

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

**"PROGRAMA DE JUEGOS DIRIGIDOS A NIÑOS QUE
PRESENTAN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN EL AREA
DE LECTO-ESCRITURA"**

Informe Final de Investigación presentado al Honorable Consejo Directivo de la
Escuela de Ciencias Psicológicas.

Por

INGRID AZUCENA RODRIGUEZ AGUILAR

IRIS YADIRA JUÁREZ MAYEN

Previo a optar el título de Licenciatura en Psicología

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

Guatemala, 28 de abril de 1998

13
T (109)
C. 4

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Abraham Cortez Mejía
D I R E C T O R

Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce
S E C R E T A R I A

Licenciada Loris Pérez Singer de Salguero
R E P R E S E N T A N T E C L A U S T R O C A T E D R Á T I C O S

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central



UNIVERSIDAD DE GUATEMALA
 INSTITUTO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS
 P.O. BOX 10000, GUATEMALA, GUATEMALA
 DIRECTOR: DR. JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ
 GUATEMALA, GUATEMALA

cc.: Control Acad.
 CIEPs.
 archivo

REG. 1035-97

CODIPs. 831-97

**APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION Y
 NOMBRAMIENTO DE ASESOR**

Septiembre 11 de 1997

Señoritas Estudiantes
 Ingrid Azucena Rodríguez Aguilar
 Iris Yadira Juárez Mayen
 Escuela de Ciencias Psicológicas
 Edificio

Señoritas Estudiante

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto TRIGESIMO TERCERO (33o.) del Acta VEINTINUEVE NOVENTA Y SIETE (29-97) de Consejo Directivo, de fecha 27 de agosto del año en curso, que copiado literalmente dice:

"TRIGESIMO TERCERO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: "MANUAL DE JUEGO PARA NIÑOS QUE PRESENTAN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE LECTO-ESCRITURA, COMPRENDIDOS ENTRE LAS EDADES DE 7 A 9 AÑOS QUE CURSAN PRIMERO PRIMARIA, EN EL COLEGIO LAURETTA BENDER", de la carrera: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, elaborado por:

INGRID AZUCENA RODRIGUEZ AGUILAR

CARNET No. 93-10807

IRIS YADIRA JUAREZ MAYEN

CARNET No. 93-17088

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar como asesor a la Licenciada Loris Pérez Singer de Salguero."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

Licenciada *[Signature]* Elizabeth Ponce Ponce
 SECRETARIA



/Rosy



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
Edificio MAC, Ciudad Universitaria, Zona 12
Tel. 4769700-1, 4769800, ext. 400-1
Oficinas: 4769702, 4767219, An. 4769914
e Mail: URACPS@UNAG.GU
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc: Control Académico
CIEPs.
archivo

REG. 1035-98

CODIPs. 347-98

DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL DE
INVESTIGACION

Abril 28 de 1998

Señoritas Estudiantes
Ingrid Azucena Rodríguez Aguilar
Iris Yadira Juárez Mayen
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Señoritas Estudiantes

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto OCTAVO (8o.) del Acta CATORCE NOVENTA Y OCHO (14-98) de Consejo Directivo, de fecha 22 de abril del año en curso, que copiado literalmente dice:

"OCTAVO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: "PROGRAMA DE JUEGOS DIRIGIDO A NIÑOS/AS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE LA LECTO-ESCRITURA", de la Carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

INGRID AZUCENA RODRIGUEZ AGUILAR

CARNET No. 93-10807

IRIS YADIRA JUAREZ MAYEN

CARNET No. 93-17088

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Loris Pérez Singer de Salguero y revisado por la Licenciada Edith Ríos de Maldonado.

Con base en lo anterior, el Consejo Directivo AUTORIZA LA IMPRESION del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "



Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce S.A.C.
SECRETARIA

/Rosy



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLOGICAS
Edificio M-3, Ciudad Universitaria, Zona 17
Fono. 4760780-4, 4760888, ext. 490-1
Direccion: 4760802, 4767218, fax 4769814
e-mail: USACPSIC@edu.usc
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIENPs. 8/98
REG. 1035/97

Wm?
13/09/98

Guatemala, 5 de marzo de 1,998.

INFORME FINAL

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Edith Rios de Maldonado, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

"PROGRAMA DE JUEGOS DIRIGIDO A NIÑOS/AS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE LA LECTO-ESCRITURA"

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

NOMBRE:

INGRID AZUCENA RODRIGUEZ AGUILAR
IRIS YADIRA JUAREZ MAYEN

CARNE No.

93-10807
93-17088

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes, para obtener **ORDEN DE IMPRESION.**

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Edith Rios de Maldonado
LICDA. EDITH RIOS DE MALDONADO
COORDINADORA
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA



ERDR/edr
c. c. Docente Revisor
Archivo



ESCUELA DE
CIENCIAS PSICOLÓGICAS
Edificio M-3, Ciudad Universitaria, Zona 12
Tels. 4780780-4, 4780880, ext. 890-1
Directos: (1988) 47807319, fax 47809914
e Mail: USACPSIC@psic.gi
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

Guatemala,
5 de marzo de 1,998.

LICENCIADA
EDITH RÍOS DE MALDONADO, COORDINADORA
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA
EDIFICIO

LICENCIADA RÍOS:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle
que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACION,
titulado:

"PROGRAMA DE JUEGOS DIRIGIDO A NIÑOS/AS CON PROBLEMAS
DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LA LECTO-ESCRITURA"

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

NOMBRE

INGRID AZUCENA RODRIGUEZ AGUILAR
IRIS YADIRA JUAREZ RAJEN

CARNE No.

93-10807
93-17088

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos
establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito
DICTAMEN FAVORABLE, y solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y BENSERVID A TODOS"

LICDA. EDITH RÍOS DE MALDONADO
DOCENTE REVISOR



c. c. Archivo
Docente Revisor

ACTO QUE DEDICO

- A Dios** Por permitirme llegar a este momento, pues sin su luz ni guía jamás hubiera podido alcanzarlo.
- A mis Padres** Rodolfo B. Rodriguez
Olga Judith de Rodriguez.
Este triunfo es de ustedes, sin su apoyo y comprensión no lo hubiera alcanzado.
- A mi Esposo** Juan Luis Alvarez
por brindarme su amor y la ayuda incondicional en estos momentos.
- A mis Hermanos** Que sea un ejemplo de superación y que ustedes también puedan alcanzarlo.
- A Iris Juárez** Por haber compartido estos momentos y brindarme su amistad desinteresadamente.
- A mis Amigos** Bibi, Mariano, Denisse y Laura por compartir estos momentos y que siempre sean una ayuda incondicional.
- A usted** Muy atentamente.

AGRADECIMIENTOS

A: La Universidad de San Carlos de Guatemala por haber sido la casa de formación profesional.

Al colegio Laretta Bender por su colaboración para llevar a cabo dicho estudio.

A las licenciadas:

Edith Rios de Maldonado y

Loris Perez de Salguero

Por su valiosa asesoría para la elaboración del presente trabajo.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

ACTO QUE DEDICO

- A Dios** por la gran oportunidad de vivir y la energía de superar las adversidades del camino.
- A Mi Madre** Rosa Lidia Mayén por permitirme venir al mundo y prodigarme todo su amor y comprensión.
- A Mis Hermanos** José René, Giovanni, especialmente Celeste Karina por estar presente siempre.
- A Ingrid Rodríguez** por ser una persona muy especial, de la cual he aprendido mucho y me ha brindado su amistad.
- A Mis Amigos** Harris, Geovanni, Erick, Laura, Denisse, Bibi, Mariano, gracias por su amistad.
- A Usted** por haber estado a mi lado en algún momento de mi carrera.
-

AGRADECIMIENTOS

A: La Universidad de San Carlos de Guatemala por ser mi de formación profesional.

Mi tío Carlos Samayoa por ser un ejemplo de lucha y perseverancia.

Las licenciadas: Edith Ríos de Maldonado

Loris Pérez de Salguero

por su valiosa asesoría en la realización del presente trabajo.

Mi Patria Guatemala.

PADRINOS DE GRADUACION

De Ingrid A. Rodríguez Aguilar de Alvarez

Licda. Laura Verónica Varela

Licdo. Carlos Waldemar Aguilar

De Iris Yadira Juárez Mayén

Licdo. Miguel Martín Morán Abdalla

Dra. Cinzia Chiaperin Mazuco

PROLOGO

En nuestro medio existe la necesidad de hacer énfasis en la importancia del juego como un medio alternativo del proceso enseñanza-aprendizaje. Nuestro país se caracteriza por un sistema educativo obsoleto en el cual se ha utilizado desde su implantación la misma metodología de clases magistrales, sin poner ninguna atención al uso de recursos didácticos actuales.

La investigación aquí planteada proporciona a padres de familia y maestros la información sobre los Problemas de Aprendizaje, así también la manera de cómo guiar adecuadamente al niño con este tipo de problemas por medio del juego, y a la vez lograr que se reconozca la necesidad de contar con un método de estudio que le ayude al niño a adquirir un aprendizaje y que colabore a que se desenvuelva dentro de su ambiente infantil, mediante métodos apropiados que orienten y ayuden al niño que presenta Problemas de Aprendizaje en el área de la Lecto-escritura.

Para encontrar respuestas más adecuadas y brindarles ayuda a este grupo de niños se han hecho necesarias las investigaciones de los Psicólogos como un aporte al proceso pedagógico, con un enfoque no solamente dirigido hacia la búsqueda y agrupación de la niñez considerando la homogeneidad de sus características en los problemas educativos.

CAPITULO I

INTRODUCCION

La educación consiste en la formación del individuo dentro de los parámetros físicos, psíquicos y sociales en el ser humano. En este fenómeno interactúan dos procesos estrechamente relacionados: "La enseñanza" que es un proceso mediante el cual se recogen una serie de factores y métodos que se conjugan, para inducir al individuo al conocimiento, y el "Aprendizaje" que por su parte es el resultado de la participación del individuo en el proceso de enseñanza o sea, a través del aprendizaje, el educando acumula conocimientos y experiencia histórico cultural de la humanidad.

Cuando se trata de enseñar a niños que tienen Problemas de Aprendizaje, se debe tratar, en lo posible, que la educación promueva, organice y dirija las actividades del niño a fin de iniciarlo en la adquisición del desarrollo armónico y del control de las capacidades corporales; si se aplican técnicas pedagógicas adecuadas el niño establece nuevos lazos de relación con el entorno y realiza actividades variadas, complementarias y de complejidad creciente.

Es necesario conocer las características propias de cada niño, incluyendo a los que presentan problemas en su aprendizaje, a partir de ello proporcionarles una adecuada ayuda por medio de los padres, maestros y compañeros logrando mayor comunicación para el mejoramiento del aprendizaje.

El presente trabajo tuvo como objetivo contribuir al desarrollo cognoscitivo y madurativo del proceso enseñanza-aprendizaje de la Lecto-escritura en la Niñez Guatemalteca. Además desarrollar en ésta una adecuada salud mental por medio de los juegos y fortalecer el desarrollo de la Lecto-escritura

El estudio que exponemos consistió en crear un Programa de Juegos que orienta a padres de familia y maestros en la rehabilitación de niños con Problemas de Aprendizaje, comprendidos entre las edades de 7 a 9 años, que cursaron primero y segundo grado de primaria, en el colegio Lauretta Bender, aplicado durante dos meses como medio alternativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la lecto-escritura, comprobando la efectividad del mismo en un 80% a través de la aplicación del Test A.B.C.

MARCO TEORICO

La Sociedad guatemalteca es pluriétnica, multilingüe y con muchas variaciones locales en los patrones sociales y culturales, esto viene a representar un grado de problema, ya que las actitudes, y las formas de vida de ciertas comunidades varían y no permiten que el abordaje que se les haga sea generalizado, sino que necesitarán de una comprensión individual, principalmente en lo que respecta a la educación.

La Educación ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista filosóficos y bajo la influencia de las condiciones socioculturales de cada época. Su análisis puede encararse desde las perspectivas sociológicas, biológicas, psicológicas y filosóficas." Los criterios dominantes en nuestros días son el sociológico y el biopsicológico".¹

Si se observa desde el ángulo sociológico la educación es el proceso que aspira a preparar las generaciones nuevas para reemplazar a las adultas que, naturalmente se van retirando de las funciones activas de la vida social; además realiza la conservación y transmisión de la culturas para asegurar su continuidad.

Desde el punto de vista biopsicológico la educación tiene por finalidad llevar al individuo a desarrollar su personalidad, teniendo presente sus posibilidades intrínsecas. Por medio de este proceso se actualizan las virtudes del individuo en un trabajo que consiste en extraer desde adentro del propio individuo lo que hereditariamente trae consigo.

Uniendo los aspectos biológico, psicológico y sociológico podemos decir que "educar es conducirnos hacia una plenitud de actualización y expansión orientada hacia un sentido de aceptación social, y tiende a capacitar al individuo para actuar frente a nuevas situaciones de la vida aprovechando la experiencia anterior. Todo ello de acuerdo con la realidad de cada uno".²

¹Marica, Imádeo G
HACIA UNA DIDACTICA GENERAL DINAMICA Editorial Kapeluz, 3a. Edición. Brasel 1985. Pag. 19

²Ibid. Pag. 20

La educación lleva implícito el proceso de aprendizaje que no es más que "el resultado de la participación del individuo en el proceso de enseñanza o sea, a través del aprendizaje, el educando recibe el cúmulo de conocimientos y la vasta experiencia histórica-cultural acumulada".³

El aprender tiene como finalidad la adquisición de hábitos y conocimientos, así como el desarrollo de las habilidades, destrezas y actitudes en el ser humano, según el fin que se desee alcanzar, varían los procedimientos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En éste se dan cuatro factores fundamentales los cuales son: atención, percepción, imaginación y las asociaciones.

Existen varios tipos de educación entre los que podemos mencionar:

- La heteroeducación: se le llama así cuando los estímulos que inciden en el individuo se manifiestan independientemente de su voluntad, esto es cuando el curso de la acción educativa ocurre sin la intención determinante del propio sujeto.

" Los fines de la educación son los que dan, en los distintos niveles de enseñanza la unidad y el sentido a la multiplicidad del trabajo escolar".⁴

El elemento principal de la educación es el educando, éste unido a la sociedad, son los dos motivos por los que existe la enseñanza, así el ser humano recibe el cúmulo de conocimientos y llega a ser el centro de la escuela, la cual actúa directamente sobre la sociedad. La escuela al actuar sobre el educando actúa directamente sobre la sociedad.

Dependiendo de la calidad de enseñanza que se transmita en la escuela así será la capacidad del educando; actualmente existe una diversidad de deficiencias en la enseñanza que se dan por falta de instalaciones escolares adecuadas material didáctico y de personal capacitado, tanto en la administración como en la docencia.

Puede decirse que estas deficiencias siempre existieron, pero ahora se han agravado con el crecimiento de la red escolar en todos los niveles, desgraciadamente esto hace que muchas escuelas se transformen en máquinas de dar clases, volcándose hacia una deficiente instrucción, con mínima preocupación por educar y ayudar al educando en el proceso del aprendizaje.

³ Lewis Rana B. y Ochoa

⁴ Opt. Cx. Nisto Margarita Pág. 27

Vale la pena pensar en lo que podemos hacer, en la situación actual para tomar la acción escolar eficientemente, esto es, que se disponga de socorrer al educando, ayudándolo a realizarse, a encontrarse así mismo, a conocer su medio y a conseguir un lugar en la sociedad. Para que lo anterior mencionado se dé, debe de existir motivación la cual se da como un proceso que provoca modificación del comportamiento y mantiene la actividad.

" Motivar es predisponer al alumno, hacia lo que se quiere enseñar, es llevarlo a participar activamente en los trabajos escolares".⁵

Los propósitos de la motivación consisten en despertar el interés, estimular el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas. Su objetivo principal es establecer una relación entre lo que el profesor pretende que el alumno realice y los intereses de éste.

Un alumno está motivado cuando siente la necesidad de aprender lo que está siendo tratado. Esta necesidad lo lleva a aplicarse, esforzarse y a perseverar en el trabajo hasta sentirse satisfecho.

El aprendizaje en términos psicológicos es el establecimiento de nuevas relaciones o el fortalecimiento de relaciones débiles entre dos hechos, acciones o cosas, al responder de manera diferente se produce como resultado un cambio relativamente del comportamiento. El aprendizaje puede ser muy complejo puesto que un estímulo puede causar una nueva respuesta y esa nueva respuesta puede causar otra, estableciendo así, una cadena de aprendizaje. " Una nueva definición es un cambio de comportamiento que resulta de la experiencia, incluyendo cambios débiles a la herencia, crecimiento o a condiciones temporales".⁶

El niño a través del aprendizaje incorpora funcionalmente todo un conjunto de hábitos, costumbres y normas de conducta que le van a permitir desenvolverse en el colectivo humano como un ser de la vida social. Como se ha dicho, el aprendizaje se da desde el inicio de la vida de un ser, al llegar a la escuela es una masa moldeable que junto a todas las conquistas de la especie porta genéticamente y trae consigo la aptitud de aprender.

⁵ Op. Cit. Pág. 203

⁶ Papalia E. Demme

EL DESARROLLO HUMANO Edn. McGraw Hill, 2da Edición 1990 Pág. 12

Para que un niño normal pueda lograr el aprendizaje de la lectura y escritura es necesario que haya alcanzado cierto grado de madurez en todas las esferas del desarrollo que están interrelacionadas entre sí, la madurez es una noción estática, estado terminal de un desarrollo en tanto que la maduración es un proceso dinámico, es el movimiento del desarrollo; aunque la madurez está íntimamente ligada a factores del organismo en algunos casos está influida por condiciones ambientales.

La madurez para el papel que juega en el aprendizaje se refiere a la posibilidad que tiene el niño de ingresar al ambiente escolar, posee un nivel de desarrollo físico, psíquico y social que le permite enfrentar adecuadamente esa situación y sus exigencias. La madurez se da en forma progresiva a la interacción de factores internos y externos. Su mismo interior asegura al niño una madurez anatómica y fisiológica, en la medida en que le sean proporcionadas ciertas condiciones como nutrición, lo afectivo y la estimulación se hacen indispensables. En el caso de la lecto-escritura la madurez implica que el niño debe poseer un desarrollo adecuado de motricidad fina especialmente a nivel de sus manos y dedos y una mayor adecuación a sus movimientos y postura en general.

Para que el aprendizaje se dé en una forma adecuada y llenen los objetivos del mismo es necesario tomar en cuenta varias condiciones entre las que podemos mencionar:

- Edad
- Condiciones fisiológicas
- Condiciones Psicológicas
- Repetición
- Éxito
- Adecuada relación profesor-alumno.

Se considera que las condiciones necesarias para leer y escribir son.

A) ESCRITURA:

1. Condiciones generales:

- a. Capacidad de inhibición y control neuromuscular.
- b. Independencia segmentaria.
- c. Coordinación oculo-manual.

d. Organización Espacio-temporal.

2. Condiciones funcionales de la Mano:

- a. Independencia mano-brazo.
- b. Independencia de los dedos.
- c. Coordinación de la aprensión y la presión.

B) LECTURA:

1. Edad Mental de 6 a 7 años.
2. Lenguaje correcto.
3. Condiciones psicoafectivas como el deseo de leer.
4. Hábitos Neuromotrices de escritura, seriación, visión y transcripción de izquierda a derecha.
5. Capacidad de organización espacio-temporal.
6. Reversibilidad del pensamiento.
7. Capacidad para mantener la atención.
8. Control del propio cuerpo.
9. Postura equilibrada.

Por lo que el éxito en la lectura y escritura son funciones de la madurez general o del completo desarrollo o el fracaso en la lectura proviene de la falta de madurez. Algunos autores consideran que el hecho de que un niño invierta palabras o letras, es un indicio de inmadurez del desarrollo perceptivo, es decir que el niño no está preparado para leer porque su desarrollo perceptivo no ha progresado lo suficiente como para que distinga entre las direcciones alternativas de símbolos irreversibles.

La pérdida de la audición de sonidos de alta frecuencia, también está asociada con el fracaso en la lecto-escritura, así mismo los niños que tienen dificultad para hablar hayan a menudo difícil aprender a leer, ya que las dificultades del habla afectan a la lectura de varias maneras, de las cuales las más comunes son el tartamudeo, el balbuceo, la mezcla y confusión de las palabras y la falta general de claridad, por lo general hacen difícil, el análisis fonético.

Si algunas de las anteriores condiciones son inadecuadas o defectuosas puede producirse un bajo rendimiento escolar el cual puede incidir en el hecho de que el niño presenta problemas de aprendizaje de cualquier índole.

"El estudio de los problemas de aprendizaje se inició en 1800 con el trabajo de médicos como CALL Y BROCA estudiaron los problemas de desempeño en adultos que habían sufrido lesiones en el cerebro. Muchos de ellos habían perdido su habilidad para hablar, leer, escribir o calcular, como resultados de daños al sistema nervioso central".⁷

En la primera mitad del siglo XX tomaron como base los descubrimientos realizados en adultos con daño cerebral para desarrollar intervenciones educativas en niños que se creía tenían alguna lesión. Durante este tiempo la etiqueta para describir a este grupo era "NIÑOS CON DAÑO CEREBRAL O NIÑOS CON DISFUNCION CEREBRAL MINIMA". En 1980 se aceptó el término Problemas de Aprendizaje para personas que habían sido diagnosticadas con daño cerebral.

Acerca de la definición de problemas de aprendizaje, siguiendo la línea neuropsicológica se describen como retraso o perturbación en el desarrollo de uno o más de los procesos de comprensión y expresión del lenguaje oral, de la lectura de la escritura, la aritmética u otras materias escolares.

"Según WELLER las alteraciones de aprendizaje pueden ser leves, moderadas o aún severas. Los problemas leves pueden tener solución mediante un programa mediano mientras que los severos necesitan educación especial".⁸

"Respecto a la incidencia de los problemas de aprendizajes LERNER señala que los hombres sobrepasan a las mujeres en la población con esta dificultad, considera que los niños con problemas de aprendizaje son cuatro a seis veces más niños que niñas".⁹

Investigadores han mostrado interés en el origen de los problemas de aprendizaje entre éstos se pueden mencionar a médicos los cuales se han interesado por determinar la relación entre daño cerebral y las incapacidades del aprendizaje en la ejecución de tareas.

⁷ Calderín González, Raúl

EL NIÑO CON DISFUNCION CEREBRAL. Edr: Larusa, México 1990 Pág. 72

⁸ Ibid. Pág. 25

⁹ Ibid. Pág. 26

En la década de los sesentas se aceptaban como válidas las bases neurológicas de los problemas de aprendizaje y se utilizó un nuevo término como el de disfunción cerebral mínima.

"CLEMENT explica que disfunción cerebral mínima se refiere a niños cuyo impedimento neurológico es mínimo levemente afectados en el aprendizaje y la conducta sin evidenciar una baja capacidad intelectual general".¹⁰

La bibliografía sobre problemas de aprendizaje a reconocido que éstos pueden derivarse de cierto número de procesos distintos.

Entre las características de los niños que presentan problemas de aprendizaje se pueden mencionar:

- Hiperactividad
- Impedimentos perceptuales y motores
- Labilidad emocional
- Deficiencias en coordinación general
- Impulsividad
- Desórdenes en la memoria y pensamiento
- Problemas específicos de aprendizaje
 - lectura
 - aritmética
 - escritura
 - ortografía
- Trastornos del habla y de la audición
- Irregularidades en el electroencefalograma y signos neurológicos equivocados.

"Los problemas de aprendizaje se refieren a un grupo heterogéneo de desórdenes manifestados por dificultades significativas en la adquisición y el uso de la capacidad para escuchar, hablar, leer, escribir, razonar y calcular".¹¹

¹⁰ Ibid. Pág. 28

¹¹ Lewis, Kerns et. Y Otros

Estos desórdenes son intrínsecos al individuo y se presume que se deben a una disfunción del sistema nervioso central. Aunque estas alteraciones pueden ocurrir concomitantes con otras condiciones limitadoras no son el resultado directo de estas circunstancias o influencias constituyéndose así, en condición de minusvalía difícil de definir, debido probablemente a que no es una limitación visible sino, una cuya presencia tiene que ser infanda.

Existen varias explicaciones a las causas de los problemas de aprendizaje, sin embargo para tener una visión profunda se ha podido dar explicaciones médicas, genéticas y ambientales.

"Siempre ha existido interés por determinar la relación entre daño cerebral y los problemas de aprendizaje, es aquí en donde se han incluido términos como Afasia, Dialexia, Disgrafía, Discalculia, agregándoseles el término desarrollo indicando con ello que los niños con estos problemas no han perdido destrezas adquiridas sino que han sido bloqueadas en sus esfuerzos por adquirirlas.

"Una de las más evidentes dificultades dentro de los problemas de aprendizaje es la Dialexia la cual se conoce como la dificultad para el aprendizaje de la lectura, comprensión del lenguaje escrito y su transferencia en forma oral, en ausencia de un déficit intelectual importante, problemas graves de visión, de audición, deficiencias fonarticuladoras, sensoriales y psíquicas, en un niño con edad adecuada para adquirir esta disciplina".¹²

Como término Dialexia se refiere al trastorno en el aprendizaje de la lectura; empleándose su uso para designar a un trastorno conjunto de aprendizaje en la lectura y en la escritura, que se caracteriza principalmente: En la escritura, confusión de letras parecidas por su sonido como t por d; omisión y/o repeticiones de letras, sílabas o palabras; dificultad para separar sílabas en una palabra; mala elaboración de frases, mala distribución del espacio en la hoja de papel, escritura confusa y lenta. Además se manifiesta torpeza en el reconocimiento del esquema corporal; en la discriminación; en la percepción del espacio y del tiempo y dificultad para percibir el ritmo.

¹² Nieto E. Margarita

"Bernardo de Quiroz, aplica el término Dislexia a una afección que se caracteriza fundamentalmente por dificultades en la lectura y que no obedecen a deficiencias demostrables fono-articuladores, sensoriales, psíquicas, o intelectuales en un niño con edad suficiente como para adquirir esta disciplina. Entendiéndose como edad suficiente tanto mental como edad cronológica".¹³

"Bender llama niños disléxicos a aquellos niños que presentan un retraso escolar de dos años en el aprendizaje de la lectura en relación con su edad mental".¹⁴

Se puede decir que la etiología de la dislexia toma diferentes matices, ya que al haber transcurrido casi un siglo, se han señalado multitud de causas para el retraso de la lectura y escritura, se han enumerado todas las posibilidades, desde las más primitivas concepciones de un trastorno constitucional congénito hasta las dificultades graves de adaptación al medio ambiente, tomándose en consideración los problemas visuales en sus diferentes definiciones, todo esto nos lleva a explicar el origen de la dislexia porque se encuentra en un nivel central, los trastornos son gnósticos y no periféricos. Se ha hecho énfasis en niños que intentaron aprender con métodos globales, creyéndose que una de las causas frecuentes del problema es que éste es muy rápido y eficaz, pero en algún niño puede estar indicado. El niño se habituó a leer por un método ideográfico sin hacerle entrar en consideración de sus elementos constitutivos, letras, fonemas, sílabas y palabras de esta forma cuando se ve por primera vez una palabra nueva, la rechaza globalmente y en su lugar pronuncia otra que sí conoce, llamándose a esto Dispedagogía.

La dislexia engloba síntomas de inmadurez neurológica y factores emocionales, incapacidad o disminución para el aprendizaje de la lecto-escritura, este último un factor determinante, por medio del cual va a ser posible identificarla. El niño disléxico presenta un retraso pedagógico en relación con el nivel medio de su grupo, de 2 o más años con relación a su edad mental, perceptiva física ni ambiente que justifique su dificultad en el aprendizaje, debe tomarse en cuenta la lentitud de recuperación de un niño disléxico, aunque reciba atención especial.

¹³ *Ibid.* Pág. 16

¹⁴ USAC

PRIMER SEMINARIO SOBRE PROBLEMAS DEL LENGUAJE EN GUATEMALA 1980 Pág. 127

Los errores que suelen cometer los niños disléxicos, pueden variar en grado y frecuencia entre uno y otro caso:

- Confusión de letras de simetría opuesta, tales como b por d, p por q;
- Confusión de letras parecidas, por su sonido tales como p por c (sonido fuerte) y c por t;
- Errores ortográficos, confundiendo letras que correspondan a un mismo fonema, por ejemplo; s, c (sonido suave) y z; ll por y, g (sonido fuerte) con j; el uso correcto de r (sonido fuerte) y rr; de las sílabas gue, gui; el uso de la h; diéresis, acento y mayúsculas.
- Alteraciones en la secuencia de las letras que forman las sílabas y palabras: a) inversiones como cuando escriben o leen "le" en lugar de "el" o "ae" en lugar de "es", "so" por "os" etc. b) omisión de letras, por ejemplo, cuando escriben pato por plato. c) inserción de letras como cuando escriben o leen teres por tres. d) alteraciones en el ordenamiento de letras que forman las palabras, como cuando leen o escriben norma por mano etc.
- Errores en la separación de las palabras, al escribir juntas dos o más palabras y no las separan cuando se debe, por ejemplo "lame-sa" por "la mesa".
- Discalculia, o dificultad en el cálculo por deficiencias sensoriomotrices, puede presentarse o no asociada a la dislexia.

En gran número de niños disléxicos se han encontrado alteraciones gnósicas que abarcan la percepción visual sobre todo la memoria secuencial y la memoria visual.

La percepción auditiva también es importante, "se ha comprobado que algunos niños disléxicos tienen dificultad en distinguir los fonemas por audición, no son capaces de discriminar con claridad un mensaje auditivo vocal, a pesar de que tienen una audición normal en una audiometría tonal; la dificultad para aprender a leer y escribir correctamente, puede derivarse entonces de las variables interrelacionadas de deficiencias gnósicas visuales y auditivas".¹⁵

¹⁵ Opt. Cit. Pág. 22

La coordinación motora en general, requiere regularidad, ritmo y armonía para lo cual es necesario el control de contracciones y relajaciones de músculos agonistas y antagonistas recíprocamente, en este proceso fisiológico interviene la acción cerebelosa, la sensibilidad propioceptiva profunda, la acción vestibular y como factor adicional, un control visual, en la mayoría de los niños disléxicos, se observa deficiencia en los procesos motores o de ejecución, aunque no en su desarrollo motor, son torpes en sus movimientos consecuencia de ello, se caen con facilidad, tropiezan y tienen poco equilibrio, saltan mal o no pueden hacerlo, juegan mal, motivo por lo cual sus compañeros los excluyen de juegos y deportes.

El niño disléxico también presenta dificultad en reconocer lo que es derecha e izquierda, repercutiendo en su organización motora, pues el predominio del hemisferio izquierdo se traduce por la condición diestra y el hemisferio derecho por la zurdería, esto puede variar en los distintos miembros y órganos sensoriales, ojo, pie, mano, y oído.

Otra característica que se observa en los niños disléxicos es la Hipercinésia, cuando su problema de aprendizaje se debe a una disfunción cerebral mínima comprende, además, alteraciones en la atención y una serie de características conductuales que son reactivas o conflictivas emocionales del niño y su medio.

Atendiendo a su sintomatología y a diversos criterios, se encuentran varias clasificaciones de Dislexia en este caso se refieren algunas de ellas, atendiendo a su importancia.

" La Alexia o Dislexia Severa es la imposibilidad para leer o escribir".¹⁶

Según los síntomas y factores que predominan en su cuadro clínico, Margarita Nieto, la clasifica en: Motora, Sensorial, y Mixta.

- Motora: Consiste en una alteración de los procesos motores del paciente, sabe lo que quiere leer y escribir pero no puede hacerlo, o lo hace defectuosamente, debido a que su sistema motor de la lectura y escritura, se encuentran alterados.
- Sensorial: Se observan anomalías en el momento de la interpretación de lo leído o escrito.
- Mixta: Se da con frecuencia, los procesos de alteración son mixtos y se combinan deficiencias sensoriales y motoras.

¹⁶ Gordano, Luis y Héctor

En esta clasificación, se responsabilizan a los maestros de la detección y orientación del problema. Según el grado en que se detecte se le puede llamar:

- "Dislexia del alumno primario: se manifiesta desde el primer grado, especialmente en el dictado.
- Dislexia escolar natural: Puede presentarse en todos los niños cuando inician el aprendizaje de la lectura y escritura y desaparece espontáneamente.
- Dislexia Escolar Verdadera: se inicia con el aprendizaje de la escritura, no se corrige espontáneamente, en algunos casos puede ser grave" ¹⁷.

Dentro de las condiciones para identificar la dislexia como problema escolar, los autores han coincidido en las siguientes:

1. Aparece en el primer grado de la escuela, al iniciarse el aprendizaje, como un trastorno en la identificación, reproducción, comprensión e interpretación de los signos hablados y escritos.
2. La puede descubrir el maestro principalmente a través de las faltas de ortografía que comete el alumno en la escritura.
3. Puede descubrirse por la dificultad en el aprendizaje de la lectura.
4. La Dislexia suele encontrarse entre alumnos de primer grado, no importando su edad cronológica, repitentes de grado o no, además son suficientes en matemáticas, considerados con una inteligencia normal.
5. Generalmente no hay lesiones cerebrales, pero presentan síntomas de inmadurez.

En la aparición de la Dislexia se ha considerado la intervención en forma directa del maestro, al no emplear métodos adecuados para la enseñanza de la lectura y escritura además de no utilizar buena estimulación sensorio-perceptiva.

El Terapeuta del Lenguaje y el Maestro deben conocer las diferentes clasificaciones que sobre el problema de las dislexias se han estudiado, para poder en un momento dado orientar a los padres de familia cuyos hijos presentan alguna de estas características mencionadas. Se debe tener presente que, cada niño es una individualidad, por consiguiente se debe evaluar tomando en cuenta que no todas las características anotadas van a presentarse en un determinado caso.

¹⁷ Ibid. Pág. 29

Uno de los métodos utilizados por los profesionales que tratan niños que presentan problemas de aprendizaje en el área de la lecto-escritura es el Juego, ya que por medio de él la educación resuelve problemas del desarrollo físico del niño y los de su relación con el entorno, se forman los hábitos y costumbres de su conducta social, se desarrollan los intereses, los hábitos de trabajo, la capacidad organizadora y la voluntad. Y al mismo tiempo con el trabajo organizado se van formando las nuevas capacidades individuales del niño.

La importancia de este entorno educativo del aprendizaje se basa en que asegura al niño la posibilidad de adelantar según las propias fuerzas, percibe lo que va acumulado y llega a unos resultados favorables, esto es precisamente lo que ayuda al desarrollo integral del niño.

Para poder comprender lo importante de este tema hay algunos conceptos que se estarán tratando con frecuencia a lo largo de la lectura del mismo.

a) Concepto de Juego:

" La palabra juego viene del latín "Locus" que quiere decir acción o efecto de jugar. Diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde"¹⁸.

El juego es una actividad que pone al niño en movimiento, útil para el ejercicio y para el descanso mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes lo realizan con un objetivo. Es una actividad biológica, en la que intervienen factores psicológicos, fisiológicos y sociales que se manifiestan de diversas maneras, según la edad, sexo, condición social y cultural en que se desenvuelva el sujeto que lo ejecute.

La existencia y la necesidad del juego en niños de 7 a 12 años no se ha sentido y valorado con especial sensibilidad en determinados momentos de su vida, pues cumple diversas funciones y se fundamenta en las formas de vida de los grupos sociales satisfaciendo sus necesidades logrando una liberación tensional y permitiendo adquirir una visión del mundo que lo rodea.

Por medio del juego el niño convierte con otros de su misma edad, y no le importa a que raza o condición social pertenezcan, por lo que el juego tiene significación de distracción, recreo, descanso, etc. Una de las mejores formas de distraer a un niño es jugando, pues los niños cuando tienen un momento libre dentro de la escuela lo primero en que piensan es en jugar, para ellos es difícil hacer la diferencia entre el juego y el

¹⁸ Sepena, Ramón.

trabajo o responsabilidades que le obliguen a asumir, por lo que debe esperarse a que tenga la edad adecuada y el grado de madurez propio de ello.

b) Que es la Actividad Lúdica:

"Acción o efecto de jugar; ejercicio recreativo sometido a reglas y en lo cual se gana o se pierde. Según Groos, el juego es una actividad del hombre y de los animales útil para el ejercicio y descanso de otras actividades y descarga de tensiones"¹⁹.

Si se observa la actividad lúdica en un niño podemos darnos cuenta que en el juego libre él manifiesta su imaginación, inicia nuevas experiencias, adquiere normas de conducta, en el juego él actúa con libertad, sin limitaciones, se expresa con espontaneidad, dando esto origen a que aprenda a relacionarse con otros niños. El niño o el adulto puede beneficiarse al ejercitar sus músculos, liberar su energía y adquirir el balance y la coordinación para vivir, es decir, que la actividad lúdica es tan natural y necesaria como el comer o dormir en el individuo.

El niño en edad escolar primaria tiene características psicológicas y de un desarrollo físico y mental peculiares y exclusivos. La rapidez en la evolución de su desarrollo, tanto biológico como mental y social, reclaman un conocimiento de las leyes generales que rigen esta evolución además de unas técnicas específicas de flexibilización y adaptación de tratamientos. Sólo de este modo se conseguirá el ajuste psicológico necesario para no producir traumas en su delicada personalidad y resolver conflictos incipientes que pudieran ser causa de fracasos o trastornos, siendo estos cambios en el niño y le proporcionen un ambiente recreativo de acuerdo a su edad y desarrollo tanto físico como mental.

* Existen en esta edad zonas y momentos óptimos de aprendizaje tales como la expresión, el lenguaje, que es preciso desarrollar, para evitar la atrofia por falta de ejercicios²⁰

La educación primaria ha de promover, organizar y dirigir las actividades del niño a fin de iniciarle en la adquisición del desarrollo armónico y del control de las capacidades corporales; el equilibrio psicosomático y la correcta relación interpersonal, la capacidad de expresarse y comunicarse en formas lingüísticas y finalmente los aspectos iniciales de la capacidad lógico-matemática.

¹⁹ Durand, Friedrich.

DICCIONARIO DE PSICOLOGIA Edic. Herder, Barcelona, España 1961. Pág. 526

²⁰ Benesi, Rom

LA EDUCACION DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS Edic. Pablo del Río Madrid, España 1960. Pág. 87

Si se aplican técnicas pedagógicas adecuadas, el niño establece nuevos lazos de relación con el entorno y realiza actividades variadas, complementarias y de complejidad creciente.

El niño necesita modelos claros y estables, tomando en consideración que por medio de la imitación, interioriza y hace suyas las nuevas formas de actuación.

Por tanto, la entrada del niño a la escuela es un hecho excepcionalmente importante en el camino de socialización, es una nueva experiencia, sus reacciones frente a las nuevas situaciones le permiten comprender la diversidad de problemas con que tropieza y aprende a darles solución. En definitiva encuentra nuevos patrones de acción e interrelación, en esta edad el niño se encuentra influenciado por los aprendizajes realizados en el seno de la familia, hay que tenerlo en cuenta para poder suponer esta situación a la tarea y a las aportaciones del ámbito escolar.

La escuela continúa el patrón educativo de los padres, ejerce también influencia en la adquisición de los valores, cultura y tradiciones dentro de la sociedad, se disminuye el refuerzo familiar de la socialización, se afirma entonces que la escuela es de mucha importancia sobre el niño en la que se encuentra gran parte de su tiempo, por consiguiente transmite y moldea los determinados valores e ideas benéficas para la comunidad en donde reside el niño, de alguna manera ayuda a seleccionar a los que en el futuro están destinados a trabajos manuales y a los que dirigirán a éstos, en otras palabras, la escuela es el lugar en donde se establece el futuro intelectual del niño sin que él entienda lo que se le está transmitiendo, a veces de forma autoritaria obligándolo solamente a obedecer, es decir, que la escuela no ve las necesidades del niño además de no valorizar sus condiciones ni lo ayuda para que éste sobresalga en su aprendizaje.

Es necesario conocer las características propias de cada niño, incluyendo a los que presentan problemas en su aprendizaje, a partir de ello proporcionarles una adecuada ayuda por medio de los padres, maestros y compañeros logrando mayor comunicación para el mejoramiento del aprendizaje.

Hemos de tener en cuenta que el desarrollo de la inteligencia va unido, en el niño, al desarrollo de su personalidad total.

"Es por eso que se enfatiza que el juego es de mucha importancia en el aprendizaje del niño puede ayudarnos a mejorar su nivel educativo, porque de acuerdo al grado del problema de aprendizaje que el niño presenta puede tomarse en cuenta la actividad lúdica como un programa reeducativo".²¹

²¹ Santillana

La repetición de una misma exigencia y el aumento sistemático y consecuente de las dificultades garantizan el avance de las dificultades y el desarrollo de los niños, al tomarnos en cuenta el desenvolvimiento del niño dentro del aula cuando se le exige un buen rendimiento escolar sin tener motivaciones para ello, se presenta un tanto apático y desinteresado hacia su aprendizaje educativo, y muchas veces el maestro no se da cuenta de esto y solo exige o califica al niño de irresponsable y muchas cosas más, desconociendo a veces las características de un bajo rendimiento escolar.

Podemos considerar que los problemas de aprendizaje en la población guatemalteca son originados por diferentes causas, podemos mencionar entre ellas: económicas, culturales, familiares, etc. Por lo tanto el juego ocupa un papel muy importante en el campo educativo en todas las áreas, contribuyendo al mejor rendimiento y desenvolvimiento del niño en el nivel primario siendo el juego uno de los tipos principales de actividad en el niño.

"A través del juego se incorpora al niño a la colectividad, amplia y precisa sus conocimientos y forma la más preciadas cualidades morales y volitivas del individuo que crece"²².

Los niños dedican la mayor parte de su vida al juego, siendo estas actividades las que le entretienen y le ayudan a descargar su energía además de influir y estimular su desarrollo social, el juego es innato, nadie enseña a un niño a jugar y éste a las pocas semanas de nacido siendo un bebé ya sabe hacerlo, presiente la presencia de otros y los manifiesta con el pateo, fija su mirada poniendo toda su atención, sacude los brazos, etc. El niño juega por una necesidad interior ya que es espontáneo, casi instintivo que nos dan a conocer sus necesidades de su evolución.

En sus juegos el niño, refleja la vida que le rodea, el reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los niños interpretan, en el trato que dan a las cosas, en las relaciones entre los niños se reflejan sus relaciones con sus padres y maestros, en la forma en que se caracterizan a los personajes y en sus actos manifiestan lo que se les dice y se les hace sentir, en las réplicas y en las conversaciones los niños reproducen lo que observan constantemente, es decir, los actos, palabras, razonamientos y estimaciones de las personas que les rodean.

El juego tiene raíces de carácter histórico, se manifiesta de acuerdo con el cambio de vida de las personas adultas que entornan al niño, vida que ellos reflejan constantemente cuando juegan. El juego se remota al pasado y se está proyectando al futuro, si nos damos cuenta en algunos países ya es utilizado como método pedagógico habiéndose dado cuenta que es un elemento esencial que beneficia, sobre manera, el rendimiento escolar, principalmente cuando existe una deficiencia de éste.

²² Papais Dima E

PSICOLOGIA DEL DESARROLLO 3era Edición, Edr. Mc Graw Hill, 1969 Pág. 365

"A través del juego se incorpora al niño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más preciadas cualidades morales y volitivas del individuo que crece".²³

Los niños dedican la mayor parte de su vida al juego, siendo estas actividades las que le entretienen y le ayudan a descargar su energía además de influir y estimular su desarrollo social, el juego es innato, nadie enseña a un niño a jugar, y éste a las pocas semanas de nacido siendo un bebé ya sabe hacerlo, presiente la presencia de otros y lo manifiesta con su pataleo, fija la mirada poniendo toda su atención, sacude los brazos, etc., el niño juega por una necesidad interior, ya que éste es espontáneo, casi instintivo que nos dan a conocer sus necesidades de su evolución.

"Para dar nueva vida al juego, hay que hacer que los niños vean el mismo fenómeno bajo un aspecto hasta entonces desconocido, mostrar facetas nuevas en lo ya conocido, descubrir nuevos detalles, incitar al niño a que reaccione con variantes inéditas del juego ante lo nuevo".²⁴

El enriquecimiento de la experiencia del niño y la inclusión del lenguaje son condiciones para el paso cada vez más generalizado hacia la realidad. Con esta transición va disminuyendo gradualmente la necesidad de jugar un nuevo contenido, se hace cada vez más aceptable para el niño el llegar a conocer de una mejor manera nuevos contenidos, a través del lenguaje, la audición, lectura, razonamiento, observación y preguntas que pueden ser satisfechos todos de una forma agradable y dinámica, EL JUEGO.

A través del juego se amplían los conocimientos de los niños, se forma en ellos una cierta actitud moral conciente hacia lo que perciben, como se dijo anteriormente que en los niños mayores de edad escolar primaria el trabajo de los adultos suscita una valoración moral expresada en forma muy notoria, esta línea va siempre implícita en el desarrollo de lo que se exige de los niños que se sigue en todos los aspectos de su actividad. De modo especial, se acusa a la escuela en lo que concierne a los estudios, donde se forman gradualmente todas las facultades cognitivas, es decir las intelectuales.

²³ Ibid. Pág. 365.

²⁴ Fagelman, Gregorio

Durante las clases, el educador debe utilizar ampliamente la naturaleza animada de los juegos para dar a conocer a los niños los objetos de uso corriente, los animales, aves, plantas y demás objetos y fenómenos que les rodean, de este modo las nociones que se formen en los niños serán precisas y correctas y enriquecerán su lenguaje.

Tomando en cuenta que el lenguaje es básico para el pensamiento, cuando el niño aprende y domina éste es capaz de percibir y asimilar de una mejor forma lo complejo de los fenómenos, por tanto el maestro debe adecuar su lenguaje al grado de madurez y de conocimiento en que se encuentran sus alumnos, así el aprendizaje será más fácil y comprensible, menos aburridos, basándose en juegos para que el niño se motive y pueda ver concretamente lo que se le está tratando de explicar.

Un niño al cual por diferentes circunstancias se le ha vedado de juguetes y no ha tenido un libro de cuentos, crayones para dibujar, que vive en situaciones precarias, tiene pocas fantasías, no tiene creatividad, porque no hay estímulo en su aprendizaje y si los tiene son muy pobres, cuando se enfrenta a la escuela tiene muchos problemas de aprendizaje, todo lo que le rodea es desconocido, es aquí donde el juego tiene gran importancia puesto que este necesita aprender a socializarse, es aquí en donde adquiere cierta independencia, puede ser aprobado o no y puede lograrlo jugando con sus compañeros de clase, aprende nuevas formas de comportamiento de un modo positivo que puede reforzar la autoestima del niño, además de descubrir la labor de equipo, el estar o pertenecer a un grupo, se sitúa en puntos distintos, jugando aprende roles, actividades investigativas, formas de colaboración en las que es necesaria la colectividad.

"Además de servir para el desarrollo de las funciones biológicas y psicológicas, el juego fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, cuando forman grupos y se integran al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes, se puede decir que estas simples reglas del juego dan a dar origen al sentido de justicia, de equidad y de respeto a la ley".²⁵

Es decir que el niño puede aceptar las leyes y reglas de la escuela con precisión, entiende lo que está reglamentado, se da cuenta de sus derechos y deberes, puede decirse o entenderse que si el niño se encuentra en un ambiente escolar de autoritarismo, tiende a rechazar al maestro, director, etc., y todo adulto que se lo represente he aquí el por qué del ausentismo escolar, por lo contrario si encuentra un clima de tolerancia, comprensión provoca en el alumno liberación de tensiones, por lo que éste se siente más libre y a gusto para trabajar, teniendo como consecuencia un mejor provecho en cuanto a tiempo y aprendizaje teniendo en cuenta que un alumno lleno de tensiones y conflictos no puede dar un buen rendimiento, entonces debe ayudarlo el maestro poniéndole dentro de un ambiente agradable y propicio para su aprendizaje.

²⁵ Ibid. Pág. 143

Las actitudes, las motivaciones desempeñan un papel muy importante en el aprendizaje, un niño no puede rendir al máximo si está lleno de conflicto emocionales, tensiones emotivas, desconfianza que lo absorbe totalmente, si el maestro observa esto debe de ayudar al niño pero de una manera propicia a su edad.

"La gran función del juego es preparar al ser para actuar con eficacia en la vida adulta por esto se considera hoy el juego infantil como un pre-ejercicio, como un adiestramiento para el futuro".²⁶

Todo lo anterior nos da información sobre la manera de abordar al niño, sus inquietudes, nos descubre sus habilidades y destrezas, y se puede formar una idea sobre las fallas y darle todo el apoyo necesario y brindándole una imagen apropiada de los adultos.

Es por lo anterior que se necesita que el aprendizaje sea a través del juego, porque es un cambio relativamente permanente en el comportamiento que refleja un aumento gradual de su conocimiento, inteligencia, y que puede incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica, por lo tanto es importante motivarlo para que se exprese y diga lo que siente y lo que tiene dentro de su mente y poder atender la deficiencia de su bajo rendimiento escolar cuando lo presenta.

²⁶ (26) Ibid. Pág. 172

HIPOTESIS

EL PROGRAMA DE JUEGOS DIRIGIDOS QUE SE PLASMA EN EL MANUAL, APLICADO DURANTE DOS MESES A NIÑOS QUE PRESENTAN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE EN EL AREA DE LA LECTO-ESCRITURA, PERMITE ALCANZAR LA MADUREZ DE LAS FUNCIONES GRAFO-PERCEPTIVAS MOTRICES.

VARIABLE INDEPENDIENTE

El Juego: es una actividad que pone al niño en movimiento, útil para el ejercicio y para el descanso mental u otras actividades, que proporciona cierto placer en quienes lo realizan con un objetivo.

INDICADORES

- Juego dirigido
- Juego espontáneo
- Juego libre
- Actividades de grupo
- Actividades individuales

VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de las Funciones Grafo-Perceptivas Motrices: es una complicada función integrativa que principia ante la percepción y reproducción de estímulos para que luego pase a una acción motriz coordinada.

INDICADORES

- Funciones Auditivas: agudeza
percepción
- Funciones táctiles: movimiento
discriminación
- Funciones visomotoras: atención
percepción
concentración
memoria
coordinación
- Funciones Visuales: percepción
- Lenguaje: fluidez

CAPITULO II

METODOS Y TECNICAS

El estudio se realizó en el Colegio Lauretta Bender ubicado en la 18 calle 7-46 zona 11, Ciudad Capital.

La población objeto de estudio constó de 20 niños de ambos sexos, que cursaron el primer grado de primaria.

Se solicitaron los permisos correspondientes para aplicar las evaluaciones a la población elegida, a la cual se le aplicó el Test A.B.C. para determinar la madurez grafo-perceptiva que poseían cada uno de los integrantes.

Después de la aplicación del Test A.B.C. se puso en práctica el programa de juegos, elaborado con base a experiencias obtenidas a nivel práctico y teórico, con el objeto de estimular las funciones que intervienen en el área de la lecto-escritura, habiéndose observado en niños que presentan problemas de aprendizaje, inmadurez en áreas específicas que intervienen en el desarrollo adecuado de las mismas.

El programa contiene juegos que desarrollan funciones visuales, táctiles, auditivas, motoras etc. Fue aplicado durante un periodo de dos meses, tres veces por semana durante un lapso de cuarenta y cinco minutos cada día, en un área equipada adecuadamente y con un ambiente de acuerdo a las necesidades de la aplicación.

Al finalizar la aplicación del programa de juegos se reevaluó a la población con el retest, con el fin de verificar la efectividad del mismo y observar cambios suscitados en la madurez de los niños que presentan problemas de aprendizaje en el área de la lecto-escritura.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

INSTRUMENTOS

TEST A.B.C.

Es un instrumento que se aplicó en forma individual el cual mide las áreas de aprestamiento para el aprendizaje de la lectura y escritura. Se aplicó la batería completa para verificar la madurez grafo-perceptiva de la muestra. Se tomaron en cuenta niños que presentaban problemas de aprendizaje y que habían alcanzado un nivel superior en las funciones perceptivas viso-motrices.

PROGRAMA DE JUEGOS

Instrumento que se elaboró de acuerdo a las necesidades de la población evaluada, debido a la inmadurez en los procesos que intervienen en el área de la lecto-escritura.

Fue aplicado en forma individual y colectiva con el propósito de estimular los procesos cognitivos en los niños que presentaron Problemas de Aprendizaje.

APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS EMPLEADOS

TEST A.B.C.

Se emplearon cinco sesiones aproximadamente de treinta minutos por cada una, tiempo en el cual se aplicó la batería completa y se realizó seguidamente la conversión de puntajes.

PROGRAMA DE JUEGOS

Se aplicó en forma individual y colectiva durante un período de dos meses, tres veces por semana empleando un período de cuarenta y cinco minutos cada día.

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Después de la aplicación de pruebas y del Manual de Juegos se hizo una comparación entre los resultados obtenidos; utilizando para ello la diferencia de medias y el análisis porcentual para verificar la madurez grafo-perceptiva de la población evaluada.

CAPTULO III

PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

El estudio estuvo compuesto por niños de ambos sexos, que cursaron primero primaria, en el Colegio Lauretta Bender, que presentaban problemas de aprendizaje en el área de lecto-escritura, cuyas edades oscilaban entre 7 y 9 años.

La investigación se realizó durante el segundo semestre del ciclo escolar del año 1997, con una población total de 20 niños.

Al inicio de la investigación se aplicó al grupo de niños el test A.B.C. para evaluar la madurez grafo-perceptiva en el proceso de lectura y escritura.

Con base a los resultados obtenidos por medio del test, y las necesidades que presentaron los niños con problemas de Aprendizaje, se elaboró y se aplicó un programa de juegos que contribuyó al desarrollo madurativo de los procesos cognitivos que intervienen en el área de la lecto-escritura, durante un periodo de dos meses.

Al finalizar la aplicación del programa de juegos, se reevaluó con el test A.B.C. a la muestra elegida, con el fin de verificar la efectividad del programa elaborado y la influencia de éste en la madurez grafo-perceptiva de la población.

A continuación se presentan las tablas y gráficas de los resultados obtenidos:

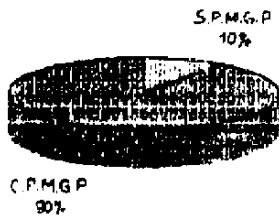
Tabla No. 1
Madurez Grafo-Perceptiva
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Nivel Edad	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	1	1	4	4	2	0
8 Años	1	3	5	3	3	1
9 Años	0	2	3	5	2	0
Total	2	6	12	12	7	1
	20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 1
Madurez Grafo-Perceptiva
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación



Reevaluación



CPMGP = "Con" Problemas de Madurez Grafo-Perceptiva
SPMGP = "Sin" Problemas de Madurez Grafo-Perceptiva

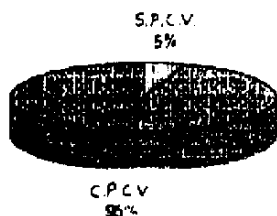
Tabla No. 2
Coordinación Visomotora
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Nivel	Evaluación			Reevaluación		
Edad	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	0	4	2	2	4	0
8 Años	1	3	5	2	6	1
9 Años	0	3	2	3	2	0
Total	1	10	9	7	12	1
	20			20		

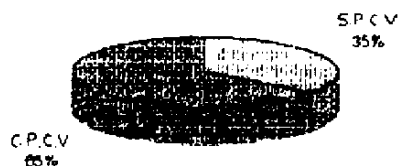
Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 2
Coordinación Motora
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación



Reevaluación



C.P.C.V. = "Con" Problemas de Coordinación Motora
S.P.C.V. = "Sin" Problemas de Coordinación Motora

Tabla No. 3
Memoria Inmediata
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

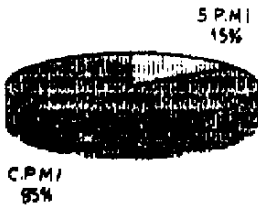
Nivel	Evaluación			Reevaluación			
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior	
7 Años	2	2	2	3	3	0	
8 Años	1	2	6	5	3	1	
9 Años	0	1	4	2	3	0	
Total	3	5	12	10	9	1	
		20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 3
Memoria Inmediata
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación

Reevaluación



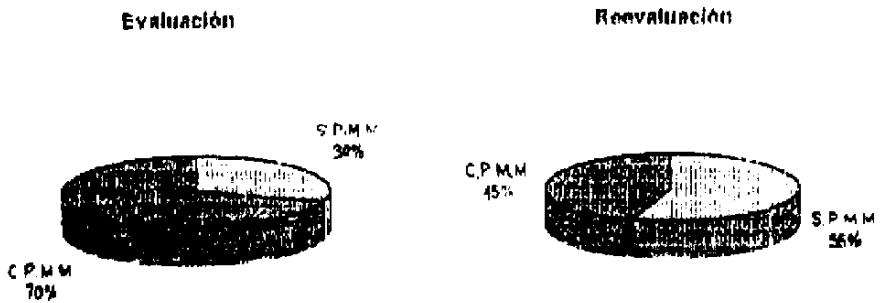
C.P.M.I = 'Con' Problemas de Memoria Inmediata
S.P.M.I = 'Sin' Problemas de Memoria Inmediata

Tabla No. 4
Memoria Motora
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Nivel Edad	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	2	3	1	4	2	0
8 Años	3	3	3	5	3	1
9 Años	1	2	2	2	3	0
Total	6	8	6	11	8	1
	20			20		

Fuente: Colegio Laureta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 4
Memoria Motora
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje



C.P.M.M. - "Con" Problemas de Memoria Motora
S.P.M.M. - "Sin" Problemas de Memoria Motora

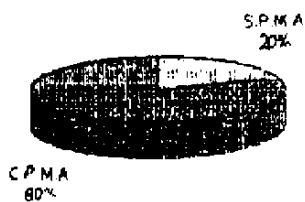
Tabla No. 5
Memoria Auditiva
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Nivel	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	1	3	2	4	2	0
8 Años	2	6	1	3	5	1
9 Años	1	2	2	2	3	0
Total	4	11	5	9	10	1
	20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 5
Memoria Auditiva
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación



Reevaluación



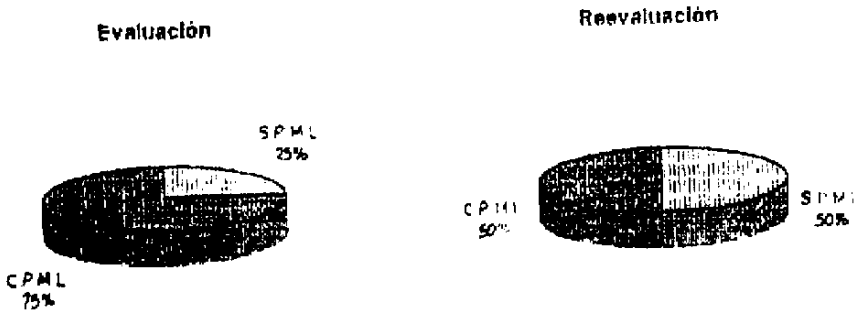
C.P.M.A. = "Can" Problemas de Memoria Auditiva
S.P.M.A. = "Siu" Problemas de Memoria Auditiva

Tabla No. 6
Memoria Lógica
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Nivel	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	2	3	1	4	2	0
8 Años	2	5	2	4	4	1
9 Años	1	3	1	2	3	0
Total	5	11	4	10	9	1
	20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 6
Memoria Lógica
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje



CPML = "Con" Problemas de Memoria Lógica
SPML = "Sin" Problemas de Memoria Lógica

Tabla No. 7
Lenguaje
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

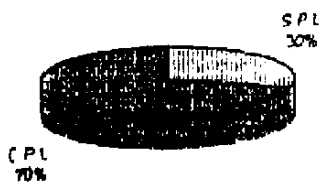
Nivel Edad	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	1	2	3	4	2	0
8 Años	2	5	2	5	3	1
9 Años	3	7	0	3	2	0
Total	6	8	5	12	7	1
	20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 7
Problemas de Lenguaje
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación

Reevaluación



C P L = "Con" Problemas de Lenguaje
S P L = "Sin" Problemas de Lenguaje

Tabla No. 8
Atención
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

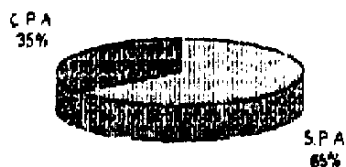
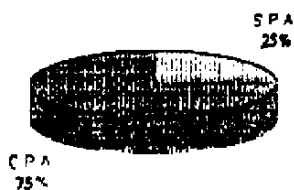
Nivel Edad	Evaluación			Reevaluación		
	Superior	Medio	Inferior	Superior	Medio	Inferior
7 Años	1	2	3	4	2	0
8 Años	2	4	3	8	2	1
9 Años	2	2	1	3	2	0
Total	5	8	7	13	6	1
	20			20		

Fuente: Colegio Lauretta Bender
Muestra: 20 Unidades de Análisis

GRAFICA No. 8
Problemas de Atención
en Niños que presentan Problemas de Aprendizaje

Evaluación

Reevaluación



C.P.A. = "Con" Problemas de Atención
S.P.A. = "Sin" Problemas de Atención

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se considera que el concepto de Niños con Problemas de Aprendizaje que expone la Federación Mundial de neurología es el más apropiado para denominar a este grupo, pues se pudo observar que en la población estudiada presentaron una o varias de las características que en tal definición se mencionan. Por ejemplo; actividad constante, déficit de atención, agresividad, dislexia, alexia, discalculia etc. A la vez tienen un cociente intelectual dentro de la media normal.

Al comparar la evaluación y reevaluación de la población se encontró lo siguiente:

Que es significativa la diferencia de la madurez grafo-perceptiva mediante la comparación de medias y el análisis porcentual, encontrándose dentro de un 20% en la evaluación y un ascenso del 80% en la reevaluación, observando así la influencia del juego como factor relevante en la estimulación y adquisición de las áreas que intervienen en el proceso de la lectura y la escritura.

En el análisis realizado con el test A.B.C. se observó diferencia entre la evaluación y reevaluación, ya que en la evaluación dos niños (10%) habían alcanzado la madurez grafo-perceptiva adecuada; mientras que en la reevaluación doce niños (60%) de la población total lograron alcanzar la madurez grafo-perceptiva necesaria.

El éxito obtenido en el desarrollo de toda la evaluación se debió a que se tomaron en cuenta todas las áreas que evalúa el test A.B.C. entre ellas se encuentran: La coordinación visomotora en la que se obtuvieron los resultados y se realizó una comparación entre la evaluación, presentándose un niño (5%) con un desarrollo oculo-manual necesario y en la reevaluación siete niños (35%) desarrollaron dicha función.

Comparándose ambas evaluaciones se puede decir que en la reevaluación un número promedio de la población total lograron alcanzar el nivel necesario en dicha área.

La memoria es otro aspecto fundamental evaluado por el test. Se encontró que en la evaluación de la memoria inmediata, previa a la aplicación del programa, sólo tres niños (15%) de la población evaluada obtuvo un puntaje que demostraba un desarrollo y secuencia lógica normal de ese aspecto. En la reevaluación se encontró que diez niños (66%) lograron ese mismo desarrollo por medio de juegos que ponen en práctica su voluntad y concentración.

En la memoria motora seis niños (30%) presentaron un adecuado desarrollo de la misma y en la reevaluación once niños (66%) lograron desarrollarla. En la memoria auditiva cuatro niños (20%) poseían la madurez necesaria en ésta y en la reevaluación

nueve niños (45%) adquirieron un grado mayor de madurez. En la memoria lógica cinco sujetos (20%) ya la poseían desarrollada mientras que en la reevaluación diez niños (50%) presentaron un desarrollo considerable.

Comparando la evaluación y reevaluación de los cuatro tipos de memoria pudo observarse que un porcentaje alto de la población total evaluada logró desarrollar una concentración voluntaria por medio de juegos adaptados a diversas áreas que se encontraron deficientes en los niños.

También es importante tomar en cuenta el área de lenguaje, pues en los niños que presentan problemas de aprendizaje se observó deficiente, lo que dificulta el adecuado proceso de aprendizaje. encontrando en la población evaluada seis niños (30%) con un lenguaje fluido y adecuado y en la reevaluación doce niños (60%) elevaron el nivel del lenguaje que poseían en base a juegos participativos y creativos que contiene el programa, beneficiando así un desarrollo integral en el niño.

Finalizando las áreas que evalúa el test A.B.C. podemos mencionar la atención que es un elemento esencial para el aprendizaje, pero el niño inmaduro es incapaz de fijar su atención en forma permanente. En la evaluación realizada se presentaron cinco niños (25%) con una atención adecuada y en la reevaluación 13 niños (65%) habían desarrollado la misma después de la aplicación del programa.

Comparando ambas evaluaciones puede decirse que un método eficaz para estimular y desarrollar la atención es el juego; pues en éste, el niño invierte todo su interés en el desarrollo de los mismos, logrando una satisfacción, recreación y beneficios para el desarrollo integral de sus habilidades y destrezas.

En base a toda la información recabada a lo largo de la presente investigación se acepta la hipótesis "El programa de Juegos dirigidos aplicado durante dos meses a niños que presentan problemas de aprendizaje en el área de la lecto-escritura permite alcanzar la madurez de las funciones grafo-perceptivas motrices.

Se puede afirmar que las funciones perceptivas visomotrices son de suma importancia para el adecuado desarrollo en el proceso de lectura y escritura, demostrando con ello, que si existen algunas anomalías en dichas funciones, afectará el rendimiento escolar del niño provocándole problemas emocionales colaterales.

Al aplicar adecuadamente el programa a los niños que presentan problemas de aprendizaje se observaron actitudes positivas, ya que esperaban con muchos deseos que llegase el periodo correspondiente, mostraban alegría al participar en cada juego y en más de alguna ocasión se escuchó el comentario: "Si me enseñan así a leer voy a aprender rápido" o bien "Nunca me había divertido tanto, aprendiendo".

Las maestras que habían tenido contacto con este grupo, se admiraron de los cambios que fueron dándose paulatinamente, pues hasta las conductas negativas hacia ellas fueron desapareciendo. Se identificaron mucho con las personas que aplicaron el manual, pues aunque no estuviesen dentro de clase, se mostraban ansiosas a platicar y colaborar en lo que fuese necesario, obteniendo el mayor grado de participación y colaboración, a pesar de que dentro del grupo se encontraba un niño con lesión orgánica severa, que, aunque al poner todo su esfuerzo y empeño para participar adecuadamente, nunca logró alcanzar las metas que se esperaba de la mayoría de los niños.

La experiencia que se adquirió es de gran importancia, ya que denota que sí existen medios alternativos para ayudar a la población que presenten las características anteriormente descritas. A la vez dejar plasmado un método didáctico para el maestro y padres de familia que tengan contacto con niños que posean dichas características.

Entre los juegos individuales más efectivos del programa se pueden mencionar: copia de patrones, abecedario en lija, vocabulario de palabras, sopa de letras, pues la población mostró mayor interés en los mismos, lo cual era el objetivo principal, que el niño se divirtiera aprendiendo.

Entre los juegos de grupo que evidenciaron mayor efectividad, se encuentran: memoria y lotería, ya que se logró despertar el interés y la participación del niño tomando el juego muy activo y grato, a través de estos factores se verificó una mejor socialización y comunicación, tanto con sus compañeros como con su maestra, ya que la carencia de estos factores es uno de los mayores problemas que afectan un adecuado rendimiento escolar en los niños que presenten problemas de aprendizaje.

Por lo anterior expuesto, se enfatiza que el juego es indispensable en el aprendizaje del niño, pues contribuye a mejorar su nivel educativo, porque de acuerdo al grado del problema de aprendizaje que el niño presente así debe tomarse en cuenta la actividad lúdica, como un programa reeducativo.

CONCLUSIONES

- 1.- Se acepta la hipótesis que el programa de juegos dirigidos que se plasma en el manual, durante dos meses a niños que presentan Problemas de Aprendizaje en el área de la Lecto-Escritura, permite alcanzar la madurez de las Funciones Grato-Perceptivas Motrices.
- 2.- Los juegos dirigidos contribuyen a que el niño mejore sus niveles de sociabilidad, su rendimiento escolar, aunado al desarrollo total de su personalidad.
- 3.- Durante el período de aplicación del programa de juegos, el 80% de los niños que presentan problemas de aprendizaje alcanzaron el nivel de madurez necesario para el aprendizaje de la lecto-escritura.
- 4.- El programa de juegos no es adecuado para niños que presentan lesión orgánica severa, por lo que debe brindarse otro tipo de ayuda especial.
- 5.- La relación que se establece entre el niño y la maestra es un factor influyente en los resultados que se obtengan al ser aplicado el programa.
- 7.- Que los niños que ingresan por primera vez al área escolar sean evaluados por profesionales para detectar futuros problemas de aprendizaje.
- 8.- En Guatemala la mayor parte de niños con problemas de aprendizaje carecen de diagnóstico en edades tempranas lo que provoca que se les confunda con daños mas severos y así mismo, no se les proporciona la ayuda necesaria en las primeras etapas de su desarrollo.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

RECOMENDACIONES

- 1.- Se recomienda al Ministerio de Educación que dentro de los programas educativos se contemple un área específica de juegos dirigidos que deberán ser aplicados al inicio del ciclo escolar.
- 2.- Es importante aplicar el programa de juegos dirigidos desde el inicio del ciclo escolar para lograr mejores resultados dentro del aprendizaje.
- 3.- El programa de juegos debe ser considerado flexible y ser aplicado de acuerdo a las necesidades que presente el niño.
- 4.- Brindar orientación psicopedagógica a maestros y padres de familia sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza -aprendizaje.
- 5.- Se recomienda a los maestros dar una orientación a los padres de niños que presentan problemas de aprendizaje para ayudar en forma adecuada a sus hijos, así como reconocer y manejar las conductas que se deriven de dichos problemas.
- 6.- La persona que trabaje en el ámbito de los problemas de aprendizaje debe poseer conocimientos profundos para ayudar con mayor eficacia al niño.

GLOSARIO

- **Agnosia:** pérdida de la capacidad de reconocer cualquier estímulo sensorial
- **Alexia:** afasia visual o ceguera para las palabras; incapacidad para leer debido a una lesión cerebral
- **Apercepción:** proceso fundamental para la adquisición del conocimiento
- **Apraxia:** incapacidad para ejecutar movimientos adaptados a una finalidad, a pesar de la integridad de las funciones intelectuales, motrices y sensitivo sensoriales.
- **Aprensión:** con sentido cognitivo operación por la cual se alcanza un objeto del pensamiento.
- **Déficit:** son adquisiciones escolares que faltan a un niño para alcanzar el nivel escolar que corresponde a su edad mental.
- **Desinhibición:** liberación de los centros psíquicos y motores inferiores, subcorticales y automáticos, del control de los centros psíquicos superiores corticales.
- **Disgrafía:** dificultad para el acto de escribir que está unida con retardo de la maduración motriz
- **Dixlexia:** dificultad en la lectura caracterizada por el hecho de que el sujeto después de haber leído fácilmente algunas palabras, es incapaz de comprender

lo que sigue, se detiene y sólo puede recomenzar después de algunos minutos de reposo.

- **Estigma:** nombre que se da a los signos permanentes pero difíciles de descubrir que permiten diagnosticar algunas afecciones.
- **Lesión:** cambio que podemos apreciar y que ocurre en los cambios anatómicos e histológicos de un órgano, bajo la influencia de una causa mórbida o de traumatismo.
- **Madurez:** período del desarrollo completo con referencia al desarrollo del organismo en general o a las actividades mentales.
- **Percepción:** proceso por medio del cual el organismo como resultado de la excitación de los sentidos y con la intervención de otras variables.
- **Reversibles:** son transformaciones que pueden ser realizadas en sentido inverso. Es puramente ideal, solo en caso límite de los fenómenos reales, todo en el fondo es irreversible.

BIBLIOGRAFIA

CALDERON GONZALES, RAUL
"EL NIÑO CON DISFUNCION CEREBRAL"
EDITORIAL LIMUSA
MEXICO, 1980

DORSCH, FRIEDRICH
"DICCIONARIO DE PSICOLOGIA"
EDITORIAL HEIDER
BARCELONA, ESPAÑA 1981

FINGERMAN, GREGORIO
"PSICOLOGIA PEDAGOGICA E INFANTIL"
EDIT. HEIDER
BARCELONA, ESPAÑA 1981

GIORDANO, LUIS Y HECTOR
"APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y DISLEXIA"
EDIT. PRENSA MEDICA MEXICANA
2DA EDICION
MEXICO D.F. 1978

LEWIS RENA Y OTROS
"EDUCACION DE NIÑOS Y ADULTOS EXCEPCIONALES"
2DA EDICION
EDIT. PIEDRA SANTA
GUATEMALA 1989

NERICI, IMIDEO G.
"HACIA UNA DIDACTICA GENERAL DIANAMICA"
3ERA EDICION
EDIT. KAPELUZ
BRASIL, 1985

PROFESOR DE LA UNIVERSIDAD DE BARCELONA
BIBLIOTECA

- NIETO, MARGARITA
"EL NIÑO DISLEXICO"
2DA EDICION
EDIT. PRENSA MEDICA MEXICANA
MEXICO 1978

- PAPALIA E. DIANNE
"EL DESARROLLO HUMANO"
2DA EDICION
EDIT. MCGRAW HILL
MEXICO 1980

- SANTILLANA
"EDUCACION PRE-ESCOLAR"
ENCICLOPEDIA
1980

- SENSAT, ROSA
"LA EDUCACION DEL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS"
EDIT. PABLO DEL RIO S.A.
MADRID, ESPAÑA 1980

- SOPENA, RAMON
"DICCIONARIO ENCICLOPEDICO ILUSTRADO"
EDIT. SOPENA
ESPAÑA 1981

ANEXOS

INTRODUCCION

El presente Manual pretende brindar a maestros, padres de familia y personas que tratan con niños que presentan Problemas de Aprendizaje, conocimientos, fines y aplicaciones de juegos de los cuales han sido comprobados su efectividad con este tipo de niños.

Los juegos aseguran al niño la posibilidad de adelantar según sus propias fuerzas, pues éstos forman parte de su mundo y les proporcionan ayuda dependiendo del grado del problema de aprendizaje que presente otorgándole una reeducación.

Si se aplican técnicas pedagógicas adecuadas, el niño establece nuevos lazos de relación con el entorno y realiza actividades variadas, complementarias y de complejidad creciente que permiten la superación de sus problemas de aprendizaje.

El presente trabajo contribuyó en parte a la educación escolar del niño y además puede quedar la inquietud en los educadores para incluirlo dentro de sus programas educativos.

INDICE

JUEGOS QUE AYUDAN AL DESARROLLO DE LAS FUNCIONES:

PERCEPCION VISUAL:	JUEGOS INDIVIDUALES	PAG.
	Laberinto	08
	Tragabolas	11
	Seguimiento de puntos	12
	Identificando letras	13
	Sopa de letras	14
	Estrellas asperas	16
	Copia patrones	17
	JUEGOS COLECTIVOS	
	Loteria	04
	Memoria	05
	Rompecabezas	18
	Sopa de palabras	14
	Dominó	21
PERCEPCION TACTIL:	JUEGOS INDIVIDUALES	
	Tragabolas	11
	Identificando letras	13
	Canasta con pinzas	15
	Estrellas asperas	16
	Abecedario en lija	19
	Cuencas	09
PERCEPCION AUDITIVA:	JUEGOS COLECTIVOS	
	Loteria	04
ESTIMULAN LENGUAJE:	JUEGOS COLECTIVOS	
	Caja mágica	07
	Vocabulario de palabras	20

ESTIMULAN A LA CONCENTRACION

JUEGOS INDIVIDUALES	
Laberinto	06
Coloreando figuras	08
Seguimiento de puntos	12
Copia patrones	17
JUEGOS COLECTIVOS	
Loteria	04
Memoria	05
Rompecabezas	18
Dominó	21
Cuencas	09

ESTIMULAN ATENCION Y MEMORIA:

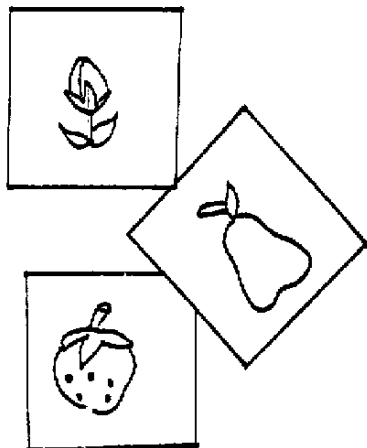
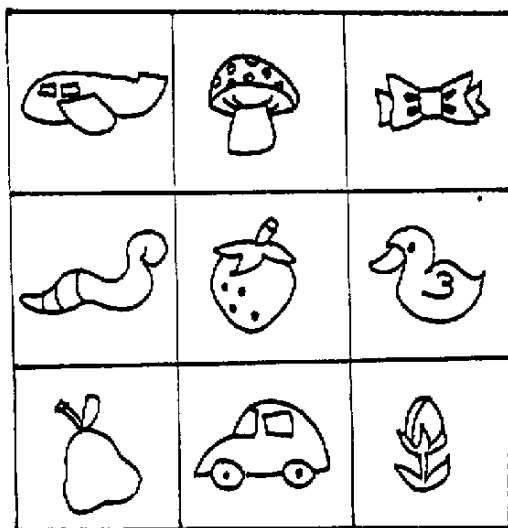
JUEGOS INDIVIDUALES	
Seguimiento de puntos	12
Sopa de letras	14
Copia de patrones	17
JUEGOS COLECTIVOS	
Loteria	04
Memoria	05
Rompecabezas	18
Dominó	21

ESTIMULAN FUNCIONES PERCEPTIVAS VISO-MOTRICES:

JUEGOS INDIVIDUALES	
Laberinto	06
Tragabolas	11
Identificando letras	13
Sopa de letras	14
Canasta con pinzas	15
Copia patrones	17
JUEGOS COLECTIVOS	
Loteria	04
Memoria	05
Boliche	10
Rompecabezas	18
Dominó	21
Cuencas	09

LOTERIA

- OBJETIVO:** Que el niño incremente sus habilidades en la percepción visual, auditiva, y razonamiento lógico.
- EDAD:** 5 años en adelante.
- MATERIAL:** se usarán cartones tamaño oficio con dibujos, figuras geométricas o números por cada cartón habrán 20 tarjetas con los mismos dibujos que están en los cartones grandes.
- INSTRUCCIONES:** Cada participante tendrá un cartón, habrá otro niño encargado de ir diciendo el nombre de los dibujos que están en las tarjetas. Cada vez que los jugadores escuchen el nombre de sus dibujos que están en el cartón grande deberán marcarlo con un frijol, quién llene su cartón antes será el ganador.



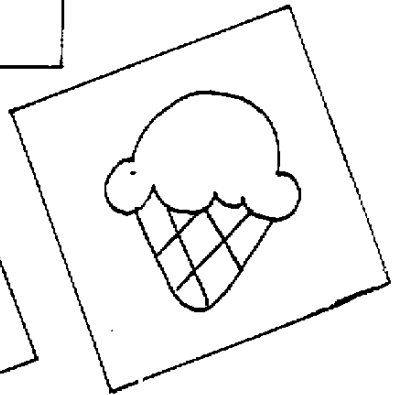
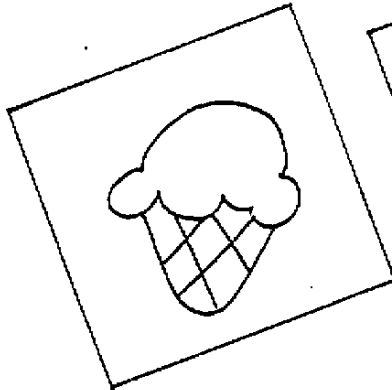
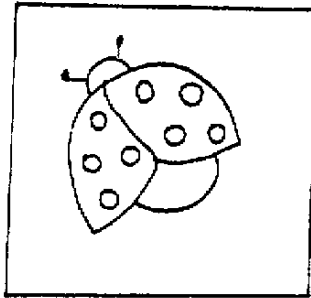
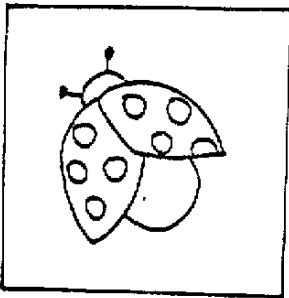
MEMORIA

OBJETIVO: Que el niño desarrolle su memoria a largo plazo, y su percepción visual por medio del juego.

EDAD: 6 años en adelante.

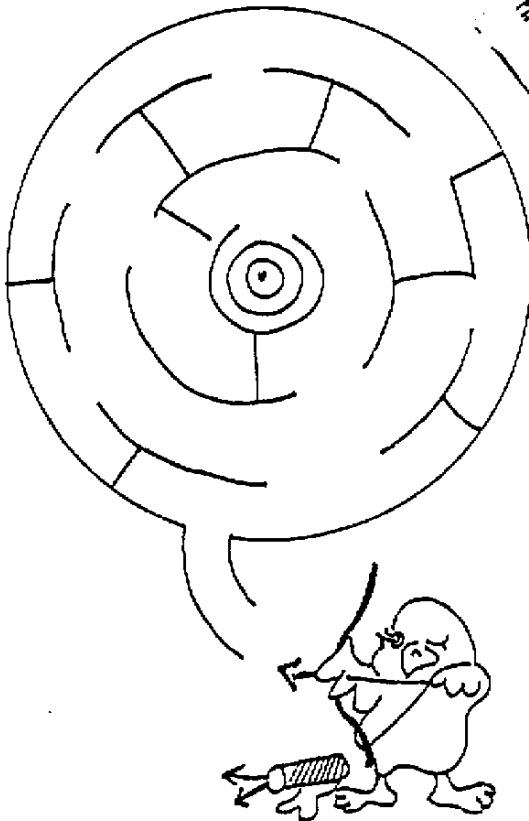
MATERIAL: 20 pares de tarjetas con dibujos o figuras.

INSTRUCCIONES: La maestra pondrá las tarjetas boca abajo, y le dirá a cada participante que le da vuelta a 2 tarjetas, tratando de encontrar parejas. Si encuentran una pareja volverá a levantar otras dos tarjetas, sino el juego continuará. El participante que más tarjetas con parejas tenga gana.



LABERINTO

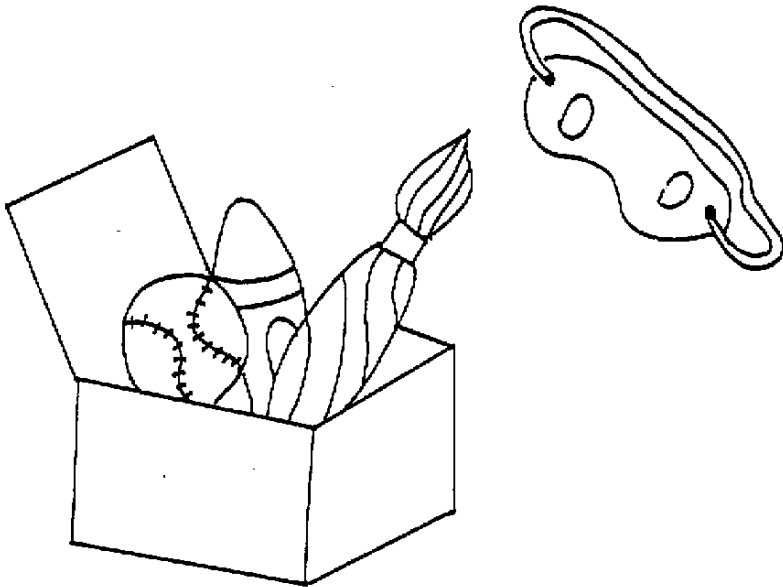
- OBJETIVO:** Que el niño desarrolle su percepción visual y concentración por medio del juego.
- EDAD:** 6 años en adelante.
- MATERIAL:** Circulo de cartulina, dibujado un camino enredado.
- INSTRUCCIONES:** Encontrar el camino adecuado hasta llegar a la salida.



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

CAJA MAGICA

- OBJETIVO:** Que el niño incremente su vocabulario y utilice en forma correcta las palabras que ya conoce.
- EDAD:** 5 años en adelante.
- MATERIAL:** Caja de cartón, objetos que el niño conozca y utilice en la vida diaria, pañuelo o antifaz.
- INSTRUCCIONES:** Se le vendan los ojos al niño, luego se le da la caja con los objetos que estén adentro y que a la vez los vaya nombrando e ir diciendo uso y características de cada objeto.



COLOREANDO FIGURAS SIGUIENDO EL NUMERO

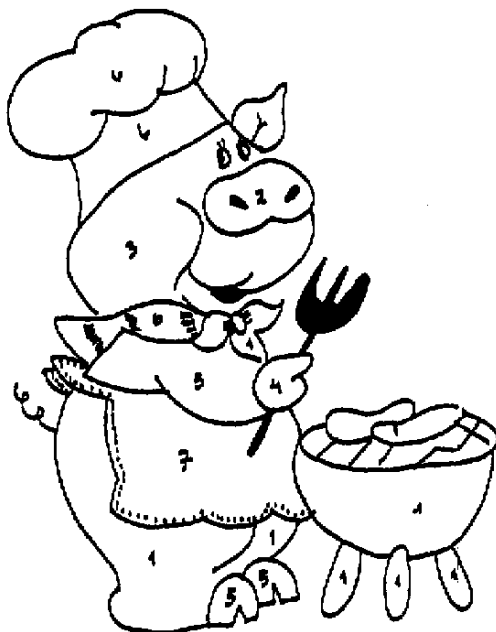
OBJETIVO: Que el niño desarrolle su capacidad de concentración y el seguimiento de instrucciones.

Que el niño reconozca los números e identifique colores por su nombre para lograr una asociación entre número y color.

EDAD: 7 años en adelante.

MATERIAL: dibujo, crayones.

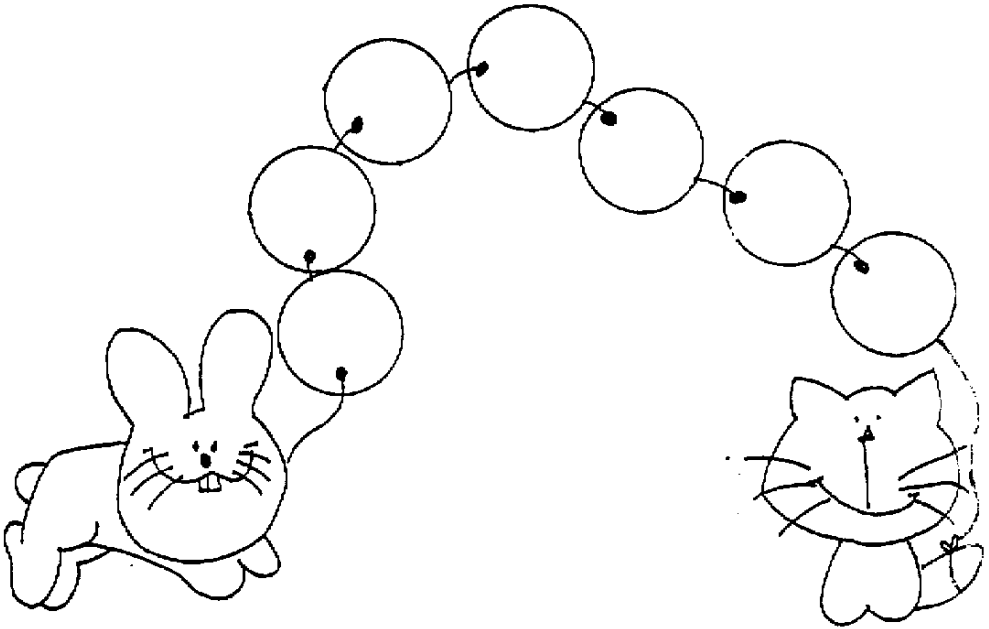
INSTRUCCIONES: Pinta cada parte del dibujo según el número que indique la maestra.



1. amarronado 2. rosado 3. rojo 4. azul 5. negro 6. blanco
7. amarillo 8. café

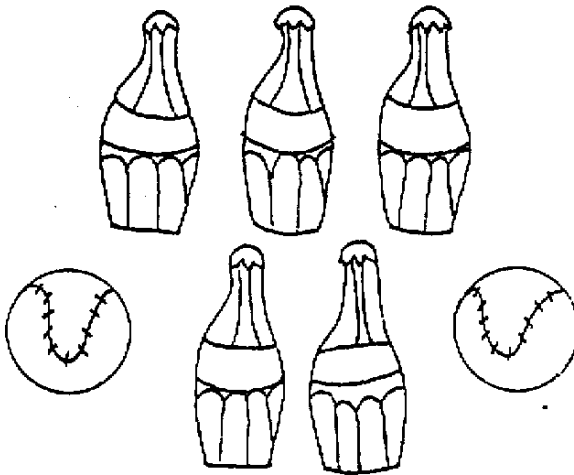
CUENCAS

- OBJETIVO:** Que el niño ejercite la motricidad fina insertando objetos de cualquier tamaño y forma.
- EDAD:** 5 años en adelante.
- MATERIAL:** lana, objetos de diferentes formas, tamaños, o cualquier material que tenga agujero en medio, se recomienda material grande de 3cm en adelante.
- INSTRUCCIONES:** Se le dá cierto número de objetos para que el niño los vaya insertando en la lana hasta llenarla totalmente, pudiendo formar collares o pulseras.



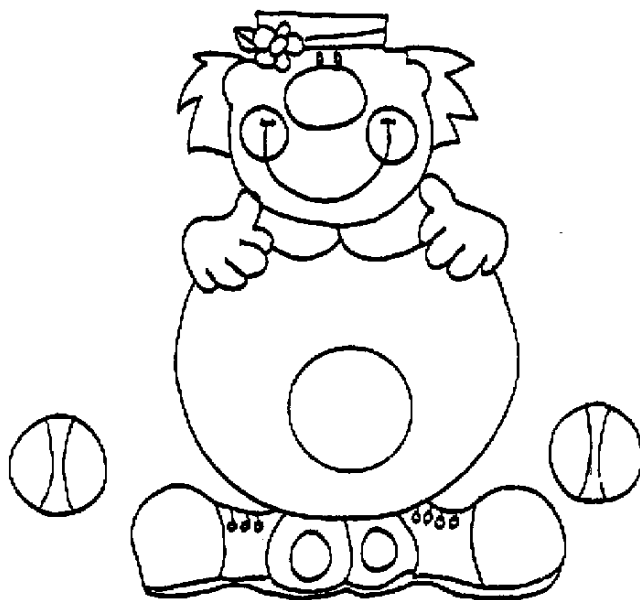
MINI-BOLICHE.

- OBJETIVO:** Que el niño desarrolle su motricidad y coordinación visomotriz.
- EDAD:** 5 años en adelante.
- MATERIAL:** latas y cartulino.
- INSTRUCCIONES:** Se colocan las latas formando un triángulo en la orilla de la mesa, del otro lado de la mesa se coloca el niño con la pelota, y trata con ella de derribar todas las latas. Se puede colocar de 6 a 10 latas, el juego puede llevarse a cabo en el suelo.



TRAGABOLAS

- OBJETIVO:** Que el niño a través del juego sea capaz de calcular espacio.
Estimular en el niño, atención, concentración y desarrollo de su percepción visual.
- EDAD:** 6 años en adelante.
- MATERIALES:** cuadrado de cartulina, con un payaso dibujado en el centro, bolas cilíndricas.
- INSTRUCCIONES:** Situar al niño enfrente del tragabolas, en la posición más adecuada para él, luego fijará su atención en el centro del payaso donde tiene que introducir las pelotas.



SEGUIMIENTO DE PUNTOS

- OBJETIVO:** Que el niño identifique el número y que siga una secuencia ordenada.
- EDAD:** 6 años en adelante.
- MATERIAL:** dibujo, lápiz y crayones.
- INSTRUCCIONES:** Une los puntos siguiendo el orden de los números, y pinta tu dibujo.



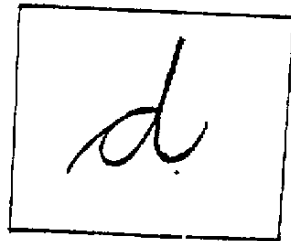
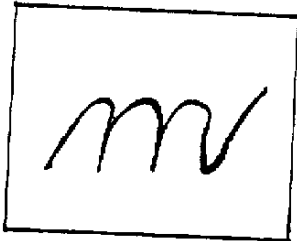
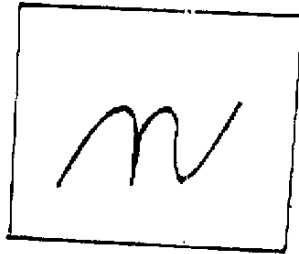
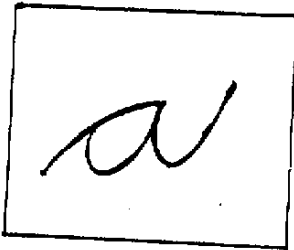
IDENTIFICANDO LETRAS

OBJETIVO: Que el niño desarrolle su percepción visual y discriminación táctil a través de las letras del abecedario.

EDAD: 6 años en adelante.

MATERIAL: cartulina, marcadores y lija.

INSTRUCCIONES: La maestra mostrará una tarjeta a cada niño en el cual el deberá tocar e identificar que letra del abecedario es, nombrarla y decir una palabra con la misma letra.



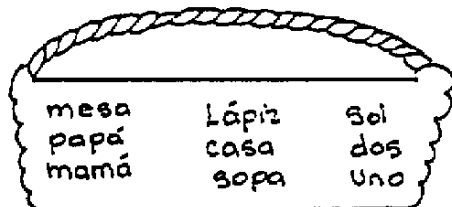
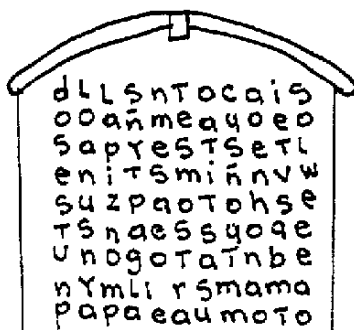
SOPA DE LETRAS

OBJETIVO: Que el niño desarrolle su atención, memoria a larga plazo y su concentración por medio de la búsqueda de palabras.

EDAD: 6 años en adelante.

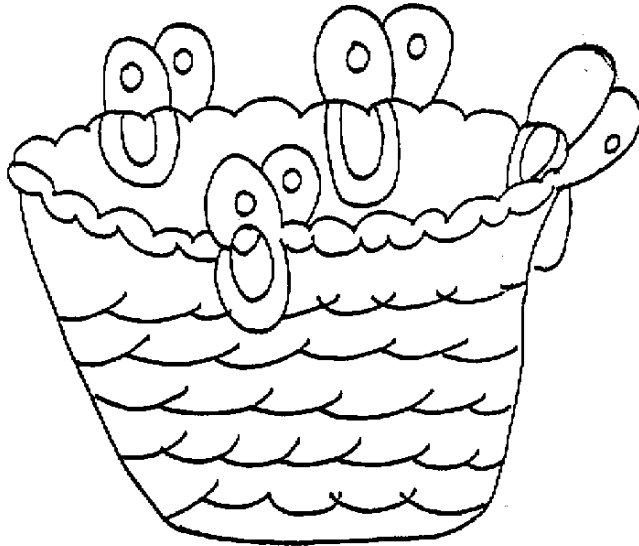
MATERIAL: cartulina, dibujo y palabras.

INSTRUCCIONES: Busca las palabras que te dictaré tu maestro.



CANASTA CON PINZAS

- OBJETIVO:** Que el niño refuerce el movimiento de pinza para mejorar la escritura.
- EDAD:** 6 años en adelante.
- MATERIAL:** una canasta mediana con 20 ganchos de ropa colocados al borde de la canasta.
- INSTRUCCIONES:** La maestra lentamente le enseñará al niño a quitar los ganchos de ropa del borde de la canasta, utilizando los dedos pulgar e índice, colocando cada gancho dentro del borde de la canasta. Una vez termina de quitar los ganchos, gira la canasta de modo que los ganchos al quitarlos, queden enfrente del niño, del mismo modo al colocar los ganchos en el borde de la canasta.



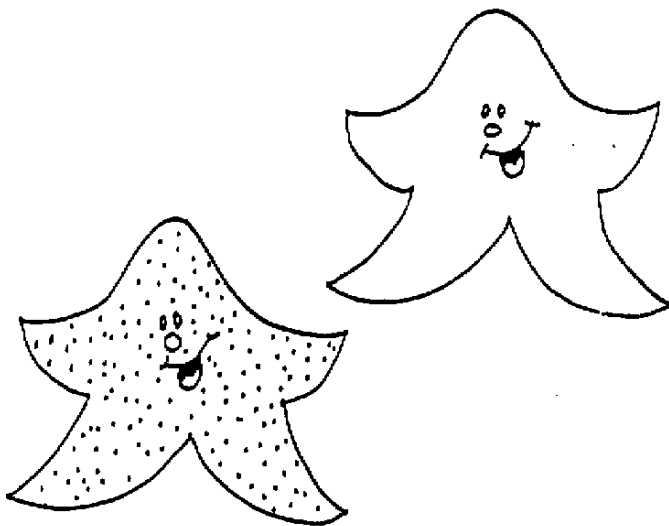
ESTRELLAS ASPERAS Y LISAS

OBJETIVO: Que el niño discrimine diferentes superficies por medio del tacto.

EDAD: 5 años en adelante.

MATERIAL: dos figuras en forma de estrella una superficie lisa (cartulina) y otra superficie aspera (lija) y un pañuelo.

INSTRUCCIONES: Se le vendan los ojos al niño y se le pide que toque la estrella que tiene la superficie lisa y a la vez se le pide que toque la superficie aspera, se le pregunta que diferencia hay entre las dos texturas que tocó.



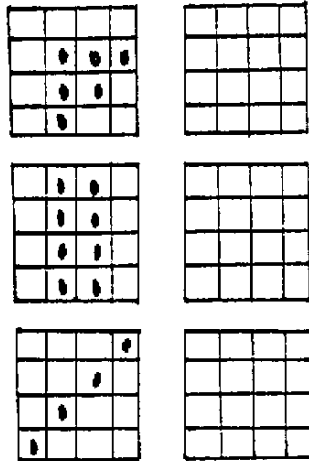
COPIA PATRONES

OBJETIVO: Que el niño desarrolle su percepción visual, concentración, memoria a corto plazo por medio de la copia de patrones establecidos.

EDAD: 7 años en adelante.

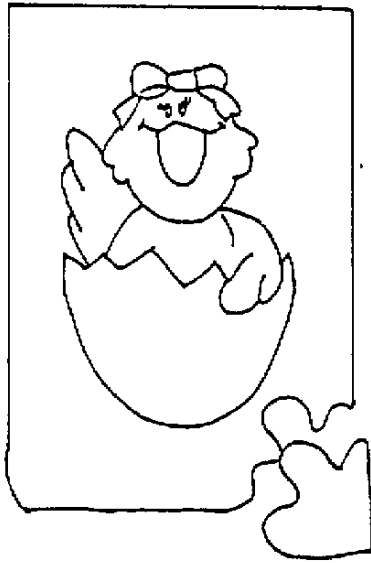
MATERIAL: cuadros de cartulina, con cuadros pequeños adentro y una muestra establecida.

INSTRUCCIONES: El niño deberá copiar el patrón que se le presenta a la par de los cuadros de cartulina, deberá dibujarlo de la misma manera que la copia establecida.



ROMPECABEZAS

- OBJETIVO:** Que el niño desarrolle las capacidades de percepción, memoria y concentración mediante el ensayo y error.
- EDAD:** 5 años en adelante.
- MATERIAL:** cartón, goma, tijeras, dibujo, papel. (un rompecabezas).
- INSTRUCCIONES:** Une parte con parte, hasta formar el dibujo que se te indica.



ABECEDARIO EN LIJA

- OBJETIVO:** Que el niño realice el trazo rítmico de las letras del abecedario y que siga el mecanismo correcto.
- EDAD:** 8 años en adelante.
- MATERIAL:** letras en cartulina y lija.
- INSTRUCCIONES:** Seguir el trazo de cada letra del abecedario con el dedo índice desde el punto de inicio de cada letra hasta el final de la misma.



VOCABULARIO DE PALABRAS

- OBJETIVO:** Que el niño reconozca y lea las palabras utilizando las letras del abecedario.
- EDAD:** 7 años en adelante.
- MATERIAL:** fichas tamaño media carta, con palabras escritas.
- INSTRUCCIONES:** Se le mostrará al niño cada ficha en el cual deberá leerlas fluidamente, podrán hacerse competencias de velocidad.

arion

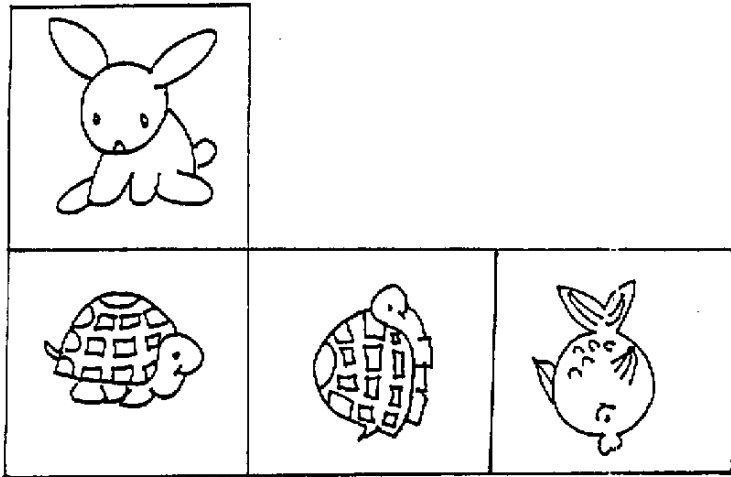
mesa

gasa

comer

DOMINO

- OBJETIVO:** Que el niño refuerce sus habilidades de atención, memoria, concentración, y asociación a través del juego.
- EDAD:** 6 años en adelante.
- MATERIALES:** Fichas rectangulares, con dibujos en cada una de ellas, 20 pares.
- INSTRUCCIONES:** Se repartirán el mismo número de fichas a cada participante, comenzará alguno al azar, tendrá que colocar una ficha en donde hallan iguales en la misma tarjeta para seguir el juego. El niño que termine primero todas sus fichas gana.



ÍNDICE

No. PAG.

Prólogo _____	9
Capítulo I	
Introducción _____	10
Marco Teórico _____	11
Hipótesis _____	30
Capítulo II	
Métodos y técnicas _____	31
Instrumentos _____	32
Capítulo III	
Presentación de Resultados _____	33
Análisis de Resultados _____	42
Conclusiones _____	45
Recomendaciones _____	46
Glosario _____	47
Bibliografía _____	49
Anexos	
Programa de Jueces	
Introducción _____	1
Índice _____	3