

Juegos para trabajar las habilidades motrices básicas en los escolares con autismo

Yohania Pérez Ricardo

Universidad de Holguín, Facultad de Cultura Física. Cuba. chiqui756@nauta.cu
<https://orcid.org/0000-0003-2388-0787>

Olga Lidia Cabrera Escalona

Universidad de Holguín, Facultad de Cultura Física. Cuba. ocabrerae@nauta.cu
<https://orcid.org/0000-0003-2991-4984>

Elisa Iriana Reyes Proenza

Universidad de Holguín, Facultad de Cultura Física. Cuba. ereyes@uho.edu.cu
<https://orcid.org/0000-0001-8031-1105>

Recibido: 20/IX/2023
 Aceptado: 10/XII/2023
 Publicado: 1/I/2024

Resumen: La insuficiente realización de juegos como vía para trabajar las habilidades motrices básicas en los escolares con autismo, es una de las problemáticas detectadas en el diagnóstico realizado a los escolares de la escuela especial Haydée Santamaría Cuadrado del municipio de Holguín. Durante una consulta a la bibliografía sobre esta temática, se pudo comprobar que en el programa del primer ciclo son insuficientes los juegos para trabajar las habilidades motrices básicas, además, es limitada la orientación espacio temporal, coordinación y control postural. En la solución de esta problemática se aplicaron juegos para trabajar las habilidades motrices básicas en los escolares con autismo. Para ello se emplearon como métodos de nivel teóricos como: el análisis-síntesis, inducción-

deducción, histórico-lógico y métodos de nivel empíricos como: la observación y la entrevista, como matemáticos estadísticos el cálculo porcentual La muestra utilizada se basó en cinco escolares con autismo Los principales resultados de la investigación afirman que la propuesta de juegos evidencia la necesidad de aplicación en estos escolares, además, constituyen un valioso material de consulta para investigadores u otras personas interesadas en la temática.

Palabras clave: escolares; autismo, juegos; habilidades motrices básicas

Games to work on basic motor skills in schoolchildren with autism

Abstract: The insufficient performance of games as a way to work on basic motor skills in schoolchildren with autism is one of the problems detected in the diagnosis made to the schoolchildren of the Haydée Santamaría Cuadrado special school in the municipality of Holguín. During a consultation of the bibliography on this topic, it was found that in the first cycle program there are insufficient games to work on basic motor skills; in addition, space-time orientation, coordination and postural control are limited. To solve this problem, games were applied to work on basic motor skills in schoolchildren with autism. For this, theoretical level methods were used, such as: analysis-synthesis, induction-deduction, historical-logical; and empirical level methods such as: observation and interview. The sample selected for the research consisted in five schoolchildren with autism is. The main results of the research confirm that the proposal of games shows the need for its application in these schoolchildren; in addition, they constitute a valuable reference material for researchers or other people interested in the subject.

Keywords: schoolchildren; autism; games; basic motor skills

Jogos para trabalhar habilidades motoras básicas em escolares com autismo

Resumo: A insuficiente realização de jogos como forma de trabalhar habilidades motoras básicas em escolares com autismo é um dos problemas detestados no diagnóstico feito aos escolares da escola especial Haydée Santamaría Cuadrado, no município de Holguín. Durante consulta à bibliografia sobre o tema, verificou-se que no programa do primeiro ciclo não há jogos suficientes para trabalhar as habilidades motoras

básicas, além disso, a orientação espaço-temporal, a coordenação e o controle postural são limitados. Para resolver esse problema, foram aplicados jogos para trabalhar habilidades motoras básicas em escolares com autismo. Para tanto, foram utilizados métodos teóricos como análise-síntese, indução-dedução, métodos histórico-lógicos e empíricos, como observação e entrevista, e cálculo percentual como matemática estatística. Os principais resultados da pesquisa afirmam que a proposta dos jogos mostra a necessidade de aplicação nesses escolares, além disso, constituem um valioso material de referência para pesquisadores ou outras pessoas interessadas no assunto.

Palavras-chave: escolares; autismo; jogos; motricidade básica

Introducción

Desde la infancia el niño va experimentando y descubriendo, progresivamente, habilidades sencillas e individuales. Con el paso de las diferentes etapas por las que este atraviesa, tiende a mecanizarlas, a combinarlas y a modificarlas hasta llegar a un punto en el que ya no se debe hablar de habilidades motrices básicas sino de habilidades deportivas. Estas últimas generalmente no llegan a desarrollarse en los escolares con autismo. Constituye un inmenso logro si solo desarrollaran las habilidades motrices básicas, como son: caminar, correr, saltar, volteos, balanceos, lanzar, patear y el empleo de los juegos como una vía para asegurar la presencia de estas habilidades en los escolares.

El autismo es una condición de discapacidad que perdura a lo largo de la vida, presentándose en todas las razas y grupos sociales sin distinción alguna. Las personas con autismo presentan dificultades principalmente en las áreas de comunicación, interacción social, juego, conducta. Hasta el día de hoy se desconocen las causas que provocan autismo, sin embargo, investigaciones recientes señalan que se deriva de un desorden del sistema nervioso central y no de problemas emocionales o una mala paternidad. Actualmente se cree que puede tener un factor genético y uno ambiental y/o biológico, aunque no se ha comprobado.

Las características por las que podemos reconocer a un niño autista son variadas, pues como ya dijimos anteriormente, es un síndrome (conjunto de anomalías) y no es una enfermedad.

DeporVida. Revista especializada en ciencias de la cultura física y del deporte. Revista trimestral

Universidad de Holguín. Holguín, Cuba. ISSN 1819-4028. RNPS: 2053

Año 21, No. 1, pp. 106-115, enero-marzo 2024. Edición 59.

Segunda etapa

Se considera que una persona es autista si tiene o ha tenido en alguna etapa de su vida, cuando menos siete de las siguientes características:

Lenguaje nulo, limitado o lo tenía y dejó de hablar. Ecolalia, repite lo mismo o lo que oye (frases o palabras), parece sordo, no se inmuta con los sonidos, obsesión por los objetos, por ejemplo, le gusta traer en la mano un montón de lápices o cepillos sin razón alguna, no tiene interés por los juguetes o no los usa adecuadamente, apila los objetos o tiende a ponerlos en línea, no ve a los ojos, evita cualquier contacto visual, no juega ni socializa con los demás niños o responde a su nombre.

Para Kanner, el autismo era causado por la falta de respuesta de los padres y las madres a las demandas de sus hijos, con lo cual acuñó la expresión padres nevera en la elaboración de la etiología del autismo. Los padres y madres del doctor Kanner solían ser intelectuales, personas exitosas en el ámbito laboral pero fríos y distantes en las relaciones con sus hijos, observó que estos niños estaban expuestos: “a la frialdad de los padres, obsesión, y un tipo mecánico de atención a las necesidades materiales solamente” (Kanner, 1949).

Una de las más recientes definiciones de autismo y precisamente la que se asumirá durante toda la investigación, es la elaborada por Rivière (1990) donde plantea que se considera autista “aquella persona a la cual las otras personas resultan opacas o impredecibles, aquella persona que vive como ausente - mentalmente ausentes - a las personas presentes, y que por todo ello se siente incompetente para regular y controlar su conducta por medio de la comunicación”.

Estos conceptos o definiciones antes expuestas y que aparecen en diferentes bibliografías consultadas, si bien aportan elementos importantes, presentan limitaciones en cuanto a todas las características y manifestaciones de los menores con autismo. Cianfrani y Macarra (2021) plantean que el autismo es una grave incapacidad para establecer relaciones. Mientras que Kanner (2022) hace referencia a la incapacidad para establecer relaciones, alteraciones del lenguaje (verbalizaciones lingüísticas y no lingüísticas), movimientos repetitivos sin ninguna finalidad, rituales, resistencia a los cambios de ambiente. Esto es debido a que ellos no tienen conciencia de los estados de ánimo de los demás, ni son capaces de interpretar sentimientos, sin embargo, no menciona nada sobre la autorregulación de la conducta.

En el caso de la evaluación psicopedagógica en el autismo, se evidencian escasas investigaciones que abordan este tema, tanto en el ámbito internacional como nacional. Por lo

que se debe realizar una evaluación cuidadosa y detallada, que no se centre solo en determinar el coeficiente de inteligencia, sino que se tengan en cuenta otros aspectos, tales como: el modo que utiliza el niño para realizar la actividad física y las formas de interactuar con el evaluador para establecer el factor emocional, así como la ayuda que necesita. Atendiendo entonces estos aspectos, esta investigación presenta una serie de juegos para trabajar las habilidades motrices básicas en los escolares con autismo, propuesta que se aplica en la Escuela Especial Haydée Santamaría Cuadrado del municipio Holguín.

Métodos

La población y muestra constituyó 5 escolares con autismo, basados en los datos obtenidos sobre la evaluación de las habilidades motrices básicas.

Entre los principales métodos teóricos empleados están el analítico-sintético, análisis de documentos, la inducción-deducción y el histórico-lógico que permitieron sintetizar los aspectos esenciales y necesarios. Se aplicaron otros métodos de nivel empírico como la observación, aplicada mediante el uso de una guía, la que facilitó la obtención de los datos para determinar que existían problemas en la realización de juegos para trabajar las habilidades motrices básicas y su evaluación. La entrevista fue otro de los métodos importantes para obtener información acerca del desarrollo de las habilidades motrices básicas., y entre los matemáticos estadísticos: el cálculo porcentual.

Resultados

Se comenzó el análisis de los resultados haciendo una valoración cualitativa y cuantitativa de los resultados del Pre Test y Post Test en el que evaluaron cuatro indicadores del “Test de Romberg” para conocer el grado de desarrollo de las habilidades motrices básicas:

1. Lanzar por encima del hombro a una distancia
2. Mostrar flexibilidad a la hora de saltar con ambos pies juntos, hacia delante y hacia atrás.
3. Coordinación al caminar sobre línea o cuerda
4. Coordinación piernas y brazos para reptar por debajo de obstáculo

Principales regularidades resultantes de la información que ofrecieron los instrumentos aplicados:

1- Dos escolares lo que representa 40 %, no lograron lanzar por encima del hombro a una distancia a la hora de realizar el ejercicio.

2- Cuatro escolares lo que representa el 80 %, no lograron mostrar flexibilidad a la hora de saltar con ambos pies juntos, hacia delante y hacia atrás.

3- Solo tres escolares lo que representa el 60 %, no pudieron caminar sobre línea o cuerda de forma coordinada.

4- Tres escolares lo que representa el 60 % les fue imposible coordinar las piernas y brazos para reptar por debajo de obstáculo.

Análisis de los resultados finales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Post Test

Después de aplicados los juegos a estos escolares, se realizaron las pruebas para evaluar sus habilidades motrices básicas y estos fueron los resultados:

Tabla 1

Análisis de los resultados final en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, luego de haber aplicado el conjunto de juegos.

Indicadores	POST-TEST	B	%	R	%	M	%
1- Lanzar por encima del hombro a una distancia.		4	80	1	20	-	-
2. Mostrar flexibilidad a la hora de saltar con ambos pies juntos, hacia delante y hacia atrás.		5	100		20	-	-
3- Coordinación al caminar sobre línea o cuerda.		5	100		20	-	-
4- Coordinación piernas y brazos para reptar por debajo de obstáculo.		4	80	1	20	-	-

Para analizar matemáticamente fue necesario comprobar si los resultados alcanzados son significativos, tuvimos en cuenta los datos de muestras relacionadas donde (el nivel de significación) $\alpha = 0.025$ por lo que se arrojó una probabilidad de 0.000, es decir, que los mismos fueron significativos; alcanzándose una diferencia de media de -1.45 entre el Pre-test con el Pos-test.

Para la selección de los juegos se tuvieron en cuenta los pasos metodológicos de Watson (2008):

- 1-Nombre del juego.
- 2-Objetivo. (Logro que se desea trabajar y obtener en la clase).
- 3-Materiales. (Instrumentos de trabajo a utilizar).
- 4-Participantes. (teniendo en cuenta edad y sexo).
- 5-Organización. (Distribución de los escolares en el terreno para el juego).
- 6-Desarrollo. (Ejecución del juego hasta llegar al resultado final).
- 7-Reglas. (Se ejecutan durante el desarrollo del juego).
- 8-Variantes. (Alternativas al aplicar el juego y fomentar sus objetivos).
- 9-Clasificación. (Características, ubicación, intensidad, participación).

Selección de juegos para trabajar las habilidades motrices básicas:

Juego #1:

- 1-Nombre: ¡Busca tu pareja!
- 2-Objetivo: trabajar la habilidad motriz básica de correr y lanzar por encima del hombro.
- 3-Formativo-educativo: contribuir a desarrollar la participación y el respeto hacia las diferencias. Fomentar la inclusión.
- 4-Materiales: parejas de cintas, banderas de diferentes colores y pelotas
- 5-Participantes: escolares de 1er grado.
- 6-Organización: los escolares se encuentran dispersos en el área y se desplazan libremente. El profesor distribuye entre ellos parejas de cintas o banderas de diferentes colores que deberán mostrar en la mano visiblemente y cestas con pelotas.
- 7-Desarrollo: a la señal del profesor ¡Busca la pareja! Cada uno correrá buscando a un compañero con la cinta o bandera de igual color a la suya y a la señal ¡Busca un color diferente! correrán buscando un compañero con la cinta o bandera de otro color. Iguales o diferentes, luego se le dice que busquen las pelotas por su color y lanzarla hacia diferentes direcciones, lo importante es lograrlo juntos en unidad.
- 8-Reglas: intercambiar los materiales en cada repetición del juego. Correr siempre para buscar la pareja y lanzar correctamente por encima del hombro.

9-Variantes: también puede trabajarse con figuras geométricas de diferentes tamaños y traga bolas para lanzar las pelotas.

10-Clasificación: por sus características es pequeño.

Juego # 2:

1- Nombre: Carrera de la suiza en relevos.

2- Objetivo: trabajar las habilidades motrices básicas de saltar y correr.

3- Formativo- educativo: contribuir a la cooperación y al compañerismo entre los escolares.

4- Materiales: una suiza por equipo, marca (banderolas de colores o postes).

5- Participantes: escolares de 1er grado.

6- Organización: los dos equipos forman en hileras detrás de una línea señalada en el suelo. La distancia entre ellos debe de ser de unos 4 a 6 m. frente a ellos, a una distancia de 5 a 10 m(según la edad) se colocan marcas mediante banderolas de colores o postes.

7- Desarrollo: a la señal del profesor, el primer escolar de cada equipo sale saltando con una suiza hacia una señal que tiene enfrente para dar la vuelta y regresar corriendo hasta la línea de salida, entregando así la suiza al próximo educando el cual realizará el mismo procedimiento. Gana el equipo que primero cumpla todo el recorrido.

8- Reglas: los escolares deben mantenerse saltando correctamente al desplazarse. Si se interrumpe el movimiento se reiniciará en el punto donde ocurrió la detención.

9- establecer un tipo de salto (pies juntos, abriendo y cerrando las piernas, cruzándolas) que se anunciará previamente.

10- Clasificación: por sus características es pequeño.

Juego # 3:

1- Nombre: La oruga.

2- Objetivo: trabajar la habilidad motriz básica de caminar sobre línea.

3- Formativo-educativo: fortalecer la cooperación entre escolares y la unidad como equipo.

4- Materiales: un balón por cada escolar que participe.

5- Participantes: escolares de 1er grado.

6- Organización: los educandos forman hileras detrás de una línea señalada en el suelo, sosteniendo todos entre la espalda y el pecho del escolar siguiente un balón para formar una

oruga. Frente a los equipos, a una distancia de 5 a 10 m(según la edad) se colocan marcas mediante banderolas o postes.

7- Desarrollo: a la señal del profesor cada equipo, manteniendo la formación como oruga, comenzará a desplazarse por una línea marcada en el piso lo más rápido posible hasta llegar a la marca, rodearla y regresar a la línea de salida. Gana el equipo que termine primero el recorrido en la forma expresada.

8- Reglas: si uno o varios balones se caen, la oruga se detiene para volver a formarse y continuar el recorrido. Se sostendrán los balones solo con las espaldas y pechos, no se permite tocarlos con las manos.

9- Variantes: en vez de rodear la marca se puede realizar el desplazamiento en forma de oruga de una línea de salida a otra final y el equipo que primero llegue será el ganador.

10- Clasificación: por sus características es pequeño.

Juego # 4:

1- El gusanito

2- Objetivo: trabajar las habilidades motrices básicas de reptar por debajo de obstáculo.

3- Formativo- educativo: trabajar en conjunto y fortalecer la relación grupal.

4- Materiales: mesas

5- Participantes: escolares de 1er grado.

6- Organización: con los escolares dispersos para comenzar el juego colocamos mesas para que los educandos pasen por debajo de las mismas coordinando piernas y brazos.

7- Desarrollo: los educandos estarán disperso en el área a la señal del profesor les dirá los gusanitos para su cueva, cada educando debe pasar por debajo de la mesa para llegar a su cueva. Gana el que más rápido llegue y realice mejor el ejercicio.

8- Reglas: todos los escolares deben pasar por debajo de la mesa coordinando los brazos y piernas de forma correcta.

9- Variantes: en vez de pasar por debajo de la mesa se puede pasar por debajo de las piernas de los participantes.

10- Clasificación: por sus características es pequeño

Conclusiones

De acuerdo a los datos obtenidos en la investigación se concluye que existe irregularidad e insuficiente tratamiento a los fundamentos teóricos y metodológicos para trabajar el desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos en escolares autistas de La Escuela Especial “Haydée Santamaría Cuadrado”, se evidencia la importancia de los mismos para su desarrollo.

El cual al ser aplicados teniendo en cuenta su metodología, se demuestra la efectividad de la orientación espacio temporal, coordinación y control postural, una mejor postura hacia la actividad física.

Referencias

- Kanner, L. (1949). Problems of nosology and psychodynamics of early infantile autism. de nosología y psicodinámica en el autismo de la primera infancia". *American Journal of Orthopsychiatry*. 19(3), pp.416-26. <https://vdocument.in/kanner-1949-problems-of-nosology-and-psychodyn.html?page=5>
- Rivière, A. (1990). El autismo y los trastornos generalizados del desarrollo. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Coll (comps.), *Desarrollo psicológico y educación*. (2ª ed., Vol. 3.) (pp. 329-360). Alianza.
- Watson, H. (2007). *Teoría y práctica de los juegos*. Editorial Deportes.
- Cianfrani, F. y Macarra A., M. (2021). Intervista sull'autismo con Michele Zappella. Studi, esperienze e riflessioni. Editore ITARD.