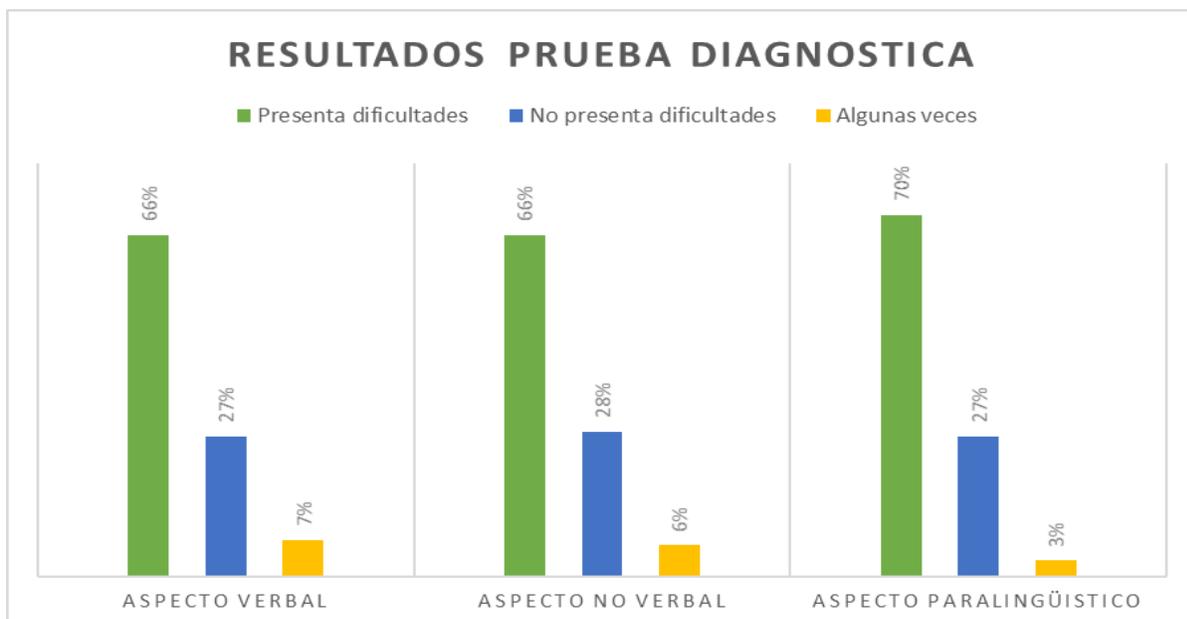


Figura 2. Resultados de prueba diagnóstica. Fuente: Elaboración propia (2020)

Se puede apreciar de manera generalizada la opinión que tienen los docentes de los grados seleccionados acerca del lenguaje de sus estudiantes, se presenta una mayor prevalencia (66%, 66% y 70%, respectivamente) de dificultades en los tres aspectos.

Se evidencia en un 66% de los estudiantes, *presenta debilidades* en el aspecto verbal como la coherencia, cohesión, la incapacidad para iniciar una conversación entre otros, mientras que en el aspecto NO verbal un 66% de los estudiantes tienen debilidades en las competencias como gestualización y señas para apoyar la intención comunicativa. Y en el aspecto paralingüístico se evidencia que el 70% de los participantes presentan dificultades en habilidades proxémicos, uso inapropiado de elementos prosódicos, poca calidad vocal, tonalidad, vocalización y fluidez verbal en sus actos comunicativos.

En la gráfica, se puede constatar, que el 27% *no presenta dificultades* en el aspecto verbal, 28% de los estudiantes no presentan dificultades en el aspecto NO verbal, siendo este el que abarca la expresión corporal que apoya la intención comunicativa, la regulación de los turnos de hablante/oyente en una conversación y, además, indica la relación entre el emisor y el receptor. Y un 27% de los estudiantes no presenta dificultades en el aspecto paralingüístico. Se aprecia, que es un bajo porcentaje en los participantes que NO presentan dificultad, por ello se hace necesaria la aplicación de una estrategia pedagógica para favorecer este aspecto

Por último, un 7% de los estudiantes *presentan algunas veces* dificultades en el aspecto verbal, un 6% presenta dificultades en el aspecto NO verbal y 3% evidencia dificultades en el aspecto paralingüístico.

Se puede afirmar, a partir de estos porcentajes que los estudiantes en muchas ocasiones no saben cómo responder cuando se les pregunta algo y muchos no toman la iniciativa para hablar durante las clases, sus respuestas y preguntas carecen de coherencia y cohesión, en muchos casos son descontextualizados pues no usan los gestos, entonación, o vocalización adecuada, durante una conversación su expresión corporal suele demostrar más timidez e inseguridad haciendo movimientos hacia adelante, los lados etc, en vez de apoyar en su discurso.

De igual forma, los docentes suelen hacer relación a lo que ven de manera general con sus estudiantes con DI y lo que más suelen recordar de ellos, en esta investigación se ha hablado de manera específica cuales son estas dificultades las cuales se dan en la mayoría de estos niños. Se evidencia también que la opinión de los docentes acerca del lenguaje de los estudiantes es negativa, por lo que es imperativo mejorar los procesos de estos estudiantes.

Capítulo V: Propuesta



Jugando me expreso



5.1 Introducción

Esta propuesta titulada “jugando me expreso” pretende mostrar los beneficios del juego dramático como una estrategia para fortalecer el componente pragmático del lenguaje en niños con discapacidad intelectual leve, en el que se tuvieron en cuenta tanto los referentes teóricos como los resultados obtenidos en esta investigación sobre los niveles del lenguaje pragmático de los 9 estudiantes con DI de los grados transición, primero y segundo y se adaptará a las necesidades e intereses de estos de una manera más atractiva.

De igual forma, se desarrollarán actividades basadas en las características de estos estudiantes, cada una se enfocará en fortalecer uno de los aspectos del componente pragmático ya sea el verbal, paralingüístico o no verbal, así mismo, se realizarán actividades diferentes tales como mímicas, obras de teatro, dramatizaciones, etc. Esto con el fin que los estudiantes tengan la oportunidad de participar de manera activa y no se convierta en algo rutinario, además porque cada una de estas tiene una finalidad específica como en el caso de la mímica la expresión gestual y corporal.

Por otra parte, se les brinda a los docentes nuevas herramientas para trabajar dentro del aula y volver sus clases mucho más dinámicas pues propicia la creación de nuevos ambientes en los que el estudiante puede expresarse y aprender acorde a su ritmo y estilo de aprendizaje, les brinda la oportunidad de estar en movimiento y logra centrar su atención en lo que se está trabajando.

Un aspecto importante es que esta propuesta no se sale del enfoque del modelo pedagógico que manejan los docentes del instituto Julio Verne el cual es el constructivismo social, el cual tiene como objetivo promover el aprendizaje significativo

de los estudiantes y la construcción de su propio conocimiento. De igual forma, a los docentes les más es fácil crear adaptar este tipo de actividades acorde a la población que manejan dentro de su aula.

En este sentido se pretende también que los docentes aprendan a conocer de una mejor manera las características de sus estudiantes para que puedan elaborar estrategias novedosas y atractivas para sus estudiantes dejando de lado algunos métodos tradicionalistas que hasta el día de hoy se han venido trabajando dentro del aula.

Finalmente, el propósito de esta propuesta está centrado en fortalecer el componente pragmático y por lo tanto se presentan actividades para que los estudiantes puedan aprender de manera más significativa y lúdica, enriqueciendo su lenguaje de manera progresiva.

5.2 Objetivos

5.2.1 Objetivo general:

Desarrollar habilidades del componente pragmático del lenguaje a través de actividades basadas en el juego dramático para niños con discapacidad intelectual leve del Instituto Julio Verne

5.2.2 Objetivos específicos:

- Estimular los aspectos verbales, paralingüísticos y no verbales del componente pragmático de los estudiantes con DI leve
- Favorecer espacios para actos comunicativos basados en el juego dramático donde se involucren los aspectos del componente pragmático.

5.3 Justificación

El buscar una estrategia atractiva y adecuada a todos los estudiantes puede convertirse una tarea compleja puesto que la población con discapacidad cada día es más alta y las características entre los estudiantes son muy diferentes, muchas veces es complicado identificar el ritmo y estilo de aprendizaje de cada uno convirtiéndose así en una tarea exhaustiva.

A pesar de que actualmente existen muchas herramientas que pueden ayudar a los docentes a encontrar una estrategia adecuada a sus estudiantes, son pocos los que lo logran puesto que desconocen de ellas o no cuentan con la preparación suficiente para servirse de estas, muchas veces son usadas sin tener conocimiento de los beneficios de las mismas así que desisten rápidamente de ellas al usarlas de manera incorrecta o con poca dedicación.

Teniendo en cuenta lo anterior se crea el juego dramático como una estrategia divertida, que no solo trae múltiples beneficios para los estudiantes, sino también para los docentes al ser una estrategia motivante y que se puede adaptar fácilmente a cualquier tipo de población, de igual forma, representa un cambio en el accionar pedagógico de muchos docentes, que se espera a partir de esta propuesta puedan seguir implementando más actividades relacionadas con el juego dramático.

En este sentido, el juego dramático ayudara a los estudiantes a comprender e interpretar de manera más adecuada los gestos, emociones y contextos, pero de forma lúdica, creativa y colaborativa, en el que no solo se refuerza el lenguaje sino también, el trabajo cooperativo, el respeto hacia el otro y el conocimiento de sí mismo. El

estudiante aprenderá que hay momentos para hablar y para escuchar, asumir e intercambiar diferentes roles a lo largo de su aprendizaje a través del juego. Citando nuevamente a Prieto (2007).

Los personajes, por otra parte, serán creados por medio de la palabra que, unida al gesto y a la voz, dará forma al alumno que tras él se esconde. De esta forma, lo verbal y lo paralingüístico son definitivos para la correcta interpretación

De esta forma esta propuesta pretende contribuir a mejorar el componente pragmático en los niños con DI leve del instituto julio Verne, a través de actividades pensadas en sus necesidades y sus intereses, pero también a los docentes, brindándole una nueva herramienta para su enseñanza, en donde se crea un ambiente donde todos son participativos, creativos y constructores de su propio conocimiento. De acuerdo con lo que dice Vilorio citado por Cabeza (2017) “desde la escuela debemos otorgarle igual relevancia tanto a los contenidos que se aprenden como a lo que se siente en el proceso” es por esto que se implementa el juego dramático como estrategia pues se busca que se expresen jugando.

5.4 Fundamentación teórica

El lenguaje en el ser humano se crea de manera progresiva y está ligado a las ideologías sociales y culturales del entorno en donde este se desarrolle, al igual que el lenguaje, el comportamiento está relacionado con las personas que nos rodean, así el niño pequeño poco a poco va imitando comportamientos y expresiones de sus padres, tíos, etc.

En cuanto comprende el significado de estas, las niñas o niños poniéndose la ropa de la mamá, maquillándose, imitando las palabras de su profesora en clase o fingiendo escribir en el computador estos pueden ir entendiendo el significado o función ciertas cosas o expresiones, ni siquiera se dan cuenta que están aprendiendo algo, solo lo hacen porque así se sienten parte de algo. Básicamente esto es lo que hace el juego dramático.

Para contextualizar, Sierra (1995) define el juego dramático como: “no sólo un elemento básico de una manifestación artística como lo es el teatro, sino una de aquellas actividades lúdicas que caracterizan la adquisición de experiencias por parte del niño y posibilitan el desarrollo de su pensamiento.” Entonces el juego dramático puede ser usado como una estrategia dentro del aula pues a través de él, los estudiantes pueden obtener aprendizajes significativos, teniendo influencia en el lenguaje, habilidades sociales, autoconocimiento y estados emocionales.

Es posible para los estudiantes mediante el juego dramático, porque a través de cada representación este se identifica o identifica a su personaje con actitudes o sentimientos propios o de personas cercanas a él, lo mismo que sucede con otro tipo de actividades relacionadas con el juego dramático.

Es así como el juego dramático puede abarcar muchas actividades diferentes, cada una aporta en el niño nuevos aprendizajes. Tejerina (1999) dice sobre este que:

El juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática, que grupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juego de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y creación.

En este sentido, las diferentes actividades que se pueden realizar a través de esta estrategia pueden brindar variedad en el contenido que se intenta hacer llegar a los niños así como conocimientos en las diferentes áreas del desarrollo pues son actividades que se pueden llevar a cabo de manera grupal e individual, también existe la posibilidad de que el niño escoja aquello que quiere o le llama más la atención, así, si se realiza una obra con títeres, los estudiantes pueden escoger la historia, su personaje e incluso participar en la elaboración de este anteriormente.

En cuanto al desarrollo del componente pragmático, el juego dramático posibilita su fortalecimiento, pues los niños pueden identificar los diferentes acentos, gestos ritmo y entonación para dar sentido a sus personajes, por otro lado, van comprendiendo las formas sintácticas de las oraciones casi sin darse cuenta a través de participaciones creativas y artísticas. “El juego dramático [...] apoya a los niños a desarrollar la expresión verbal y corporal para favorecer la comunicación. También contribuye para que los niños retengan diálogos, mejoren y favorezcan su dicción” (Casarrubias, 2013).

Entre estas, también es posible que el niño mejore su lenguaje corporal y gestual, identifiquen de una mejor manera sus expresiones, además es motivante para estos ya que como su nombre lo dice aprenderán jugando tal y como lo cuándo imitan al papá, mamá o profesora, es decir, el niño aprenderá a través de las diferentes experiencias que pueda desarrollar a lo largo de estas.

Finalmente, Soler, López y Duarte (2018) afirman que:

El juego dramático en el aula permite a los estudiantes aumentar el tiempo de práctica de juego para hacer las clases más dinámicas, activas y productivas; y así mejorar, de manera sensible, su pronunciación en español, sus habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural.

Por lo anterior, el juego dramático, se ha sido venido usando desde hace mucho tiempo para fortalecer las diferentes áreas tanto en niños de preescolar y primaria, así como en niños con Discapacidad, puesto que promueve en el niño un aprendizaje integral, espacios colaborativos y participativos, fortalece su lenguaje y habilidades sociales.

5.5 Metodología

Esta propuesta está compuesta por actividades basadas en el juego dramático, bajo el método constructivista social el cual tiene objetivo principal la construcción del propio conocimiento a través de actividades motivantes y contextualizadas que le permitan al estudiante adquirir aprendizajes significativos que pueda usar en su vida cotidiana.

En este sentido el modelo constructivista es como una herramienta en donde “se tienen a disposición actividades innovadoras de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten” (Hernández, 2008). Es por esto que el juego dramático como estrategia se adapta a este modelo pues cuenta con las características anteriormente expuestas

Por otra parte, la puesta de en acción de esta propuesta se llevará a cabo en el instituto Julio Verne de Malambo con la participación de 9 con DI leve que se encuentran entre los 8 y 12 años, cada actividad tiene una duración aproximada de 1 hora y se realizarán 3 actividades semanales por lo que se estipula la finalización de esta propuesta en 3 semanas.

La evaluación de esta se realizará a través de los datos obtenidos con la observación y diario de campo en el cual se irán anotando avances y datos relevantes durante la aplicación de esta propuesta con el fin de mostrar resultados claros y confiables.

5.6 Selección y descripción de estrategias

El componente pragmático del lenguaje se refiere al uso adecuado de este, es decir, la capacidad de emparejar las oraciones con el contexto en el que se está hablando para así poder darle coherencia a un discurso. Así mismo, la enseñanza de este a niños con DI debe ser entretenido y significativo para fortalecer de manera adecuada los diferentes aspectos de este.

Es así, como se considera una estrategia adecuada, en la que se adaptan las actividades en esta propuesta, acorde a las necesidades y características de los estudiantes las cuales ya fueron descritas anteriormente, con base a esto se han escogido diez actividades basadas en el juego dramático, cuatro de ellas se enfocan en el aspecto verbal del lenguaje pragmático, dos para el aspecto paralingüístico y las otras 4 en el aspecto no verbal.

Como ya se ha dicho, los estudiantes con DI del instituto Julio Verne presentan múltiples dificultades en los tres aspectos del componente pragmático, sin embargo, de acuerdo a los resultados obtenidos anteriormente se presentan más dificultades en los aspectos verbal y no verbal, aunque la diferencia no es demasiada, se han planeado más actividades en estos dos aspectos con el fin de obtener mejores resultados.

Finalmente, se ha estipulado para cada actividad un tiempo aproximado de una hora, sin embargo, puede durar más o menos dependiendo del agrado que muestren los estudiantes en esta, pues el propósito de estas es que los estudiantes se sientan motivados para lograr unos resultados óptimos reforzando así el componente pragmático del lenguaje

5.7 Personas Responsables

La propuesta pedagógica de este proyecto está a cargo de las estudiantes de pregrado aspirantes al título de Licenciada en Educación Especial.

5.8 Beneficiarios

Los beneficiarios son en primer lugar los 9 estudiantes con Discapacidad Intelectual de los cursos transición, primero y segundo de la básica primaria del instituto Julio Verne pues el enfoque principal de este estudio está enfocado en el fortalecimiento de su componente pragmático del lenguaje. En segundo lugar, los docentes del mismo instituto pues se les brinda esta propuesta como una nueva herramienta para trabajarla en su aula de clase convirtiéndolo en un espacio mucho más motivante y participativo

4.9 Recursos

Para la elaboración de esta propuesta se utilizarán los siguientes recursos:

- Video Beam
- Equipo de audio
- Tablero
- Marcadores
- Máscaras
- Juguetes
- Cuentos infantiles
- Salón
- Recurso humano

5.10 Plan operativo

Tabla 2. Actividad No.1.

Componente pragmático	Aspecto verbal
Actividad	"Actuó y aprendo"
Objetivo	Adoptar el rol de hablante y oyente en una conversación de forma apropiada en el contexto
Metodología	Se agrupará a los estudiantes sentados en forma de U, para así visualizar un video del cuento "Los tres cerditos" (Jon Scieszka y Lane Smith, 1989). Posteriormente, el personal a cargo deberá realizar un ejemplo de dramatización, sin utilizar otro tipo de elementos, solo la voz y la imaginación, para que finalmente los chicos realicen su propia dramatización de un fragmento o escena del cuento
Materiales	Video beam, equipo de audio, salón y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.
Enlaces	Toy cantando. (3 de junio de 2017). Los tres cerditos, cuentos infantiles, cuentos y canciones infantiles. [video]. Youtube. https://youtu.be/ViRUaVU9Fzc

Fuente: Elaboración propia (2020)

3. *Actividad No. 2*

Componente pragmático	Aspecto verbal
Actividad	“Escucho y actuó”
Objetivo	Adoptar el rol de hablante y oyente en una conversación de forma apropiada en el contexto
Metodología	Se agrupará a los estudiantes sentados en forma de U, para así visualizar un video del cuento “El erizo y el globo” (Eva Rodríguez). Posteriormente, una de las personas a cargo de la actividad pedirá un voluntario para personificar a “el erizo”, de esta manera se elegirán los personajes del cuento. Mientras un docente va narrando el cuento los chicos deben escuchar e ir apareciendo de acuerdo avanza la narración.
Materiales	Video beam, equipo de audio, salón y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.
Enlaces	Apploide Educa. (11 de enero de 2017) El erizo y el globo, audio cuento para niños, español. [video].YouTube. https://youtu.be/9SiNFya55Fo

Fuente: Elaboración propia (2020)

4. *Actividad No. 3*

Componente pragmático	Aspecto verbal
Actividad	“Construyo frases”
Objetivo	Estimular la coherencia y cohesión de forma oral
Metodología	<p>Se agrupará el grupo de estudiantes, sentados en forma de mesa redonda, la persona a cargo hará la mímica de una palabra y los niños deberán realizar frases con esa palabra que ellos adivinaron a través de la mímica.</p> <p>Por ejemplo, se hará la mímica de la acción “bailar”, los chicos la identificarán para finalmente formar frases.</p>
Materiales	Salón y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia (2020)

5. *Actividad No. 4*

Componente pragmático	Aspecto verbal.
Actividad	“¿Qué me quieres decir?”
Objetivo	Utiliza gestos y señas para apoyar su intención comunicativa
Metodología	Se agrupará los estudiantes, ubicarlos de forma redonda, un estudiante será voluntario al cual se le explicará en secreto lo que él deberá realizar. Dicho estudiante deberá explicar la función de un objeto a través de gestos y señas, posteriormente los compañeros deberán identificar cual es el objeto explicado.
Materiales	Salón y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia (2020)

6. Actividad No. 5

Componente pragmático	Aspecto paralingüístico.
Actividad	“La clave de sol, es un caracol”
Objetivo	Estimular la entonación y fluidez de un mensaje
Metodología	Se agruparán los estudiantes, se organizan en forma de mesa redonda, posteriormente escuchan y observan el video “Don caracol y la clave del sol (Autor desconocido)”, se repetirá varias veces para que los chicos puedan memorizar, los chicos deberán cantarla, a la vez subir y bajar la tonalidad de la voz, variando la entonación del mensaje de la canción.
Materiales	Salón y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.
Enlaces	Batucado, educación musical. (20 de febrero del 2016). Don caracol y la clave del sol, canción infantil y cuento. [Video]. YouTube. https://youtu.be/HeoBvMnf3FQ

Fuente: Adaptación de Batucado (2020)

7. Actividad No. 6

Componente pragmático	Aspecto paralingüístico.
Actividad	“La escalera que sube y baja”
Objetivo	Estimular la entonación y la tonalidad de un mensaje
Metodología	Se ubicarán y agruparán los niños en forma de U con vista al tablero del salón. La persona a cargo de la actividad deberá dibujar una escalera en el tablero, utilizara los dedos índice y medio para subir la escalera, mientras los niños entonan una ronda infantil, cuando los dedos suben los niños cantan a un volumen más bajo, cuando los dedos bajan, cantan a un volumen bajo. También va a variar la velocidad en la que bajan y suben los dedos, por ello, también variará la velocidad en la que los estudiantes cantan.
Materiales	Salón, tablero, marcadores y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.
Enlaces	Pequeños héroes (17 de septiembre de 2016). El arca de Noe, (para niños- canción infantil. Pequeños héroes. [video]. Youtube. https://youtu.be/wgSGZwaU3TI Pequeños héroes (14 de septiembre de 2016). El arca de Noe, (canción cristiana para niños. Pequeños héroes. [video]. Youtube. https://youtu.be/PPcgQrmj_dl

Fuente: Elaboración propia (2020)

8. *Actividad No. 7*

Componente pragmático	Aspecto no verbal.
Actividad	“¿Quién sigue?”
Objetivo	Regular turnos en una conversación
Metodología	<p>Se agruparán a los niños, sentados en mesa redonda.</p> <p>Se elegirá una canción y se lanzara un objeto “regulador de turnos” el niño que tenga el “regulador” deberá cantar una canción, lanzarla, el compañero que tenga el “regulador” ahora deberá seguir la canción, mientras los compañeros esperan al “regulador”.</p>
Materiales	Salón, juguete y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia

9. Actividad No. 8

Componente pragmático	Aspecto no verbal
Actividad	"Mi cara lo dice todo"
Objetivo	Estimular el uso de señas y gestos para apoyar aspectos lingüísticos de un mensaje
Metodología	Se agruparán en parejas, sentados uno enfrente del otro. Uno de los chicos deberá darle un mensaje, por ejemplo: "hoy en la tarde me comí una rica hamburguesa", a su compañero, posteriormente el receptor deberá dar el mensaje, pero utilizando señas y gestos, sin hablar.
Materiales	Recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia (2020)

10. Actividad No. 9

Componente pragmático	Aspecto no verbal.
Actividad	“Mímica”
Objetivo	Comunicarse a través de gestos y señas
Metodología	Agrupados y sentados en forma de mesa redonda, los estudiantes deberán escoger entre varios objetos, los que puedan ayudar a representar un personaje escogido por ellos mismos, mientras van pasando por turnos, los que quedan sentados deberán identificar qué personaje es el representado.
Materiales	Salón, máscaras, juguetes y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia (2020)

11. Actividad No. 10

Componente pragmático	Aspecto no verbal.
Actividad	"Me convierto"
Objetivo	Regular turno en el acto comunicativo y afianzar el uso de los gestos y señas.
Metodología	Agrupados y sentados en forma de mesa redonda. La persona a cargo de la actividad deberá decir en qué animal se convertirán los chicos, pero cuando suene la música, deberán convertirse en otro animal.
Materiales	Salón, máscaras, juguetes, equipo de sonido y recurso humano
Evaluación	Se realizará por medio de la observación por el personal a cargo.

Fuente: Elaboración propia (2020)

5.11 Rubrica de Evaluación

Para la evaluación final de la experiencia al utilizar el juego dramático como una estrategia didáctica en el componente pragmático del lenguaje, se deberá realizar la siguiente rúbrica de forma honesta.

Tabla 12. Rubrica de evaluación

PROPUESTA: JUGANDO ME EXPRESO

Esta rúbrica le permitirá evaluar los comportamientos esperados, es decir, lo objetivos establecidos para cada actividad de acuerdo a cada aspecto del componente pragmático de los estudiantes de los grados seleccionados (transición, primero y segundo).

Lea atentamente los enunciados y marque con una X, según considere.

Tenga en cuenta el significado de la valoración.

T. A= Totalmente de acuerdo. A= de acuerdo. I= indeciso. D= en desacuerdo. T.D= totalmente en desacuerdo

Aspectos por evaluar	Respuestas				
	T.A	A	I	D	T.D
1. Adopta el rol de hablante y oyente en las conversaciones					

2.	Adopta el rol de hablante y oyente en las conversaciones propuestas en las actividades				
3.	Sus frases tienen coherencia y cohesión				
4.	Utiliza gestos y señas para apoyar su intención comunicativa				
5.	Sigue los cambios de fluidez y entonación durante una canción.				
6.	Está atento a los cambios de fluidez y entonación de un				
	mensaje y los sigue.				

7.	Respeta y sigue la alternancia de turnos en una conversación					
8.	Se apoya en gestos y señas para apoyar su mensaje.					
9. 10.	Utiliza los gestos y señas para explicar particularidades de un personaje.					
	Está atento a los cambios de turno en un dialogo.					

Fuente: Elaboración propia (2020)

5.12 Resultados

En la aplicación del juego dramático como estrategia didáctica, se desarrollaron sesiones de aprendizaje donde se fue evidenciando una mejora notable, con respecto al diagnóstico inicial que se ubicaron en un desempeño bajo, presentando en las sesiones una expresión oral un poco más acorde al dialogo planteado, expresión corporal y establecimiento de diálogos con una mejor coherencia y cohesión.

A continuación, se describirán las observaciones más relevantes que fueron identificadas durante la aplicación de cada una de las sesiones, de considerar aspectos importantes que están relacionados con la práctica docentes, del Instituto Julio Verne de Malambo.

Como primera medida, en la intervención pedagógica, para la ejecución curricular se eligieron sesiones, dicha metodología se fundamenta bajo un modelo constructivista, socializador, lo que organizadamente da como resultado un método didáctico guiado por las estrategias de aprendizaje basadas en el juego dramático.

Con el desarrollo de tres sesiones de aprendizaje por una semana, se evidenció el avance progresivo de los nueve estudiantes, demostrando que alcanzaron el objetivo principal que es la construcción del propio conocimiento a través de actividades motivantes y contextualizadas que le permitan adquirir aprendizajes significativos que pueda usar en su vida cotidiana.

De la misma manera, de acuerdo a el aprendizaje que se realizaba en las sesiones desarrolladas, se buscó que estas intervenciones pedagógicas fueran pertinentes para el fortalecimiento del lenguaje pragmático, en esta misma línea la planificación, ejecución y evaluación de las sesiones se evidenció que tuvieron coherencia, pues

guardaban una relación lógica entre los contenidos y el contexto educativo de los estudiantes.

En este punto donde hubo mayor logro fue el juego dramático, desarrollando sus aspectos verbales y no verbales que les permitió alcanzar el fortalecimiento pragmático del lenguaje para ellos se utilizaron las mímicas, adopción de roles, canciones, juegos dirigidos, utilizando máscaras, vestimentas; donde los estudiantes asumieron roles, para que identificaran sus capacidades y dificultades de cada personaje que representaba demostrando imaginación y creatividad.

Se pudo corroborar que la propuesta es viable debido a que los participantes con DI Leve cumplieron con los objetivos de cada una de las actividades propuestas en esta estrategia.

CAPÍTULO VI

6. Capítulo VI: consideraciones finales

6.1 Discusión

En los grupos humanos, el lenguaje es un factor esencial de su existencia ya que, todo lo que gira en torno al ser humano es la forma en que emiten y transmiten información: las costumbres, los ritos, las tradiciones sociales y culturales, y la historia, entre otras. Además, que se encuentra involucrado dentro de las áreas académicas y habilidades cognitivas que debe fortalecer.

Es por esta razón que es de gran importancia hacer un análisis de las teorías planteadas en este trabajo investigativo, con relación a los resultados obtenidos durante la aplicación de las técnicas y propuestas planteadas.

En primer lugar, las autoras se encuentran de acuerdo con Mantovani (2014), Soler, López y Duarte (2018). Quienes afirman que “El juego dramático en el aula permite a los estudiantes aumentar el tiempo de práctica de juego para hacer las clases más dinámicas, activas y productivas; y así mejorar, de manera sensible, su pronunciación en español, sus habilidades comunicativas y su conocimiento de la realidad social y cultural”. Por lo anterior, el juego dramático, se ha venido usando desde hace mucho tiempo para fortalecer las diferentes áreas tanto en niños de preescolar y primaria, así como en niños con Discapacidad, puesto que promueve en el niño un aprendizaje integral, espacios colaborativos y participativos, fortalece su lenguaje y habilidades sociales.

De este modo según Owens (2003) el desarrollo pragmático se inicia desde el nacimiento, pero es desde la segunda mitad del primer año que los niños empiezan a ejercer mayor control sobre sus interacciones con el adulto. Aprenden a comunicar sus intenciones con más claridad y eficacia, aunque la forma básica para esta comunicación se realiza principalmente con el gesto.

Vinculado a la concepción anterior, otro autor afirma que el lenguaje está cargado de sentidos y signos, pero a la vez tiene una función afectiva e imaginativa, con la cual podemos reconstruir la realidad. Este manifiesta en diferentes niveles como son el fonético, el sintáctico, el semántico y el pragmático, lo que lo convierte en una herramienta compleja. El lenguaje definido de esta forma no se limita a ser una función de la comunicación, sino que “el lenguaje está íntimamente ligado al pensamiento, a la expresión de ideas, a la creatividad y a la cognición en general mediante una relación co-articulada y co-evolutivamente desarrollada” (Piedra, 2010, p. 17).

De acuerdo con lo afirmado anteriormente la Discapacidad intelectual leve presenta una debilidad en un ámbito muy importante que es el lenguaje y este abarca la comunicación verbal proporcional al grado de discapacidad que posee, siendo estos leve, moderado, grave y profunda como lo afirma (APA, 2015). Tienen dificultades en los niveles de la comunicación verbal los cuales son: Nivel semántico, nivel expresivo, nivel morfosintáctico y pragmático. De este modo las personas con Discapacidad intelectual leve requieren de mayor apoyo para su aprendizaje, dado que poseen un estilo y ritmos diferentes que necesitan de estrategias y planes de intervención que se adapten a sus necesidades e intereses, donde es preciso proveer al estudiante de espacios de aprendizaje teniendo en cuenta los diferentes ámbitos donde se desenvuelve. Tal y como lo plantean Hurtado y Agudelo (2014) quienes afirman que el

sistema educativo debe responder a las diferencias y características individuales de cada uno, debe ser una búsqueda incesante para atender y aprender de las mismas.

Finalmente, el propósito de esta propuesta está centrada en fortalecer el componente pragmático y por lo tanto se presentan actividades para que los estudiantes puedan aprender de manera más significativa y lúdica, enriqueciendo su lenguaje de manera progresiva.

6.2 Conclusiones

Inicialmente, se concluye que los estudiantes presentan dificultades en el componente pragmático (aspectos verbales, no verbales y paralingüísticos del lenguaje).

Se logra evidenciar la importancia de la intervención pedagógica, con un tratamiento curricular, basado en el juego dramático que permitió reorientar las acciones escolares como el principal factor en avance de capacidades para que los estudiantes se expresen con confianza y creatividad.

En segundo lugar, y teniendo en cuenta lo anterior la incorporación de estrategias didácticas del juego dramático en las sesiones de aprendizaje: "Juegos dramáticos", "El Juego de roles", "El juego libre"; formaron fortalezas eficaces para el desarrollo de la creatividad lo que permitió mejorar la expresión oral de los estudiantes intervenidos.

Finalmente, las estrategias del juego dramático resultan tanto para maestros/as como para estudiantes un instrumento educativo y de aprendizaje. incitando la imaginación y creación, propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

6.3 Recomendaciones

Teniendo en cuenta las conclusiones y resultados de esta investigación se sugieren a los docentes, padres de familia y a la comunidad perteneciente a la institución en general las siguientes recomendaciones.

1. Seguir la implementación del juego dramático como estrategia didáctica para la enseñanza de los alumnos con discapacidad intelectual leve.
2. Extender el juego dramático a todos los ámbitos en donde se desarrolla el estudiante, puesto que, el aprendizaje de este se debe dar de manera integral en todos los entornos en los que este se desenvuelve.
3. Conocer más a fondo a los estudiantes, indagar sobre sus gustos e intereses para implementar un plan con más actividades llamativas.
4. Vincular a la familia en la escuela para llevar de manera mancomunada el desarrollo integral del estudiante

7. Referencias

1. Alvarado, L. García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de la educación ambiental y enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación en el Instituto Pedagógico de Caracas. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, Año 9, No. 2, diciembre 2008. Pp. 187.
2. American Psychiatric Association, APA (2015). *Manual diagnóstico y Estadístico de los trastornos mentales*, (5ta Ed.). Barcelona: Masson.
3. American Psychiatric Association, APA (2015). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. Recuperado de:
<http://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guiaconsulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>
4. Alvarado, L. y García, M. (2008). *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. Revista Universitaria de Investigación, Año 9, número 2. Caracas, Venezuela.
5. Bassedas, Eulalia. (2010). *alumnado con discapacidad intelectual y retraso del desarrollo*. Grao – España.
6. Bernal-Castro, Carol Andrea & Moreno-Angarita, Marisol. (2013). *Aplicación de sistemas de clasificación en contextos educativos: facilitando los procesos de*

inclusión de personas en situación de discapacidad intelectual. Revista de la Facultad de Medicina. 61. 12. Recuperado de:

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/39643/47260>

7. Blanco G., Rosa. *La Equidad y la Inclusión Social: Uno de los Desafíos de la Educación y la Escuela Hoy*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 4, núm. 3, 2006, pp. 1-15. Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55140302.pdf>
8. Blasco, J.E, Pérez, J.A. (2007). *Metodologías de Investigación en la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte*. Editorial Club Universitario. España.
8. Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2000^a). *Manejo de datos cualitativos*. In B. E & P. Rodríguez (Eds.), *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales* (pp. 243- 310). Bogotá, Universidad de los Andes: Grupo Editorial Norma.
9. Brenes, Fernando. (2006). *Evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de los aprendizajes*. Costa Rica: Editorial EUNED.
10. Cabeza, B. T., & Pérez, C. R. (2017). *El juego dramático como estrategia de inclusión y de educación emocional: evaluación de una experiencia en educación infantil*. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (26), 145-160. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.12795/CP>

11. Casarrubias Jiménez, E. (2013). *La comunicación a partir del juego dramático en el nivel preescolar (Doctoral dissertation)*. Universidad Pedagógica Nacional, México DF.
12. Castaño, M. (2000). *el Juego de la Expresión Dramática*. Bogotá- Colombia: Palimpsesto
13. Campoy, T., y Gomes, E. (2009). Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos. Recuperado de:
http://www2.unifap.br/gtea/wpcontent/uploads/2011/10/T_cnicaseinstrumentos-cualitativos-de-recogida-de-datos1.pdf.
14. Cañas, J. (2002): "*Cuando el aula es un mar...Jugando al teatro en la Escuela*". Pág. 141. Ponencia del curso Teatro infantil y dramatización escolar, realizado en el Vicerrectorado de Extensión. Universitaria de la Universidad de Castilla- La Mancha. Recuperado de: <http://espacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:EducacionPcruz/Documento.pdf>
15. Clasificación internacional del funcionamiento de la discapacidad y la salud. (2001). Recuperado de:
<https://discapacidadcolombia.com/index.php/articulosdiscapacidad/clasificacion-cif>
16. Colmenares, A (2012). "Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción". *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación* 3, n.o 1 (2012): 102-115.

- <https://doi.org/10.18175/vys3.1.2012.07>
17. Corporación Síndrome de Down (2017). *Características de aprendizaje del estudiante con discapacidad intelectual y estrategias pedagógicas que respondan a dichas características*. Recuperado de:
<http://ceip.edu.uy/documentos/2017/edinclusiva/materiales/caracteristicas.pdf>
18. Cortes, S. Hernández, A & Ramírez, W. (2014). *El juego dramático opción para incentivar la capacidad lingüística e interacciones comunicativas con estudiantes con discapacidad cognitiva leve*. (Tesis de Pregrado). Universidad del Tolima. Tolima (Colombia).
19. DeWalt, Kathleen M. & DeWalt, Billie R. (1998). *Observación de los participantes*. En H. Russell Bernard (Ed.), *Handbook of methods in cultural anthropology* (págs. 259 a 300). Walnut Creek: AltaMira Press.
20. Díaz L, Torruco U, Martínez M, Varela M. *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. *Inv Ed Med*. 2013;2(7):162-7.
21. Diaz, A. Rosero, K. Obando, M. (2018). *La evaluación como medio de aprendizaje*. *Revistas Unisimon*. Recuperado de:
<https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/download/2863/3592>
22. Eisne, J y Mantovani, A (2007) *Didáctica de la dramatización. El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Barcelona, Gedisa.
23. Escandell, M. V. (1996): *Introducción a la pragmática*. Barcelona

24. Fajardo Uribe, L. (2009). *A propósito de la comunicación verbal. Forma y Función*, 22(2), 121-142. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/23763/36061>
25. Fernandez-Urquiza, Maite, Díaz Félix, Moreno Campos Verónica, Lázaro Miguel, Simón Teresa. (2015). PREP-R. Protocolo Rápido de Evaluación Pragmática Revisado
26. Flórez, J. (marzo, 2015). *Discapacidad intelectual y neurociencia*. Revista Síndrome de Down. Vol. 32. Recuperado de: http://revistadown.downcantabria.com/wp-content/uploads/2015/03/revista124_214.pdf
27. García Muñoz, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Almendralejo, España.: Universidad Santana. Recuperado de: http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
28. Guerra, M. (2010). *Juego Simbólico*. Eduinnova, 10- 12.
29. Hurtado Lozano, L., & Agudelo Martínez, M. (2014). Inclusión educativa de las personas con discapacidad en Colombia. (Educational inclusion for the disabled in Colombia). *CES Movimiento y Salud*, 2(1), 45-55. Recuperado de <http://revistas.ces.edu.co/index.php/movimientoysalud/article/view/2971>
30. Hernández, R. (6ta Ed.). (2017) *Metodología de la investigación*, México: Editorial, Interamericana editores, S.A. Recuperado de: <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

31. Laines Ochoa, Cinthya Nataly (2015). Los juegos dramáticos para el desarrollo de la oralidad en escolares de primer grado de educación primaria. UCV - HACER: Revista de Investigación y Cultura. Vol. 4. No. 2. págs. 62-69
32. Lasprilla, L. (2015). *Semántica y pragmática: fundamentos claves en el entendimiento de la comunicación lingüística*. Escenarios, 13(1), pp. 85 – 94. DOI: <http://dx.doi.org/10.15665/esc.v13i1.554>
33. Martínez, M (2004). *Etnometodología y el Interaccionismo. Investigar en educación y pedagogía*. Pasto: Universidad de Nariño, 2002. p. 110
34. Martínez, L (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. Recuperado de: <https://docplayer.es/12051062-Laobservacion-y-el-diario-de-campo-en-la-definicion-de-un-tema-deinvestigacion.html>
35. Ministerio de educación nacional (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Artículo 341880. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
36. Moreno. E., Martínez. F., (2014). *Evaluación del componente pragmático en Síndrome de Down a través del Protocolo Rápido de Evaluación Pragmática*. Revista de Investigación en Logopedia. Vol. 4, N°. 1, 2014, págs. 1-27
37. Morón. M. C. (2011). Juego Dramático en Educación Infantil. *Temas para la educación, Revista para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de:

- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
38. Moreu, A. y Prats, E. (Coords.) (2010). *La educación revisonada. Ensayos de hermenéutica pedagógica*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
39. Motos. T. T, (2014). *Psicopedagogía de la dramatización*. Universidad de Valencia. Recuperado de:
<http://www.postgradoteatroeducacion.com/wpcontent/uploads/2013/11/Piscopedagogia-de-la-dramatizaci%C3%B3n-Tom%C3%A1s-Motos.pdf>
40. Moyles J.R. (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid, Morata.
41. Navarro, R., (2012) *El juego dramático como recurso educativo en el aula. Una experiencia enriquecedora*. Universidad de Sevilla, Barcelona. Recuperado de:
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59077/EL%20JUEGO%20DRAMATICO%20COMO%20RECURSO%20EDUCATIVO%20EN%20EL%20AULA.%20UNA%20EXPERIENCIA%20DE%20FORMACION%20ENRIQUECEDORA..pdf;jsessionid=9F548541CACDBB60505795995810F80B?sequence=1>
42. Ontoria, A., Gómez, J.R., y Molina, A. (2000). *Potenciar la capacidad de aprender y pensar*. Madrid: Narcea.
43. Owens, R. E. (5ta Ed.). (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid, España. Editorial, Prentice Hall

44. Organización Mundial de la Salud, OMS. (2011). *Resumen Informe mundial sobre la discapacidad*. Recuperado de https://www.who.int/disabilities/world_report/2011/es/
45. Organización Mundial de la Salud, OMS (2011). *Trabajo y empleo*. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK304085/>
46. Orozco, Z & Pardo, H. (agosto de 2012). En C. Molina. *El teatro como estrategia didáctica para la autorregulación de la conducta en niños con tdah*. Llevado a cabo en el V Congreso Internacional de Transdisciplinariedad, Complejidad y Ecoformación. “Emergencia de una educación integral de calidad para la transformación social”. Barranquilla. Colombia.
47. Patiño Rosselli, C. (2000). Apuntes de lingüística colombiana. Forma y Función, 0(13), 67-84. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17183/18035>
48. Piedra, L. (2010). *Deixis personal y representaciones mentales: Propuesta de la existencia de los marcadores deícticos cognitivos y su relación con la deixis personal* (Tesis de maestría). Universidad de Costa Rica: Costa Rica.
49. Prieto, M. (2007). De la expresión dramática a la expresión oral. In *Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE):*

- Logroño 27-30 de septiembre de 2006* (pp. 915-930). Universidad de La Rioja.
50. Prutting, C. & Kirchner, D. (1987). *Una evaluación clínica de los aspectos pragmáticos del lenguaje*. *Revista de trastornos del habla y la audición*, 52, 105-
119. Recuperado de:
<file:///C:/Users/Admin/Downloads/DialnetValidacionPreliminarDelProtocoloDeEvaluacionPragma-6607721.pdf>
51. Ramos-Galarza, Carlos. (2015). *Los paradigmas de la investigación científica*. *Scientific research paradigms*. 23.
52. Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). *Tradición y enfoques en la investigación cualitativa*, Barcelona, ediciones Aljibe.
53. Rodríguez Blanco L, Salabarría Márquez MC, Cruz Ordaz MI, Díaz Sarabia R, Angueira Betancourt Y. *Caracterización del lenguaje en niños con discapacidad intelectual, implicación de las nociones elementales de Matemática*.
Rev Ciencias Médicas [Internet]. 2018 [citado: fecha de acceso]; 22(6): 1004-1016. Recuperado de:
<http://revcmpinar.sld.cu/index.php/publicaciones/article/view/3505>
54. Romero, C. (2005). *La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa*. *Revista de Investigaciones Cesmag* Vol. 11 No. 11
(JUN. 2005) p113-118.

55. Sierra Restrepo, Z. (1995). Juego dramático y pensamiento. *Revista Educación y Pedagogía*, 6(12-13), 91-111. Recuperado de <http://hdl.handle.net/123456789/2834>
56. Soler Guerrero, G., López Vargas, L., & Duarte Acero, J. (2018). El Juego Dramático. Una Estrategia para Mejorar La Expresión Oral. *EDUCACIÓN Y CIENCIA*, (21), 61-79. Recuperado a partir de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9390
57. Strauss, A. L. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada* (1. ed.). Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
58. Suria Martínez, Raquel (2012). Discapacidad e integración educativa: ¿qué opina el profesorado sobre la inclusión de estudiantes con discapacidad en sus clases? *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 23 (3), 96-109. ISSN: 1139-7853. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3382/>
59. Tejerina, I. (1999). El juego dramático en la educación primaria. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (19), 33-44. Recuperado de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/132558.pdf>
60. Torres, A (2002). Et al. *Investigar en educación y pedagogía*. Pasto: Universidad de Nariño, p. 110
61. Wong, K. (2015). El Teatro: Una Estrategia Didáctica para Favorecer la Actitud

Lectora en Estudiantes de Básica Primaria. *Escenarios. Vol. 13 Núm. 1 (2015):*

Enero – Junio. doi: <https://doi.org/10.15665/esc.v13i1.550>

Apéndice A Instrumento No. 1 Diario de Campo



Universidad
del Atlántico

UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO
DEL COMPONENTE PRAGMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELLECTUAL
LEVE**

Instrumento No. 1

Diario de campo

Objetivo: Registrar la información en relación con el componente pragmático del lenguaje en los estudiantes con DI leve

Identificación:

Nombre: _____

Rol o Cargo: _____

Lugar de Aplicación: _____

Fecha de Aplicación: _____

Tiempo/Duración: _____

1. Población

2. Descripción de lo ocurrido

3. Análisis e interpretación

Apéndice B Instrumento No. 2 Cuestionario a Docentes



UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL
FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE PRAGMÁTICO EN ESTUDIANTES
CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL LEVE**

**Instrumento No. 2
Cuestionario a Docentes**

Objetivo: Identificar el nivel de percepción que tienen los profesores sobre el componente pragmático del lenguaje de sus estudiantes con DI leve

Identificación

Nombre: _____

Rol o Cargo: _____

Lugar de Aplicación: _____

Fecha de aplicación: _____

Tiempo/Duración: _____

Orientaciones: A continuación, encontrará ocho interrogantes con respecto a las habilidades orales de sus estudiantes con DI leve y su opinión acerca del uso del juego dramático como una estrategia didáctica, con el fin de identificar que percepción tiene usted y el cuerpo docente que atiende a la población con discapacidad intelectual leve entre los 8 y 12 años.

Interrogante	Respuesta
¿Cuántos estudiantes con DI leve tiene en su aula de clases?	R/.
De las siguientes características cuales presentan el/los estudiantes con DI leve presentan están:	a) Falta de coherencia y cohesión b) Dificultad en la adopción del rol hablante-oyente c) Dificultad para mantener una conversación d) Otras
De las siguientes estrategias para estimular el uso del lenguaje en sus estudiantes con DI leve cuales utiliza usted:	a) Exposiciones b) Lecturas c) Trabalenguas d) Otras
¿Cuál es su punto de vista sobre las actividades como obras de teatro, dramatizaciones, improvisación, mímicas para promover las habilidades orales de los estudiantes con DI leve?	R/.

Fuente: Elaboración propia: Diseñado por María Tapias y Norellis Salas



Universidad
del Atlántico

UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

¿Los niños en el aula expresan interés por algún tipo de actividad relacionada con el juego dramático?	R/.
¿Cómo el juego dramático en las actividades académicas puede favorecer el desarrollo de habilidades orales en el aula de clases?	R/:
¿Qué opinión tiene acerca del uso del lenguaje por parte de sus estudiantes con DI leve con sus pares?	R/.
¿El estudiante adopta con facilidad los roles de hablante u oyente en sus diálogos?	R/.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice C Instrumento No. 3 Prueba diagnóstica del componente pragmático en estudiantes con DI leve



UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL COMPONENTE PRAGMÁTICO EN ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD INTELLECTUAL LEVE

Instrumento No. 3

Prueba diagnóstica del componente pragmático del lenguaje

Objetivo: Identificar los niveles del componente pragmático del lenguaje de los estudiantes con DI leve entre 8 y 12 años

Identificación

Nombre: _____

Rol o Cargo: _____

Lugar de Aplicación: _____

Fecha de Aplicación: _____

Tiempo/Duración: _____

Orientaciones: Lea atentamente los enunciados y marque con una X según considere, puede hacer observaciones si considera necesario

CONDUCTA	SI	NO	OBSERVACIONES
El estudiante en clases adopta con facilidad el rol de oyente o hablante.			
El estudiante responde coherentemente a preguntas que se hacen durante las clases.			
Cuando le sucede algo en clases o en receso puede describir lo que le ocurrió.			
El estudiante puede argumentar y justificar sus actos o tareas.			
El estudiante puede mantener una conversación o introducir un tema para conversar.			
El estudiante interrumpe en las clases.			
El estudiante habla al mismo tiempo que el docente o que su compañero en una conversación.			
Durante una clase o conversación el estudiante contribuye al tema de acuerdo con lo que se está dialogando.			
Es específico y realiza elecciones de palabras apropiadas para comunicarse claramente.			
Es capaz de seguir la conversación, ya que las ideas son expresadas de una forma lógica y secuencial.			

Fuente: Diseñado a partir del Manual de Protocolo Pragmático de Prutting y Kirchner (1987).

Apéndice D. Registro Fotográfico.

