

Un acercamiento a nuevas formas de pensar intentando dominar conjuntos de relaciones numéricas diferentes, en un aula inclusiva

ANGELA YADIRA SPARZA MONTENEGRO

angela.sparza@gmail.com

Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Estudiante)

EMERSON SANTANA SÁNCHEZ

santana.emerson22@gmail.com

Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Estudiante)

Resumen. El presente documento tiene como objetivo principal que estudiantes con discapacidad visual en un aula inclusiva tengan la posibilidad a través de un juego de exigir nuevas formas de pensar, a partir del uso de fichas de dominó adaptadas formando grupos con patrones numéricos definidos, es intentar dominar un conjunto de relaciones numéricas fascinantemente diferentes donde se le abren las puertas al aprendizaje y la imaginación de forma única. Por otro lado también se ve la necesidad de contribuir a sensibilizar a la comunidad educativa sobre la necesidad de que todos los alumnos y alumnas tengan acceso a la información y la educación, sin excepciones en igualdad de condiciones.

Palabras clave: Discapacidad visual, inclusión, patrones numéricos.

1. Marco teórico

La diversidad es una realidad con la que convivimos día a día, ya sea en la escuela o fuera de ella. Es por ello que se debe comprender no como un problema sino como una oportunidad, para potenciar y promover la igualdad, el respeto, el conocimiento, la colaboración donde todas las personas en una comunidad son dignas de ello. En la escuela, la igualdad se inicia ofreciendo a los alumnos la oportunidad de aprender puesto que todos tienen algo para mostrar, enseñar, participar, sin categorización alguna, en igualdad de oportunidades sin querer decir que todos aprendan lo mismo a la vez y ofreciendo calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, independientemente de sus capacidades.

Desde esta perspectiva educativa, Muntaner (2000), menciona que... “la intención de las escuelas, es educar alumnos diferentes en situaciones de enseñanza distintas para alcanzar

el máximo desarrollo y formación en cada uno de ellos”. Una enseñanza que proporcione respuestas diferenciadas y ajustadas a las necesidades de los alumnos. En este contexto, los recursos y materiales didácticos son imprescindibles porque motivan, ayudan a comprender los conceptos y facilitan el aprendizaje de los alumnos. Cuando los alumnos presentan discapacidad visual, es necesario adaptar los recursos para que sean accesibles a ellos, a la percepción táctil o auditiva y diseñados según las necesidades de las personas a las que van dirigidos y los objetivos que se quieran conseguir.

En este sentido Lucerga (1993), menciona que... “las personas privadas de visión obtienen la mayor parte de la información a través de dos canales fundamentales: el lenguaje y la experimentación táctil, cuyo órgano más especializado es la mano”. Por lo que no es válido hacer las adaptaciones por hacerlas, pues esto posiblemente provocaría desinterés y pérdida de motivación ante la imposibilidad de reconocer la finalidad de la misma, por otro lado para conseguir que los alumnos descubran el mundo a través de sus manos, tienen que estar estimulados para aprender a tocar y disponer de los mismos materiales que sus compañeros videntes.

Atendiendo a la gama de posibilidades para provocar el interés por aprender y divertirse los alumnos en un aula inclusiva, se ha propuesto el juego de los abalorios de dominó, idea original de Hermann Hesse, donde su logro supremo fue haber creado un complejo sistema de pensamiento desarrollado a partir del ábaco y que comprende todas las ciencias y todas las artes, llamado “*el juego de los abalorios*”, posteriormente son varios inventores filosóficos quienes le realizan modificaciones de fondo y de forma, tomando la propuesta final Sid Sackson, quien desarrolla el juego de los abalorios de dominó.

2. Descripción de la actividad

La actividad se propone desarrollar en un aula inclusiva, basada en el juego de los abalorios de dominó con diferentes adaptaciones, teniendo en cuenta la percepción táctil de los alumnos en condición de discapacidad visual y la percepción visual de los alumnos que no lo son. Para su óptimo desarrollo se debe tener en cuenta los recursos, el número posible de participantes, el objetivo a alcanzar, el estilo y las condiciones del juego, estas descritas a continuación:

Recursos: Treinta fichas de dominó (c/u de 4x8 cm., se requieren dos juegos de dominós dobles), una base de madera (40x40 cm.) y una tabla para anotar el puntaje. De cada juego se retiran los dominós que tienen un seis o un espacio vacío, lo que deja 15 dominós de cada juego. Cada ficha tiene un alto relieve siliconado para que el estudiante con

discapacidad visual pueda percibir el valor numérico de cada una, y adicional tienen colores diferentes que las hace especialmente atractivas para los estudiantes que no lo son, cada ficha tiene velcro por el respaldo así como la base, para que las fichas fijen la posición sobre la misma.

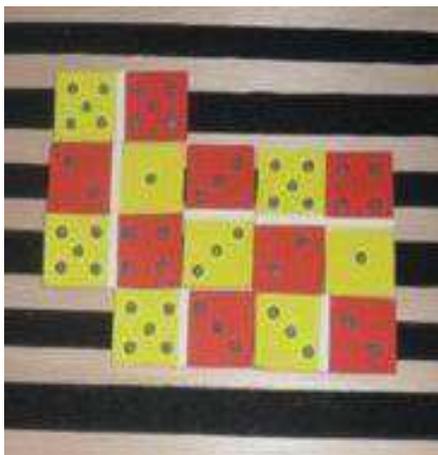
Número de jugadores: Dos, tres o cuatro máximo (por grupo).

El objetivo es alcanzar la puntuación más alta mediante la creación de patrones complejos, para iniciar, se colocan los dominós boca abajo y cada jugador coge uno, el total más alto es el primero en jugar y luego se va jugando hacia la izquierda. Se resuelven todos los dominós y cada jugador coge la cantidad siguiente como mano, que oculta a los demás:

- 14 dominós, cuando juegan dos (quedan dos dominós).
- 9 dominós, cuando juegan tres (quedan tres dominós). En este caso se retira un dominó de la partida sin mostrarlo, dejando dos dominós; esos dos se colocan uniéndolos por el lado más largo y sin alterar sus posiciones se les da la vuelta, siendo este el inicio (en el caso poco común de que se levanten dos dobles idénticos como inicio, se considera un fallo y se reparten nuevas manos y un nuevo inicio).
- 7 dominós, cuando juegan cuatro (quedan dos dominós).

Durante la partida se irán colocando dominós juntos para ir formando grupos ya sea en dirección vertical u horizontal, de forma similar como se van construyendo las palabras en un crucigrama. Cada grupo debe tener un patrón numérico definido, y ese patrón se fija tan pronto como un número aparece dos veces. Se presenta un ejemplo a continuación:

En la fila 1 hay dos 5, luego el patrón se establece como -5-5-5-; el patrón de la columna 3 se establece similar como -3-3-3-, por lo que allí la posición fila 1- columna 3 jamás podrá ser ocupada porque no puede satisfacer ambos patrones; el patrón de la columna 1 está definido como -5-2-5-2-; el patrón de la columna 2 está definido como -5-1-4-5-1-4- y así sucesivamente. Ahora aunque el patrón de la fila 2 no tiene ningún número que aparezca dos veces, ya el patrón está fijado porque aparecen los cinco números.



Condiciones (durante la partida):

- Por turnos, cada jugador coloca un dominó de forma que dos o más grupos de patrones ya presentes en la mesa se extiendan de forma correcta.
- Si se han colocado 3 dominós en fila conectados por sus lados largos, a ninguno de los dos extremos se puede añadir un cuarto dominó conectado por el lado largo.
- Cada dominó adquiere una puntuación al ser colocado que debe irse registrando, esta se determina contando la longitud de cada grupo extendido de patrones, incluyendo el dominó recién colocado y multiplicado las longitudes. La puntuación es duplicada si el dominó usado es doble (1-1, 2-2, etc.)
- Si en su turno un jugador no encuentra una posición en la cual jugar con uno de sus dominós, lo anuncia y muestra su mano sobre la mesa. Luego un oponente que vea una jugada posible, si lo desea se la indica y obliga al jugador a usarla (si es posible más de una jugada, el jugador puede escoger la que desee). Si no se indica ninguna jugada posible, el jugador no sitúa ningún dominó por lo que no obtiene puntos, pero al añadir nuevos dominós en turnos futuros es posible que vuelva a jugar.
- Cuando un jugador coloca su último dominó, termina la partida, aún cuando a cualquier jugador que empezó después de él se le permite una jugada más. La partida también termina si ningún jugador puede colocar sus dominós restantes, para tal caso todos los jugadores pierden puntos por sus dominós sin usar; finalmente el jugador con la puntuación más alta es el ganador.
- Los jugadores sufren una penalización de 5 puntos por cualquier dominó doble que les quede y 25 por cualquier otra ficha.

3. Conclusiones

La educación de calidad sólo será posible si se mantiene una relación de equilibrio entre los extremos de las partes y se entiende la diversidad no como un problema, sino como una solución, que nos conduce a una educación más de calidad cuánto más comprensiva, integral y promocionadora sea.

Cuando un estudiante con discapacidad es incluido dentro del sistema regular educativo, es necesario hacer ajustes para reforzar los programas y proveer al estudiante de los servicios escolares que éste requiere, pues es importante que cada miembro asuma ciertas responsabilidades para lograr el éxito de la integración.

La educación es un proceso complejo que desempeña un papel fundamental en cualquier sociedad humana, por este motivo es necesario trabajar y plantear métodos, estrategias y actuaciones didácticas que ofrezcan recursos para facilitar y mejorar este proceso, lo que ha llevado a privilegiar el trabajo en estudiantes con discapacidad visual. Pensando no solo en las necesidades educativas que pueden presentar, sino en las habilidades y aptitudes que manejan.

En la escuela, cada sesión académica debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella y una vía para lograrlo es el uso de métodos que pongan a prueba los procesos creativos y propicien una enseñanza diversa. Desde esta perspectiva, el juego les permite a los alumnos descubrir nuevas facetas de su imaginación, de su curiosidad, pensar en numerosas alternativas para una situación, desarrollar diferentes estilos de pensamiento, logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Referencias bibliográficas

- Muntaner, J. (2000). La igualdad de oportunidades en la escuela de la diversidad. Universidad de las islas baleares, 1 - 19.
- Lucerga, R. y Sanz M.J. (1992). Juego simbólico y deficiencia visual. Madrid, España. Editado por la ONCE.
- Sackson, S. (2007). Un montón de juegos. Barcelona, España. Editorial RBA libros.