

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA –CIEPs-
"MAYRA GUTIÉRREZ"**

**"LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA
DE APRENDIZAJE."**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL
HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA ESCUELA DE CIENCIAS
PSICOLÓGICAS**

POR

NALDA FAVIOLA DE LEÓN ESTRADA

**PREVIO A OPTAR AL TÍTULO DE
PSICÓLOGA**

**EN EL GRADO ACADÉMICO DE
LICENCIADA**

GUATEMALA, FEBRERO DE 2013

MIEMBROS DEL CONSEJO DIRECTIVO

**LICENCIADO ABRAHAM CORTEZ MEJÍA
DIRECTOR**

**M.A. MARÍA ILIANA GODOY CALZÍA
SECRETARIA**

**LICENCIADA DORA JUDITH LÓPEZ AVENDAÑO
LICENCIADO RONALD GIOVANNI MORALES SÁNCHEZ
REPRESENTANTE DE DOCENCIA**

**MARÍA CRISTINA GARZONA LEAL
EDGAR ALEJANDRO CORDÓN OSORIO
REPRESENTANTE ESTUDIANTIL**

**LICENCIADO JUAN FERNANDO PORRES ARELLANO
REPRESENTANTE DE EGRESADOS**



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS



C.c. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 184-2011
CODIPs. 067-2013

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

19 de febrero de 2013

Estudiante
Nalda Faviola de León Estrada
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el Punto VIGÉSIMO PRIMERO (21º) del Acta CUATRO GUIÓN DOS MIL TRECE (04-2013), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 11 de febrero de 2013, que copiado literalmente dice:

“VIGÉSIMO PRIMERO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: **“LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE”**, de la carrera de Licenciatura en Psicología, realizado por:

Nalda Faviola de León Estrada

CARNÉ No.89-18849

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Edgar Rolando Valle González y revisado por el Licenciado Pedro José de León Escobar. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del Informe Final para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional.”

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

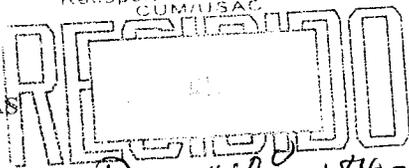
M.A. María Iliana Godoy Calzia
SECRETARIA



/gaby



Escuela de Ciencias Psicológicas
Recepción e Información
CUM/USAC



CIEPs 022-2013
REG: 184-2011
REG: 184-2011

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9ª. Avenida 9-85, zona 11 Edificio "A"
Tel. 24187530 Telefax 24187543
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

INFORME FINAL

Guatemala, 07 de febrero 2013

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

Me dirijo a ustedes para informarles que el Licenciado Pedro José de León Escobar ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

“LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE.”

ESTUDIANTE:
Nalda Faviola de León Estrada

CARNÉ No.
89-18849

CARRERA: Licenciatura en Psicología

El cual fue aprobado por la Coordinación de este Centro el 05 de noviembre 2012 y se recibieron documentos originales completos el 07 de febrero 2013, por lo que se solicita continuar con los trámites correspondientes para obtener **ORDEN DE IMPRESIÓN**

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


Licenciado Marco Antonio García Enríquez
COORDINADOR

Centro de Investigaciones en Psicología-CIEPs. “Mayra Gutiérrez”



c.c archivo
Arelis



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9ª. Avenida 9-45, zona 11 Edificio "A"

Tel. 24187530 Telefax 24187543

e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CIEPs. 023-2013

REG 184-2011

REG: 184-2011

Guatemala, 07 de febrero 2013

Licenciado Marco Antonio García Enríquez,
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.-"Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciado García:

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

"LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE."

ESTUDIANTE:
Nalda Faviola de León Estrada

CARNÉ No.
89-18849

CARRERA: Licenciatura en Psicología

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** el 15 de octubre 2012, por lo que se solicita continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciado Pedro José de León
DOCENTE REVISOR



Arelis./archivo

Guatemala, 2 de julio del 2012

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora Centro de Investigación en
Psicología –CIEPs- Mayra Gutiérrez.

Estimada Licenciada Álvarez:

Por este medio me permito informarle que he tenido bajo mi cargo la asesoría de contenido del Informe Final de investigación " LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE" realizado por la estudiante NALDA FAVIOLA DE LEÓN ESTRADA, CARNÉ 8918849

El trabajo fue realizado a partir mayo del 2011 a agosto del 2012.

Esta investigación cumple con los requisitos establecidos por el CIEPs por lo que emito DICTAMEN FAVORABLE y solicito se proceda a la revisión y aprobación correspondiente.

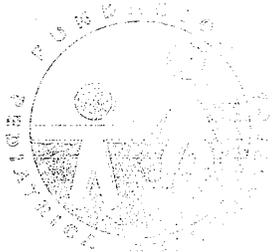
Sin otro particular, me suscribo,

Atentamente,



Licenciado Edgar Rolando Valle González.
Colegiado 1273

Lic. Edgar R. Valle González
Psicólogo Colegiado No. 1273



4ª. Avenida 1-47, Zona 1 Guatemala, C. A. 01001
PBX: (502) 2285-3900 - Fax: (502) 2285-3910

E- mail: info@fundacionpediatrica.org Guatemala, agosto del 2012

Licenciada
Mayra Luna de Álvarez
Coordinadora de Centro de Investigación en Psicología
-CIEPs- "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas,
CUM.

Licenciada Álvarez:

Deseándole éxitos al frente de sus labores, por este medio le informo que la estudiante NALDA FAVIOLA DE LEÓN ESTRADA, carné 898849 realizó en esta institución entrevistas a padres de familia y trabajo con los niños como parte del trabajo de investigación titulado "LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE" en el periodo comprendido del 15 de enero al 15 de junio del presente año, en horario de 8:00 a 10:00 horas.

La estudiante en mención cumplió con lo estipulado en su proyecto de Investigación,

Atentamente,

Ana Mayarí Guzmán
Coordinador de la Unidad de Rehabilitación
Fundación Pediátrica Guatemalteca.



PADRINOS DE GRADUACIÓN

Edgar Rolando Valle González
Licenciado en Psicología
Colegiado No. 1273

Rodolfo Estuardo Kestler Flores
Médico y Cirujano
Colegiado No. 9893

DEDICATORIA

- A DIOS:** Una vez más te agradezco papaíto por permitirme alcanzar otro logro donde tú has estado conmigo en cada momento en tus manos me he refugiado y encontrado aliento.
- A MIS HIJOS:** Carlos Ottoniel, Nalda Faviola y Alejandro, gracias por su apoyo moral y físico, para que mis sueños y metas se hicieran nuevamente realidad, los amo.
- MI NIETA:** Que este acontecimiento que se vuelve a repetir en tu vida, y continuara con los ejemplos de tus padres y de tu tío sea una motivación para tu mañana, te amo mi regalito de Dios.
- A OTTO** Gracias por tu apoyo.
- A MIS PADRES:** Gracias por haber dejado en mi esa semilla del saber. Los amo.
- A MIS HERMANOS:** Gracias por su apoyo.
- A MIS SOBRINOS:** Gracias por estar con migo.
- A MIS AMIGOS:** Gustavo Dávila, Jorge Cano, Luis Rodríguez, Marco Monzón, Gabriel Mejía, Amílcar Cabrera, Sammy Orellana, Ivania Escobar, Elisa Sosa, Jaquelin Salas, Heydy Lacan, América López, Ingrid Casado, Celeste Castillo, Luz Velázquez, Dora García, Ilonka Castillo, Rosa Polanco. Gracias por ser esos ángeles que Dios ha enviado a hacerme compañía y por brindarme su apoyo.
- A MIS COMPAÑERAS DE TRABAJO:** Dra. Lizbeth González y
MayaríGuzmán,
Gracias por sus consejos y su apoyo.

AGRADECIMIENTOS

A DIOS: Por todas sus bendiciones que derramó en mí para hacer este trabajo.

A GUATEMALA: Tierra bendecida por Dios, y que merece el fruto de los que en ella habitamos.

A LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA: Por la oportunidad que permite de preparar a personas.

A LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS: Mi amada casa de estudios y de mi formación profesional.

A MIS CATEDRATICOS: Gracias por forjar mi formación profesional y por compartir sus conocimientos y enseñanzas que hoy llego a culminación de esta carrera.

A FUNDACIÓN PEDIATRICA GUATEMALTECA: Por confiar y permitirme poner en práctica mis conocimientos profesionales.

A MI ASESOR: Lic. Edgar Valle Por su amistad y apoyo.

A MI REVISOR: Lic. Pedro de León por su apoyo y dedicación en el largo proceso de este trabajo.

ÍNDICE

Resumen.	1
Prólogo.	2
 CAPITULO I	
I. INTRODUCCIÓN.	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y MARCO TEORICO	5
1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1.2. MARCO TEÓRICO	7
1.1.2.1 El Aprendizaje.	8
1.1.2.2. Tipos de aprendizaje	11
1.1.2.3. Dificultades que pueden alterar El aprendizaje.	13
1.1.2.4. Memoria.	17
1.1.2.5. La Percepción.	18
1.1.2.6. ¿Cómo ayuda la retroalimentación Al aprendizaje.	18
1.1.2.7. El juego en la vida del Niño8	
1.1.2.8. Las ludotecas.	20
1.1.2.9. El juego.	24
1.1.2.10. Tipos de juego.	27
1.1.2.11.El juego como terapia.	29
1.1.3. DELIMITACIÓN	31
 CAPITULO II	
II. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
2.1. TÉCNICAS.	32
• Entrevista.	32
• Observación.	33

2.2. INSTRUMENTOS.	34
• Test PAR.	34

CAPITULO III

III. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS:	35
3.1.1. Características del lugar y población	35
3.1.1. Características del lugar.	35
3.1.2. Características de la Población.	35

CAPITULO IV

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	
4.1. Conclusiones.	42
4.2. Recomendaciones.	43
Bibliografía.	44
Anexos.	46

RESUMEN

LA LUDOTERAPIA COMO HERRAMIENTA EN EL PROBLEMA DE APRENDIZAJE

NOMBRE DEL AUTOR: *NaldaFaviola de León Estrada.*

A la Fundación Pediátrica Guatemalteca asisten padres de familia con sus hijos que han sido etiquetados con problemas de aprendizaje por los profesores de sus diferentes escuelas. Sin embargo, este diagnóstico es difícil de determinar en niños de 5 a 7 años, pues el desarrollo del cerebro no ha concluido y por lo tanto no ha llegado a la madurez cognitiva. Por tal razón es necesario acudir a especialistas como son los psicólogos, quienes evalúan y determinan un tratamiento adecuado para la problemática que sea diagnosticada.

Como terapia alternativa, en caso existiese un diagnóstico de problema de aprendizaje, se podrá utilizar la Ludoterapia, la cual por medio de juegos dirigidos y no dirigidos, estimula y fortalece las áreas cognitivas-conductuales al lograr así, contrarrestar o disminuir las dificultades que presentan los niños en el aprendizaje.

PRÓLOGO

El presente trabajo de investigación que se realizó en la Fundación Pediátrica Guatemalteca, se basó en las inquietudes que presentan los padres que buscan ayuda a la problemática del aprendizaje de sus hijos. Aportó propuestas sobre las intervenciones que realizan los terapeutas al proporcionar herramientas útiles y fáciles de utilizar para comprender el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños de acuerdo a la edad cronológica y evolutiva en la cual estaban durante la investigación.

Asimismo enriqueció el conocimiento y comprensión de los terapeutas para que la experiencia al tratar con niños con este tipo de problemática, sea más adecuada y ayude a los niños para aprender jugando y enriquezcan el Programa de Ludoteca y las técnicas aplicadas a los niños de la F.P.G., con información actualizada sobre la utilización de la ludoterapia como herramienta determinante en el problema del aprendizaje.

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Es de importancia conocer los diferentes métodos que han sido utilizados en el aprendizaje de los niños para observar el motivo de su escaso interés en las actividades que se realizan en los centros educativos.

Este poco interés se observó en las actividades pedagógicas que se realizan los maestros con los niños tales como los juegos de plastilina, encajes, seguimiento de instrucciones y otras relacionadas que ocasionan un comportamiento inadecuado en el desenvolvimiento deseado en relación con el aprendizaje de estos niños, y a la vez provoca que los maestros perciban la presencia de un problema a nivel cognitivo. El aprendizaje se inicia desde la etapa de gestación en la cual el niño percibe el entorno que lo recibirá, la forma en que interactuará en la familia y la sociedad, al adquirir así, la forma personal e individual de pensar, sentir y de actuar.

En la Unidad de Rehabilitación de la Fundación Pediátrica Guatemalteca (FPG) se ha observado la necesidad de implementar y mejorar las áreas cognitivas de los niños que han sido referidos por los centros escolares; para que el aprendizaje sea más efectivo y

en consecuencia los tratamientos sean personalizados de acuerdo al desarrollo evolutivo de forma individual.

En la actualidad existen otras técnicas que se han implementado en otras instituciones y que no se han fortalecido y utilizado en forma universal, tal es el caso de la ludoterapia, la cual proporciona por medio de juegos, un aprendizaje de forma dinámica y agradable para los niños y que a la vez funciona como facilitador educativo.

Obteniendo la información de todo aquello que une al niño con sus problemáticas de forma independiente a la naturaleza de ellas y en este caso particular en el ámbito escolar. Según estudios realizados por Anna Freud en su teoría psicoanalítica basada en transferencia y contratransferencia, concluye que al jugar se exterioriza tanto lo consciente como lo inconsciente, por lo que en el juego se pueden expresar todas las experiencias.

Se tomó como referencias las pruebas aplicadas como lo son la historia de vida del niño donde se indaga sobre algún problema a nivel neurológico o a nivel social en su desarrollo y se implementó el uso del test P.A.R. para detectar la madurez del niño.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y MARCO TEÓRICO

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente trabajo de investigación trata sobre las inquietudes de los padres de familia debido a que los niños presentan, de acuerdo al criterio de sus tutores, problemas cognitivos relacionados con el aprendizaje.

Cualquier falta de estímulo que retrase este proceso incide directamente en el desarrollo cognitivo, emocional y conductual de los niños (Margarita Nieto, 1998). Es por ello que los padres de familia al ser notificados sobre las dificultades del aprendizaje de sus hijos, sospechan de problemas en el desarrollo cognitivo, incluyendo la sospecha de algún "retraso mental", es un temor para los padres de los niños o sus encargados ya que esto puede obstaculizar el curso del desarrollo evolutivo normal, siendo ellos conscientes de la necesidad de apoyo buscan ayuda profesional en la Fundación Pediátrica Guatemalteca, pos sus siglas FPG.

Para que la terapia del juego (ludoterapia) funcione como herramienta en el problema del aprendizaje, la presente investigación fue de vital importancia porque dio propuestas concretas que contribuyeron a facilitar la experiencia de los conflictos

que afectaron a los niños y a la comprensión de los padres de familia y al personal de la FPG, sobre el problema mencionado con anterioridad, con el propósito de la mejora en la comprensión de las relaciones familiares y comunitarias; todo esto para lograr que el proceso de aprendizaje tenga la menor cantidad de obstáculos en el desarrollo de las habilidades cognitivas tanto en el pre-primaria como al nivel superior.

1.1.2. MARCO TEÓRICO:

En la actualidad se ha observado problemas del aprendizaje en el área cognitiva de los niños de edades de 5 a 7 años, que han asistido a la F.P.G. de la unidad de Rehabilitación, debido a una información inadecuada que ha llegado a su cerebro a través de las áreas receptoras como lo son los sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto), los padres y los maestros no se han percatado del problema que el niño presenta cursando el nivel de la pre-primaría, lo cual se ha convertido en un problema debido a que los resultados no son esperados y que se desea en su desenvolvimiento académico y de su aprendizaje sea adecuado para la sociedad. Al estar en contacto con otros niños que han llevado un proceso adecuado o estimulado en su desarrollo se observa que existe una disfasia para el aprendizaje escolar, por lo que se buscan la ayuda psicológica debido a que el niño no puede expresar sus sentimientos y dar a conocer sus conflictos internos, su atención y memoria no es igual a la de los demás compañeros de su salón de clases o con los que se relaciona cotidianamente.

Los maestros son las personas encargadas de la educación y pasan de inadvertido esta situación debido que desconocen el tema, lo que origina conflictos y desacuerdos entre los padres, quienes se les dificulta aceptar que sus hijos presentan problemas en el aprendizaje debido a que pueden ser por dos causas, emocionales o causas orgánicas. Lo que ha podido ocasionar diferentes desordenes en el desenvolvimiento de los conocimientos que los niños deben recibir, pudiendo estas afectar el desarrollo del individuo, causando retraso en su proceso de aprendizaje como en su desarrollo psicomotor y psicosocial en el infante; se podría enfocar el problema desde la concepción, durante su evolución embrionaria, en el momento del parto, o un trauma en su desarrollo como persona no importando la edad que él tenga, por ende afecta su atención que es el proceso de ver, escuchar, oler, gustar, y palpar de modo selectivo que son las áreas receptoras para llevar la información al cerebro, así como otras funciones básicas de percibir el exterior en su interior.

1.1.2.1. EL APRENDIZAJE

El aprendizaje se convierte en un cambio del conocimiento adquirido a la experiencia de lo que se ha vivido, durante un proceso de la adquisición de las habilidades, valores y actitudes, los cuales pueden ser adquiridos por los diferentes medios de

percepción que adquieren los conocimientos que nos llegan a la memoria para asimilar y enviar la respuesta correcta a los sentidos que son los medios recepción y de trasmisión de la información.

Se adquiere un aprendizaje a través de las imitaciones, (la repetición de lo que se observa, lo cual adquiere de tiempo, espacio, habilidades, motrices y de otros recursos, que el niño utiliza para obtener la información que a él le interesa). Lo cual lo va enriqueciendo de las herramientas que le servirán para un aprendizaje básico para cumplir con sus tareas y subsistir y desarrollarse en el medio que lo rodea.

Se observó que el aprendizaje en el niño es cambio continuo de la conducta según la información que le llega a su cerebro según las experiencias que él vive y que le motiva a seguir sus metas y alcanzar los logros esperados.

Esta perspectiva parece la más sensible a la temática de cómo promoverlo en forma significativa, ya que se centra en la búsqueda de la comprensión de los objetos para poderlo interiorizar. Cuando el infante entienden lo que aprenden, están mejor capacitados para transferir sus conocimientos a nuevas situaciones.

El aprendizaje es permanente y basado en la experiencia, la que se adquiere a través de la información; donde el niño puede construir activamente una representación mental y del sentido; en la construcción de conocimiento y de ideas que promueve métodos de instrucción como el descubrimiento guiado en el cual se ayuda al niño a construir su propia representación mental coherente.

Siendo el aprendizaje el conocimiento que se adquiere a partir de las cosas que suceden en la vida diaria y es el método de relacionarse con las personas que le rodean.

Según los estudios realizados por Albert Bandura quien considera que se aprende por la observación lo cual es imitado ya que considera que si el aprendizaje fuera el resultado de recompensas y castigos nuestra capacidad sería de una forma muy limitada; considera la conducta de un modelo de lo que se ha adquirido por la observación; donde se adquiere un modelo y se imita a través de la conducta, se retiene en la memoria y se envían las ordenes a los sentidos para ejecutar lo aprendido, donde el sujeto afrontará las consecuencias de ser aprobado o rechazado por las personas que lo rodean, lo que se aprende de un inicio no se queda solo en esa etapa sino que se continúa reforzando o re-construyendo antes de ser aprendido en su totalidad.

1.2.2. TIPOS DE APRENDIZAJE:

Los niños en etapas pre-escolares tienen diferentes formas de aprender debido a que están desarrollados de diferentes formas, por lo que su percepción para el aprendizaje es variante entre un niño y el otro, ya que la capacidad de aprender puede ser hereditaria y por conducta para su desarrollo, existen diferentes creencias sobre un mejor aprendizaje las cuales son erróneas, por ejemplo, que la comida dificulta el aprendizaje. Según E. Mayer Richard (2002), existen diferentes tipos de aprendizaje, los cuales se describen brevemente a continuación:

- **Aprendizaje memorístico o repetitivo:** Es cuando se memoriza sin tener concepto de lo aprendido.
- **Aprendizaje receptivo:** Lo importante es comprender el contenido de los que se estudia.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** Se debe de relacionar los conocimientos para descubrir nuevos contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** Se basa en la relación de los conocimientos obtenidos con los nuevos e ir estructurando un nuevo concepto.

- **Aprendizaje de mantenimiento:** Thomas Kuhn cuyo objeto es la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes.
- **Aprendizaje innovador:** Es donde se puede reestructuras los conocimientos, se adquiere de nuevos en vez de los antiguos.
- **Aprendizaje visual:** La información es mejor percibida por el niño a través de la vista, donde lo visual le será más fácil de recordar, y asociar con los acontecimientos que lo rodean.
- **Aprendizaje auditivo:** Al igual que lo visual la información percibida por la audición le será mucho más fácil de recordar, que lo percibido por los otros sentidos.
- **Aprendizaje quinestésico:** Las personas con sistemas de representación quinestésico perciben las cosas a través del cuerpo y de la experimentación. Son muy intuitivos y valoran especialmente el ambiente y la participación. Para pensar con claridad necesitan movimiento y actividad. No conceden importancia al orden de las cosas. Las personas quinestésicas se

muestran relajadas al hablar, se mueven y gesticulan. Hablan despacio y saben cómo utilizar las pausas. Como público, son impacientes porque prefieren pasar a la acción.

- **En el aprendizaje de respuesta:** Lo que se aprende es un cambio en una faceta concreta de la conducta por parte del aprendiz.
- **El aprendizaje de conceptos:** Se refiere a la adquisición de una regla de clasificación sobre la base de experiencia con ejemplos.
- **El aprendizaje por destrezas:** Se refiere a la adquisición de un nuevo procedimiento o conjunto de pasos para hacer una tarea.

1.1.2.3. DIFICULTADES QUE PUEDEN ALTERAR EL APRENDIZAJE

Las alteraciones que se observaron y que pueden afectar fueron, las del lenguaje orales y escritas, donde se obtuvo información sobre la disfasia del aprendizaje que los niños presentan a través de los sentidos donde interiorizaron la información de primero y exteriorizadas después, especialmente la percepción de los objetos a

través de la lectura debido a que se utiliza el sentido de la vista y la audición; observando que los trastornos perceptivo-motores, las motricidades finas y gruesas pueden ser motivo de disposición de lo que se observa por los sentidos; muchos de los problemas pueden ser visuales y auditivos o los bloqueos emocionales que el niño presenta en la información que puede no llegar correctamente al cerebro, como por ejemplo podría ser el bullying o una mala empatía con su maestros, compañeros, familiares, baja autoestima, acoso sexual, etc.

Los resultados obtenidos en la comprensión de la lectura es más tardía que las de sus compañeros que no presentan problemas de aprendizaje; se debe de tomar en consideración que estos problemas, no fueron percibidos por los padres y los maestros en edades tempranas, por lo cual su cerebro se acostumbró al sistema de vida del paciente y la información llegó mal estructurada, la cual el individuo lo considero normal y las personas que lo rodean se acomodan a la forma de comportarse.

Cuando el niño alcanza los grados de los estudios superiores, y no recibe ayuda a tiempo, su comportamiento puede no ser adecuado y le provoca dificultades de adaptación; en lo biológico presentan problemas visuales torpeza en el movimiento de sus

manos, presentan hipoacusia, por lo tanto el niño no percibe órdenes sencillas o complejas y no responde a ellas. Además, los síndromes que ocasionan en los niños torpeza motoras finas o gruesas, y dificultades en la percepción, muchos de los maestros tildan o etiquetan a los alumnos como hiperactivos, con problemas o dificultades en su aprendizaje, sin conocer los términos y definiciones de las patologías que los niños pueden presentar.

Se debe tener en cuenta que los maestros están capacitados en el área pedagógica no en el área psicológica y que ellos desempeñan su trabajo según los conocimientos que ellos tienen. No es conveniente tildarlos con problemas de aprendizaje, sin tener la opinión de un especialista para poder diagnosticar adecuadamente, ya que las investigaciones realizadas por médicos neurólogos, oftalmólogos y educadores especiales o psicólogos son de gran ayuda, para entender mejor el comportamiento del alumno y el desarrollo del mismo, quienes se han encargado de estudiar e investigar la conducta del ser humano.

La expresión es un factor vital para la comprensión; esta puede ser visual, auditiva, quinestésica. Según "Pierre Paul Broca, neurólogo francés, descubre en 1861 en base a autopsias realizadas, que ciertas áreas del cerebro estaban dañadas en

pacientes adultos que habían perdido la capacidad de hablar. A partir de esos descubrimientos postula que los trastornos en el lenguaje expresivo era debido a lesiones en la 3°. Circunvolución frontal izquierda del cerebro, zona denominada desde entonces área de Broca”¹

“Carl Wernicke neurólogo y psiquiatra alemán describió otra zona del cerebro situada en el lóbulo temporal a la que atribuía la comprensión verbal auditiva y comprensión y la asociación de sonidos; se debe de tomar en consideración los niveles de audición ya que estas lesiones leves del cerebro no son percibidas por los profesionales que rodean al estudiante”.²

El área quinestésica, es importante en la motricidad que se realiza, ya que ella ayuda a controlar los movimientos motores que se necesitan para establecer contacto, lo cual permitirá comprender y expresar los sentimientos y conocimientos adquiridos. La relación entre lesiones cerebrales y alteraciones del aprendizaje; pueden afectar facultades mentales como la inteligencia, memoria, lenguaje,

¹ Aguilera Antonio. **INTRODUCCIÓN A LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE.** Editorial. Mc Graw Hill
1ra edición, en español. Pág. 6

² Charles G. Morris Albert A. Maisto. **PSICOLOGIA,** Decima edición. Pág. 226

etc., que son funciones fisiológicas y, además, son localizables en el cerebro humano.

1.1.2.4. LA MEMORIA.

La memoria, es la capacidad que tiene el ser humano de recordar lo que ha experimentado y aprendido a través de la atención percepción; "Los estímulos del ambiente (imágenes, sonidos, olores, etc) bombardean constantemente nuestros mecanismos corporales de la visión, la audición, el gusto, el olfato y el tacto. Es el procesamiento inicial que transforma estos estímulos entrantes en información, de manera que podemos darles sentido. A pesar de que las imágenes y los sonidos podrían durar sólo unas fracciones de segundos, las transformaciones (información) que representan estas sensaciones se retienen brevemente en el registro sensorial o almacén de información sensorial, para que se lleve a cabo ese procesamiento inicial (Bruning, Scharw y Ronning, 1999)".³

- **LA MEMORIA A LARGO PLAZO:** La memoria a largo plazo, es la que permite recordar los pensamientos de una forma permanente; se divide en dos partes que son la memoria semántica, episódica.

³ Anita Woolfok. **PSICOLOGIA EDUCATIVA.** Nocena edición. Pearsón addison Wesley MEXICO Pág. 240

- **LA SEMÁNTICA:** Que guarda los hechos y la información en general, se utiliza en el lenguaje; ya que nos sirve para la retención de los conceptos.
- **MEMORIA EPISÓDICA:** Que guarda la información más específica y con significado personal.

1.1.2.5. LA PERCEPCIÓN.

La percepción, consiste en descifrar patrones significativos en medio de una masa desordenada de información sensorial; según lo investigado por Anita Wolgook "la cognición, es un seguimiento de pensamientos con los cuales adquirimos y enriquecemos el conocimiento; el lenguaje, método de comunicación en el cual se utilizan los sonidos, reglas, gestos o símbolos para transmitir y utilizar la información que se adquiere a través de los sentidos, vista, oído, tacto gusto y olfato".⁴

1.1.2.6. ¿CÓMO AFECTA LA RETROALIMENTACION AL APRENDIZAJE?

La persona encargada del aprendizaje no puede aislar las actividades recreativas, sociales o de juego en sus metodologías, ya

⁴ Idem. Pág.43

que el juego estimula al desarrollo intelectual del niño y le ayuda a resolver algunos conflictos internos que él no ha podido resolver por sí mismo, creando a través de dicho estímulo en un medio de expresión afectivo y evolutivo a su vez, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo para conocer los problemas que afectan al niño.

Ya que el cerebro se desarrolla con la estimulación, el juego ayuda y brinda estímulo a cualquier edad. Los bebés en la etapa sensorial motriz aprendan a explorar, jugando con sus manos y su boca a través de chupar, golpear, agitándose, lanzándose, y actuando sobre su ambiente.

Los niños disfrutan mucho de la estimulación que el adulto les puede brindar a través del juego, donde se forman lazos y símbolos que utiliza el lenguaje que interactúan entre sí (señas y gestos); se empiezan a realizar juegos sencillos con reglas predecibles donde se va formando una estructura en el conocimiento, donde según se ha investigado "El aprendizaje implica un cambio cognitivo que se refleja en un cambio de conducta".⁵ Y depende de la experiencia que

⁵ Charles E. Schaefer Kevin. J Ocnor. **MANUAL DE TERAPIA DE JUEGO.** Volumen 1 edictorial. El Manual Moderno S.A. de C.V.

el niño ha recibido con el estímulo, no depende sólo de lo que haya hecho, sino de cómo ha interpretado lo ocurrido.

De acuerdo con el enfoque del reforzamiento en lo aprendido, que se basa en la concepción conductista del aprendizaje; la retroalimentación sirve para reforzar los conocimientos o debilitar lo aprendido anteriormente para obtener mejores conocimientos y las repuestas más concretamente, la asociación entre un estímulo y una respuesta.

1.1.2.7. EL JUEGO EN LA VIDA DEL NIÑO.

La importancia que tiene del juego, se basa en la forma inconsciente de trabajo, a través de los impulsos que el niño tiene ante las situaciones que le afectan al aprendizaje; donde el psicólogo ha trabajado con el niño y hacer lo inconsciente, consciente; siendo esto el motivo por lo que la estimulación o aprendizaje es más grato para el niño y el adulto.

El juego permite el contacto del niño con el mundo exterior, a través del afinamiento de la coordinación motora.

Existen diferentes juegos como el juego de fantasía donde el niño puede utilizar su creatividad ante situaciones que le afectan, juego con amigos imaginarios, el cual se convierte en un mecanismo de

defensa para el niño, ayudándole a no sentirse solo; juego de construcción con trozos de madera que le ha ayudado a resolver problemas de lógica matemáticas, temperó-espaciales, juego colectivo que le ayudan a socializar con otros niños o personas que lo acompañen, juego electrónico e informático, etc.

El juego siempre debe ser entretenido; cuando se juega, no significa que el tiempo ha transcurrido libremente sin ser utilizado o aprovechado correctamente, el juego es la forma fundamental en que los niños aprenden cosas sobre sí mismos y de los demás.

En un aspecto básico de su desarrollo físico, emocional y cognitivo; se considera que los juguetes son un elemento estimulador para el juego; es también, sin duda, un transmisión social de valores y modelos debido a que los juegos traen sus normas y reglar para ser utilizados; los mismos objetos de juego toman en el curso del desarrollo, nuevos significados. Por ejemplo, durante las primeras etapas de juego, la niña baña a la muñeca, le da de comer y la acuesta, cuando está en caso niña sea madre repitiera esos juegos que en la infancia realiza las cuales son una capitación agradable y se convierte en una modificación lúdica para su aprendizaje; la conversión de la niña en mamá y de la muñeca en hija, da lugar a que los actos de bañar, dar de comer y preparar la

comida se transformen en responsabilidades de los infantes, pero al representar la actividad del chófer, del médico, del marino, del capitán, del vendedor, el niño no aprende de verdad ni a conducir un automóvil auténtico, ni a guisar comida verdadera, donde el niño estará aprendiendo una conducta donde "Lo que importa principalmente es el placer de jugar".⁶

Los historiadores y psicólogos han hecho estudios donde se puede mencionar de manera unánime, el desconocimiento generalizado que existe en numerosas culturas, que la aparición tardía del sentimiento de infancia como nivel de conciencia a través puede el niño tener ciertos resentimientos o nostalgias por la infancia que se le arrebató al no dejarlo jugar.

Se considera que los niños que han sido motivados, en el futuro son adultos activos, equilibrados, que deben y están preparados para dar a los niños, de todas las culturas, el derecho a jugar.

En la vida diaria, jugar significa para el niño muchos placeres pequeños, y para el adulto muchas concesiones.

⁶ Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Felman. **PSICOLOGIA DEL DESARROLLO DE LA INFANCIA A LA ADOLESCENCIA.** Novena edición, editorial: Mc Graw Hill, Interamericana, editoriales, S.a. de C. V.

El jugar puede significar una necesidad de lograr algún apoyo psicológico sin ser sobreprotegido por el adulto y puede significar una necesidad de que se atiendan sus necesidades.

En el juego se aprenderán los límites el respeto y las normas del comportamiento.

Al jugar, se puede aprender a escoger lo correcto y lo incorrecto sin sentir presión del adulto; el jugar sin intervención, ni prohibiciones por parte del adulto, le permitirá al niño conocer de un modo agradable las responsabilidades y los beneficios que el juego le permite, donde el tomando conciencia de lo que hace podrá observar la actividad lúdica del niño y animar actividades más específicas, como narrar cuentos, a partir de los juegos o de los libros que le gustan al niño.

A pesar del reconocimiento teórico de esta necesidad fundamental que tiene el niño, existen todavía en nuestras sociedades numerosas diferencias en la aplicación de este principio. Una primera situación de hecho, acentúa la distancia entre los verdaderos intereses lúdicos de los más pequeños y el ejercicio real de este derecho de la vida diaria, debido al desconocimiento de las principales características del desarrollo del niño; numerosas familias ignoran la importancia de las actividades lúdicas en las primeras

etapas del desarrollo de la infancia, las cuales ayudando a hacer al niño más autónomo y activo.

El mundo de los adultos es un objetivo, donde el niño encuentra normas, reglas, límites que ya han sido establecidas, donde ya existe un lenguaje, el cual ellos aún no comprenden y de ideas lógicas difíciles de comprender, se debe de proporcionar tiempo y materiales que le permitan al niño experimentar un mundo que él comprenda y se adapte al mundo de los mayores. Conforme se va desarrollando a través del juego.

1.1.2.8. LAS LUDOTECAS:

Las ludotecas aparecen como una respuesta posible a las necesidades de la sociedad actual. Las ludotecas pueden prestar a los niños de todas las edades material didáctico para un aprendizaje dinámico; estas bibliotecas de juego pueden también transformarse en autobuses llenos de juegos, en talleres de animación con la ayuda de animadores especializados, que estén implicados en este movimiento.

A través de la ludoteca, se establecen nuevas relaciones, se crean lazos entre personas diferentes y ayudan, a través del juego, superaren los conflictos que se dieron en las etapas del desarrollo;

por ello, de cierta manera, constituyen un lugar de animación en la vida diaria.

A los niños mayores, se les puede hacer comprender la solidaridad, a socializar, y a compartir con el juego; como por ejemplo: enseñando a jugar a sus hermanos menores y así poder liberarse de los juguetes, y la responsabilidad personal asociada a la utilización del objeto colectivo. La ludoteca permite al niño aprender a aceptar el peso de las reglas sociales y, por eso le ayuda a integrarse mejor. De este modo, se le ayuda a escoger, dejándolo jugar sin intervenir el adulto y se puede así, observar la actividad del comportamiento y socialización que presenta el niño y además animar las actividades más específicas.

1.1.2.9. EL JUEGO

El juego es una de las habilidades que los niños aprenden en buena medida a través de la imitación. El desarrollo mental se parece mucho su desarrollo físico; si se alimenta bien a un bebé sano, lo más probable es que continúe creciendo. Cuando el niño juega, aprende, trabaja, reinventa para él, a su manera y a su ritmo, gran parte de las competencias que le permitirán acceder a todo el saber humano.

Según Piaget (1961), las concepciones infantiles son diferentes de las del mundo adulto. El objeto y su denominación, la fantasía y la realidad, la mentira y la verdad son para el niño conceptos que no van separados con suficiente precisión. La situación lúdica no tiene limitaciones rigurosas. Piaget estimaba que el juego era una de las manifestaciones más brillantes de esa peculiaridad del pensamiento infantil situado entre los primeros meses y el pensamiento de los adultos.

La competición también tiene mucha fuerza en nuestra cultura. Los resultados de esos juegos extraordinariamente reglamentados, que llamamos deportes, ocupan muchas páginas y secciones de los medios de comunicación, pues permiten identificarse con un vencedor o perdedor. Un juego o deporte competitivo puede animar mucho a un grupo, pero no nos aportará nada nuevo si no observamos atentamente qué ha sucedido.

Dentro de un salón de clases el pensamiento del niño proporciona el beneficio de poder ubicar su nivel de pensamiento conocer en qué estadio del desarrollo se encuentra, así se puede conocer y reconocer el nivel de avance en cuanto a la forma de razonar del niño y de su desarrollo cognitivo distinto.

La importancia que se tiene del juego es que se trabaja de forma inconsciente; a través de impulsos imaginativos y creativos de los niños se puede hacer consciente aquello que se tiene inconsciente, siendo esto el motivo por lo que la enseñanza o aprendizaje es más grato para el niño y el adulto.

Se dice que un niño es activo por su forma consciente de jugar, lo cual le ayuda a desarrollar sus facultades mentales y físicas, haciendo real su imaginación; donde sus facultades de lógica y de razonamiento se desarrollan en el juego, lo que se ha convertido en un proceso subjetivo y substitutivo de adaptación y dominio por lo que podemos considerar de forma infinitiva una herramienta valiosa para la madurez que se necesita en el desarrollo del aprendizaje.

1.1.2.10. Tipos de Juegos:

El juego simulado constituye una de las cuatro categorías de juego que identificaron Piaget y sus colaboradores para demostrar los niveles cada vez mayores de complejidad cognoscitiva. "La forma más simple, que empieza durante la infancia, es el juego funcional activo que consiste en movimientos musculares repetitivos, cuando

mejoran las habilidades motrices; los preescolares corren, brincan, saltan con un solo pie, lanzan cosas o apuntan".⁷

El segundo nivel de complejidad cognoscitiva se percibe en el juego constructivo de los niños de dos años y medio, preescolares, quienes utilizan objetos o materiales para hacer algo, como una casa de cubos o un dibujo con crayón; los infantes de cuatro, años en los jardines de niños o los centros de pluricultura que emplean más de la mitad de su tiempo en esta clase de juego, permiten observar que se vuelve más elaborado a los seis y siete años.

Al pretender que los niños juegan roles, afrontan emociones incómodas, y entienden el punto de vista de los demás y forman una imagen del mundo social. Asimismo, se vuelven más competentes con el lenguaje. Al jugar por ejemplo de hacer boletos para un viaje de tren imaginario o leer tablas para medir la agudeza visual en un consultorio del doctor, van creando la lectoescritura emergente.

Se considera que el juego de los preescolares y de los párvulos juegan a menudo, con muñecas y accesorios reales o imaginarios; los pequeños que juegan con frecuencia en forma imaginativa suelen cooperar más con otros menores y ser más populares y alegres que

⁷ Op. Cit. Charles E. Schaefer Kevin. J Ocnor. Pág. 15.

los que lo hacen. Los niños que ven mucha televisión suelen jugar de manera menos imaginativa, tal vez porque se acostumbraron a observar pasivamente imágenes en lugar de generar las suyas.

1.1.2.11. EL JUEGO COMO TERAPIA

Los terapeutas de juego exploran nuevos ambientes terapéuticos, nuevos materiales y nuevos personal de tratamiento en un intento por encontrar técnicas eficaces; esta búsqueda condujo al desarrollo de las técnicas del juego para la familia, escuelas y escenarios comunitarios.

Los terapeutas de juego aplicaron virtualmente todo el material disponible, incluyendo juegos de tablero, títeres, materiales para dibujo, música y comida. "También comenzaron a emplear modalidades para profesionales como agentes de cambio terapéutico; Arnol Lazarus psicoterapeuta Español, (1973) afirma que la máxima eficacia del proceso terapéutico, puede lograrse cuando el terapeuta maneja las siguientes siete modalidades que afectan a un paciente particular: (1) Conducta, (2) afecto, (3) Sensación, (4) imaginación, (5) cognición, (6) socialización, (7) aspectos somáticos o médicos".⁸

⁸ Virginia ;. Axline **TERAPIA DE JUEGO.** Editorial Diana.

“Además de evaluar y manejar estas modalidades, el terapeuta que desee practicar la terapia de juego prescriptiva debe familiarizarse con muchos aspectos de la terapia en sí y desarrollar una clara comprensión del juego y la forma en que históricamente se ha integrado a la terapia de juego; la manera en que la conducta de juego cambia en el curso del desarrollo del niño; los materiales y técnicas disponibles para tratar problemas de la infancia y las formas en que estos materiales y técnicas pueden modificarse para tratar poblaciones específicas del paciente”.⁹

El juego es el trabajo del niño y contribuye a todos los ámbitos del desarrollo. Mediante el juego, los niños estimulan los sentidos, aprenden a servirse de sus músculos, coordinar vista y movimientos, dominar su cuerpo y adquirir nuevas habilidades.

⁹ Virginia, Axline **TERAPIA DE JUEGO.** Editorial Diana.

1.1.4. DELIMITACIÓN

La presente investigación se realizó en la Fundación Pediátrica Guatemalteca, ubicada en la ciudad capital, la cual trabaja con personas en el área de rehabilitación que padecen de alguna dificultad física.

El propósito de la investigación fue que incrementará el uso de la ludoteca en las terapias de rehabilitación en el área cognitiva de los niños. Algunas dificultades que se encontraron fue que en la Fundación no se contaba con el suficiente material para brindar el tratamiento adecuado a las necesidades de los niños.

CAPITULO II

II.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

2.1. TÉCNICAS DE MUESTREO:

Se seleccionó una muestra de tipo intencional de juicio, ya que se tomaron en cuenta el grupo de niños que asisten a la Unidad de Rehabilitación de la Fundación Pediátrica Guatemalteca (F.P.G) en busca de ayuda para su desarrollo cognitivo-conductual y presentan problemas para los maestros con su desenvolvimiento académico con edades de 5 a 7 años, de ambos sexos. Se utilizaron para la recopilación de datos las siguientes técnicas.

- **ENTREVISTA:**

Se consideró como un dialogo psicológico, como la interrelación entre dos personas no solamente a nivel verbal o analógico (gestos miradas etc.), en la que cada uno de los participantes tiene roles específicos y funciones discriminadas.

Se utilizó la entrevista semi-estructurada para obtener la información básica de la madre o persona encargada, para tener indicadores del origen del problema actual que pudo haber ocurrido en los periodos, pre, peri, o post natal que afecta al niño.

Dicho problema puede ser el motivo por el que buscan la ayuda psicológica, según las referencias de los maestros o encargados de la preparación académica del menor.

- **OBSERVACIÓN:**

Siendo esto un método directo de recolección de datos, centrado en la conducta externa donde se obtuvo la información sobre su desarrollo, destrezas, habilidades con el desenvolvimiento de la actividad que se realizó en su aprendizaje y se obtuvieron los datos en el medio natural del niño. Esto es de suma importancia, tanto para realizar el análisis funcional previo a la intervención de las pruebas con él niño, como para la evaluación de su eficacia, en la vida del niño.

En la primera sesión con el niño se le dejó, al niño jugar de forma libre, obteniendo así información sobre su conducta, su desenvolviendo y su carácter, lo que sirvió para conocer y analizar su personalidad y poder socializar con él niño.

2.2 INSTRUMENTOS

- **TEST P.A.R.**

Es un procedimiento que sirve para evaluar y observar el desarrollo de la conducta de los niños en edades de 4 a 6 años y que cursan los grados de pre-escolar, dando a conocer los factores marcados al grado de positivos ó negativos en el desarrollo según la edad cronológica que el niño tenga durante la evaluación, la prueba fue aplicada de forma individual, y se necesita de la colaboración del niño (rapport), de su percepción (desarrollo sensorial), y de sus habilidades motoras (expresión neuromuscular), tanto como de su comunicación (gestos, lenguaje, habla) y sofisticación.

Los resultados del test permitieron obtener los indicadores específicos de los pequeños para conocer su coeficiente de madurez en ellos.

CAPITULO III

III. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. CARACTERÍSTICAS DEL LUGAR Y POBLACIÓN

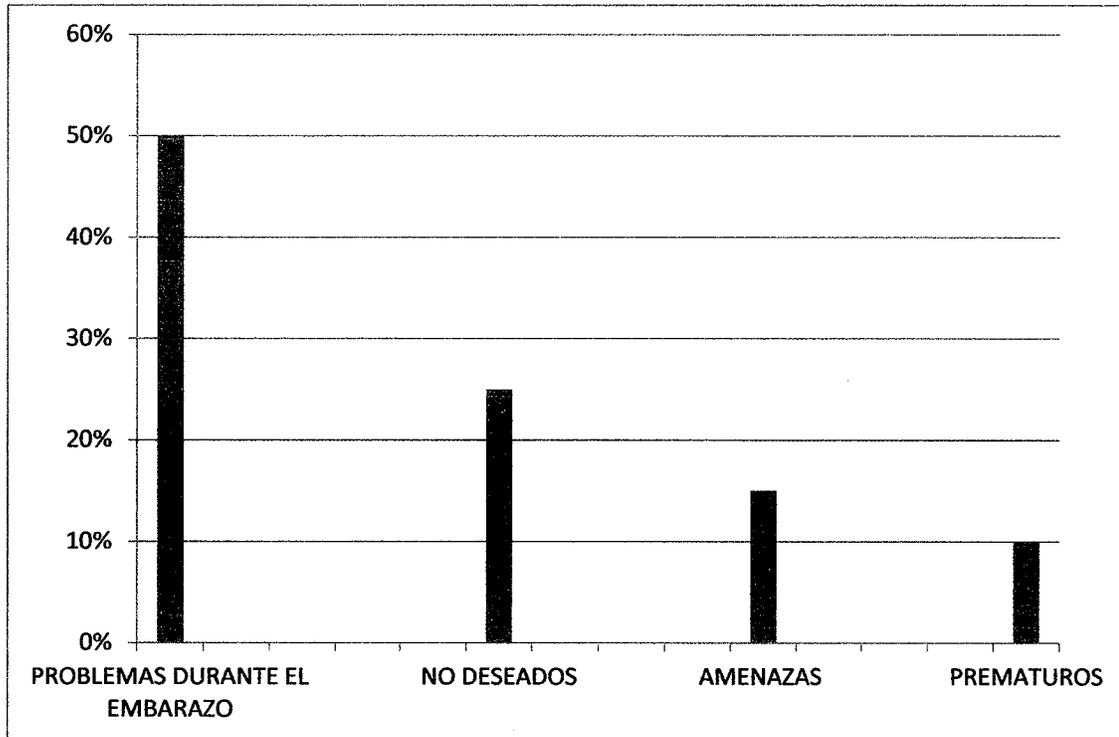
3.1.1. Características del lugar:

El trabajo de campo se realizó en la Fundación Pediátrica Guatemalteca, ubicada en la zona uno de la capital de Guatemala. La Unidad de Rehabilitación, La Fundación Pediátrica cuenta con los servicios de pediatría, neurología, genetista, oftalmología, ginecología, psicología, en la unidad de rehabilitación se cuenta con fisioterapia, terapia ocupacional y terapia de lenguaje.

3.1.2. Características de la población:

Asisten diariamente alrededor de ciento veinticinco niños a la unidad de rehabilitación atendidos por las diferentes áreas de la unidad. De ellos se eligieron dieciséis quienes son atendidos en la unidad de terapia de lenguaje, de ambos sexos, provenientes de hogares disfuncionales, que han sido referidos por los maestros o encargados de la educación con problemas en el aprendizaje y que presentan problemas con el lenguaje, dislalias simples y orgánicas, tartamudez, disartrias, afasias, dificultad en el aprendizaje.

Gráfica 1
DATOS GENERALES

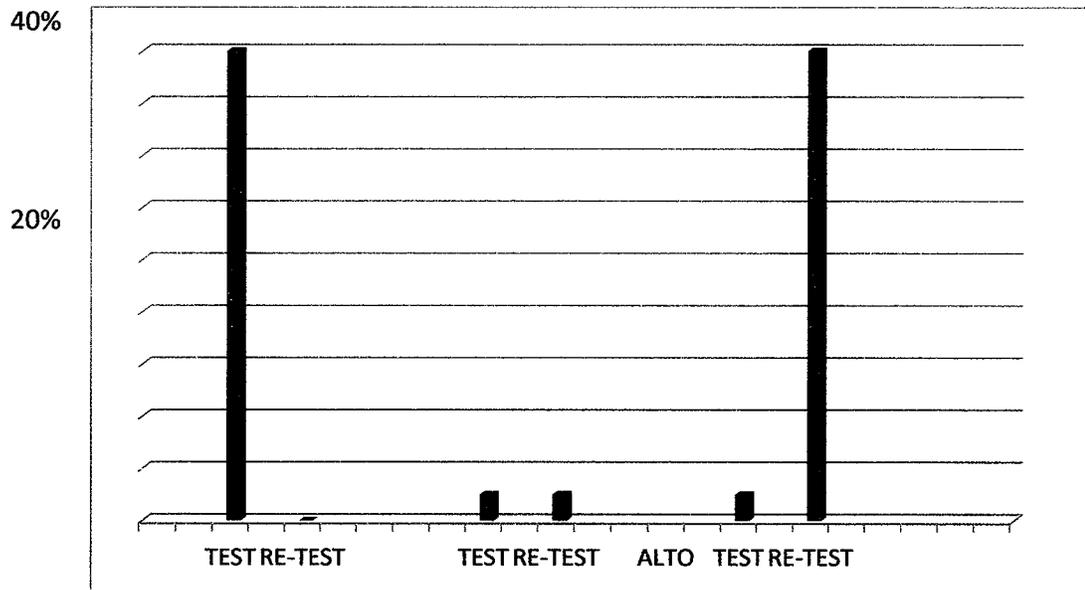


FUENTE: Entrevista a los padres de familia julio del 2011

En la gráfica se puede observar que los factores más relevantes en el bajo rendimiento de aprendizaje de los niños, son problemas que ocurrieron durante el embarazo, como pueden ser los problemas emocionales o de enfermedades, también afectó que los niños no fueran deseados por sus padres o por no estar casados. La situación que ellos viven provocó en ellos problemas durante el embarazo, como puede ser amenazas de aborto, o bien niños que fueron prematuros ocasionándoles daños en el área neurológica por muerte neural y daños en el área perceptiva en el niño.

Grafica 2

PROBLEMAS PSICOPEDAGÓGICOS

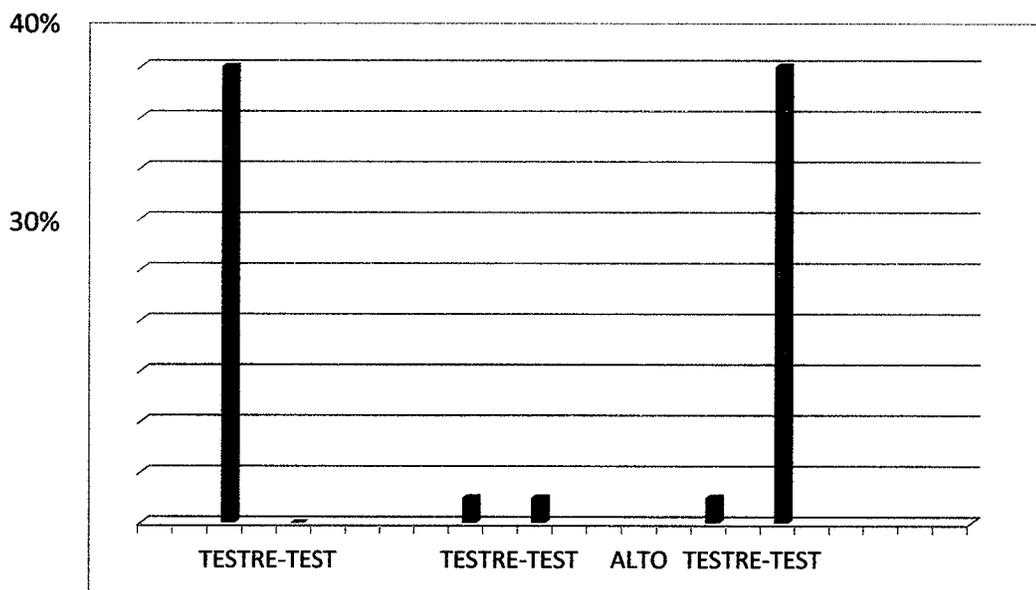


FUENTE: Entrevista a los padres de familia, julio 2011

En la gráfica se puede observar que el bajo rendimiento escolar, pudo haber sido originado por problemas visuales y auditivos, lo que da origen a que el área compresiva del cerebro se desarrolle incorrectamente afectando la lectura, debido a que el pensamiento se refleja en la escritura, pues escribe y habla según lo que el ha comprendido. En su razonamiento lógico y matemático se observó problemas en discalculía. Debido a los problemas sensoriales que se observan en los niños.

Gráfica 3

PROBLEMAS INTELECTUALES

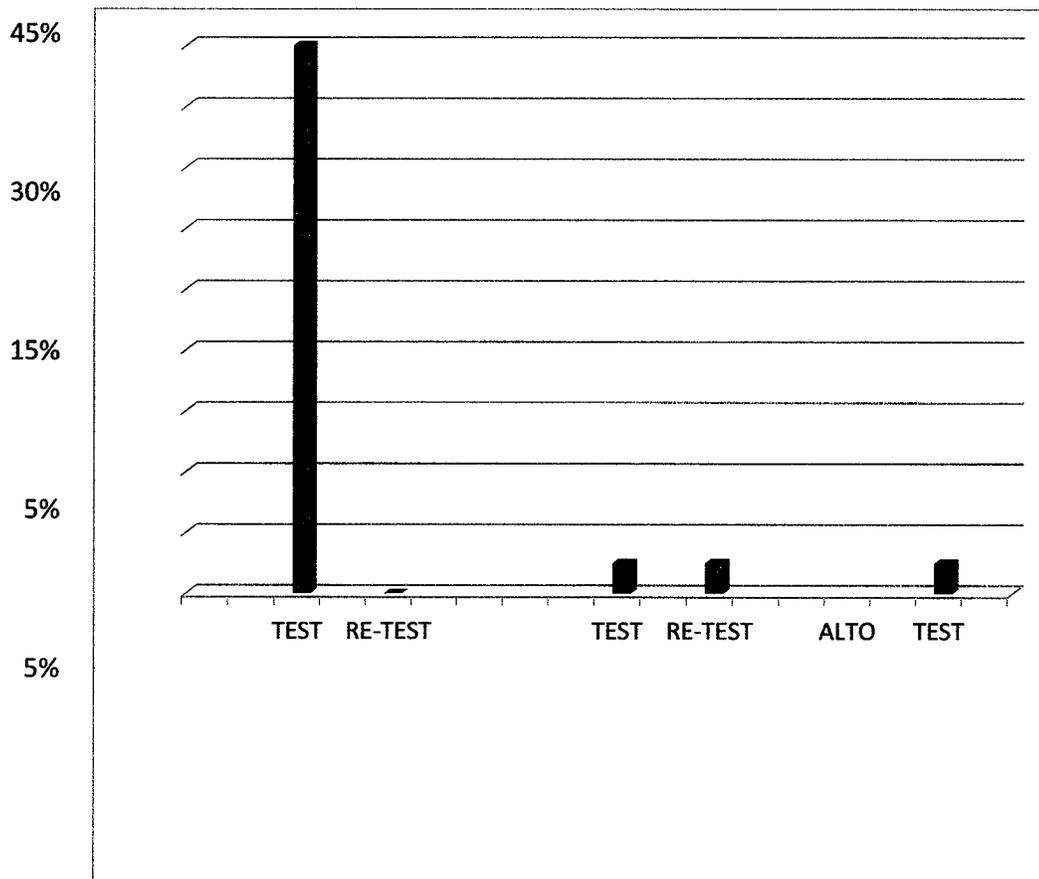


FUENTE: Observación a los niños en el mes de julio 2011

El desarrollo intelectual del niño se midió por la atención y la memoria que se observó durante el proceso del proyecto realizado para medir el nivel de su aprendizaje.

El niño cuando no demostró una deficiencia notoria su periodo de atención demostró una deficiencia notoria y dificultades en su cognición para el pensamiento y su memoria en lo que se ve reflejado en el empobrecimiento del lenguaje para la edad cronológica que el niño tenga.

Gráfica 4 PROBLEMAS DE CONDUCTA

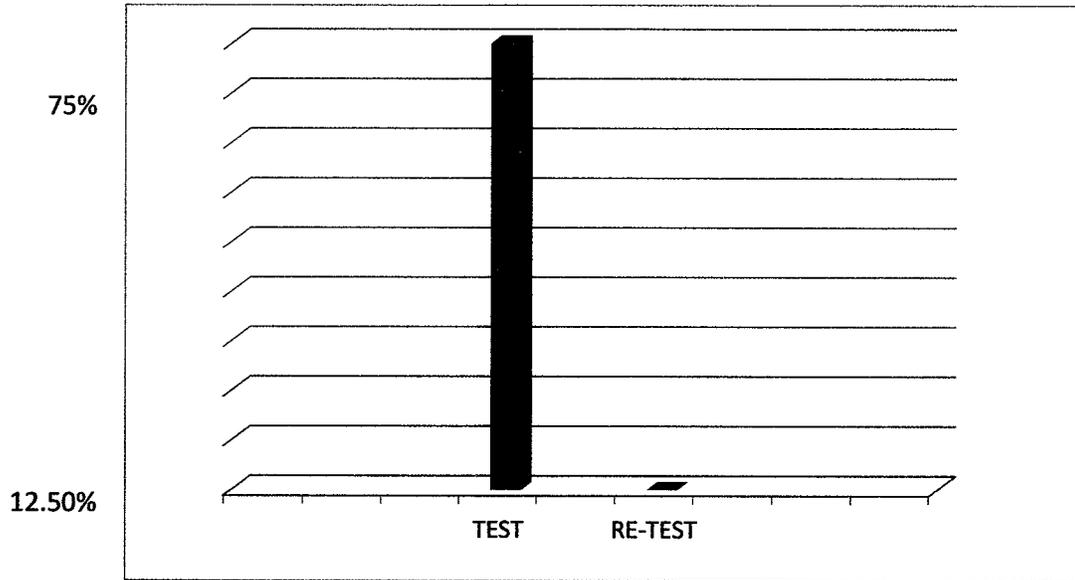


FUENTE: Observación a los niños en el mes de julio del 2011

La conducta que el niño demuestra durante el aprendizaje es importante para medir su capacidad de atención, memoria, y el rendimiento que se puede esperar del niño.

En algunos niños con falta de interés se ha observado que presenta timidez de igual forma, por lo que se les dificulta seguir instrucciones y les provoca aislamiento, agresividad y muchos casos son hiperactivos.

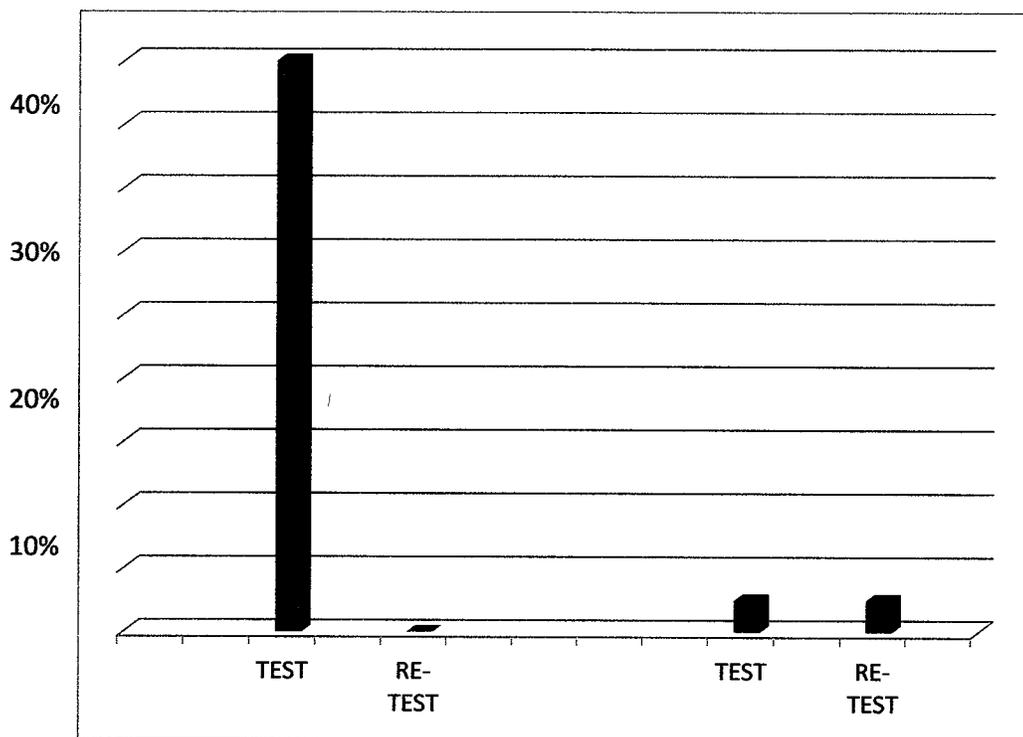
Gráfica 5 ÁREA COMPRESIVA Y PERCEPTIVA



FUENTE: Observación a los niños en el mes de julio del 2011.

En la gráfica anteriores se puede observar, que en el área de percepción cerebral existen ciertas dificultades y en la mayoría no es la esperada por los maestros y personas que los rodean y lo reflejan en la expresión como lo son en la escritura y en las expresiones de las ideas de los niños, por lo que en ocasiones afecta en ambas áreas del pensamiento.

Gráfica 6
CONDUCTA MOTRIZ



FUENTE: Observación a los niños en el mes de julio del 2011

En la gráfica se observa la inquietud que presentan los niños al ser observados, con una lentitud en sus movimientos motores, demostrando un bajo rendimiento en sus actividades, sus coordinaciones motoras no son las adecuadas a su edad, y no se observa hiperactividad en ellos por lo que los niños presentan dificultad en el aprendizaje suelen no tener un temperamento de auto agresividad y de sumisión a la vez.

CAPITULO IV

IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES:

- En base a los resultados obtenidos se concluye que la ludoterapia fortalece el aprendizaje en los niños, ayudándoles a perseguir los objetivos planteados y a lograr que desarrollen destrezas de pensamiento.
- Los resultados obtenidos en la entrevista realizada coinciden con los deseos paternos de sus hijos para que mejoren el aprendizaje y puedan aprobar el año escolar en curso.
- Con las técnicas de juego que se realizaron se logró que los niños tuvieran una socialización adecuada con sus compañeros del salón de clase y con otras personas con las que se relacionan y se obtuvo la aceptación de ellos mismos y la de sus compañeros.
- Con los ejercicios realizados durante las terapias los niños lograron obtener herramientas donde ellos descubren sus debilidades y logran empoderarse para solucionar sus conflictos.
- Con las técnicas utilizadas con la ludoterapia se logró fortalecer las áreas cognitivas y destrezas del aprendizaje en los niños que asistieron al proyecto de investigación que se realizó.

4.2. RECOMENDACIONES:

- Conservar actualizada la ludoterapia, para un mejor desempeño en las técnicas que apliquen en los niños que asisten a la institución.
- Continuar con un seguimiento en las técnicas de juego como aporte al enriquecimiento del aprendizaje, memoria percepción y retroalimentación en los niños.
- Continuar fortaleciendo la terapia de juego en la vida de los niños, en virtud que el juego es, en un sentido amplio una expresión de valores que es la cultura en la que ellos se interrelacionan.
- Que en la elaboración de los planes de tratamiento que se realizan en la F.P.G., se les brinde las herramientas que permitan adecuarse a las necesidades psicológicas del niño.
- Que los padres conozcan la importancia del juego como herramienta terapéutica en los procesos del desarrollo en la vida del niño, lo cual les permitirá resolver sus conflictos del menor.

BIBLIOGRAFÍA.

1. AGUILERA, ANTONIO.
Introducción a las Dificultades de Aprendizaje.
Editorial. Mc. Graw- Hill 1ra Edición, en Español.
232Pp.

2. AXILNE, VIRGINIA M.
Terapia de juego.
Editorial Diana México.
384Pp.

3. BRONKART et. Al.
La Génesis del Lenguaje. Su aprendizaje y desarrollo.
Editorial Pablo del Rio.
Madrid, 1977
266Pp.

4. HERNANDEZ SAMPIERÍ. FENÁNDEZ COLLADO, PILAR. BATISTA LUCIO.
Metodología de la Investigación.
Tercera Edición, Editorial, Mc Graw-Hill,
Interamericana Español S.A.U.
705Pp.

5. MAYE, RICHARD E.
Psicología de la Educación.
Traducción de José Álvarez,
Revisión Técnica José Carlos Pérez.
267Pp.

6. MORRIS, CHARLES G. MAISTO ALBERT A.
Psicología.
Decima edición: Pearsón Educación,
MEXICO.
722Pp.

7. NIETO H, MARGARITA.
¿Por qué hay niños que no aprenden?
Ediciones específicas La Prensa Médica Mexicana S.A.
317Pp.

8. PAPALIA, DIANE E WENDKOS OLDS, SALLY. DUSKIN FELMAN,
RUTH.
Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia.
Novena edición,
Editorial: Mc Graw Hill,/ Interamericana editores, S.A. de C.V.
515Pp.

9. PAROT, MAURICE.
La escuela y el niño.
Editorial Luis Miracle S.A.
BARCELONA 1967.
300Pp.

10. PIERO, DI GEORGI.
El niño y sus instituciones (la familia/ la escuela).
Ediciones Roca.
MEXICO, 1971
141Pp.

11. SCHEFER, CHARLES E. OCONNOR, KEVIN J.
Manual de Terapia de Juego.
Volumen 1
Editorial. El Manual Moderno.
S.A. de C.V.
489Pp.

12. WOOLFOLK, ANITA.
Psicología Educativa.
Novena edición. Pearson Addison Wesley.
MEXICO.
669Pp.

ANEXOS

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario Metropolitano CUM
Escuela de Ciencias Psicológicas**

(ANEXO 1)

HISTORIA CLÍNICA

INSTRUCCIONES: Llenar los espacios en blanco según las respuestas dadas por el entrevistado.

1. DATOS GENERALES:

Nombre:

Lugar y fecha de nacimiento: _____

Edad: _____ Sexo: M__ F __ Escolaridad: __

Domicilio: _____

Motivo de consulta

Persona responsable del paciente: _____

2. HISTORIA CLÍNICA

¿Cómo es el comportamiento del paciente en su casa?:

¿De qué forma lo corrigen?:

¿Cómo le demuestran cariño?:

¿Cómo es la relación de la familia con el paciente?:

¿Acepta la familia el problema del paciente?:

¿Qué actividades realiza el paciente en el hogar?:

¿Con quién se relaciona más el paciente?:

¿Ha tenido ayuda profesional?: _____ ¿Desde cuándo?: _____

¿En dónde?: _____ ¿Asiste constantemente?: _____

¿Cree usted que le ayudó?: _____ ¿De qué forma?: _____

3. **DATOS DEL DESARROLLO**

¿Fue voluntaria la concepción?:

¿Tuvo control prenatal?: _____ ¿En dónde?: _____

¿Tuvo problemas durante el embarazo?: _____

¿Tomó medicamento durante el embarazo?: _____ ¿Cuáles?: _____

¿Fue un embarazo a término?: _____ ¿Prematuro?: _____

¿A tiempo?: _____

¿Lloró el niño al nacer?: _____

¿En dónde atendieron el parto?: _____

Peso y talla del niño: _____

¿Tuvo lactancia materna?: _____ ¿Cuánto tiempo?: _____

4. REFERENCIAS ESCOLARES

¿Grado escolar actual?: _____

¿Grado escolar anterior?: _____

¿Nombre de la escuela o colegio?: _____

¿Número de grados repetidos?: _____ ¿Cuáles?: _____

¿Por qué? _____

5. PROBLEMAS PSICOPEDAGÓGICOS

Problemas de lectura: _____

Problemas de escritura: _____

Problemas de cálculo: _____

Problemas de bajo rendimiento escolar: _____

6. PROBLEMAS INTELECTUALES

Problemas de atención: _____

Problemas de memoria: _____

Problemas de lenguaje: _____

7. PROBLEMAS DE CONDUCTA

Timidez: _____

Aislamiento: _____

Falta de motivación e interés por aprender: _____

Agresividad: _____

Hiperactividad: _____

Observaciones: _____

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario Metropolitano CUM
Escuela de Ciencias Psicológicas**

(ANEXO 2)

**OBSERVACIÓN
EXAMEN MENTAL PARA JOVENES Y NIÑOS
(Lourdes Ezpeleta)**

INSTRUCCIONES:

El terapeuta llenara los espacios en blanco según lo observado en el niño y hará una evaluación subjetiva sobre su comportamiento.

Nombre del niño: _____

Sexo: _____ **Fecha de nacimiento:** _____

Edad: _____ **Grado:** _____

Dirección _____ **Tel:** _____

APARIENCIA PERSONAL

Estado de salud y nutricional _____

Higiene/ vestimenta _____

Apariencia física _____

Apariencia extraña _____

Apariencia apropiada a la edad _____

Signos de maltratos o negligencia _____

CONDUCTA MOTRIZ

Lentitud/ baja actividad _____

Coordinación marcha/
equilibrio _____

Hiperactividad_____

Inquietud/ tranquilidad_____

Tic motores/vocales_____

Hábitos motores/ estereotipos_____

Rituales/ compulsiones_____

Conducta auto agresiva_____

HABLA/ LENGUAJE

Volumen

Alto_____ Medio_____ Bajo_____

FLUIDEZ

Verborrea_____ Tartamudez_____ Lentitud_____

ARTICULACIÓN

Sustitución_____ Omisión_____ Distorsión_____ Adición_____

Construcciones gramaticales_____

VOCABULARIO

Compresión_____

Mutismo_____

Ecolalia_____

Frases estereotipadas_____

Pobreza de contenido_____

Habla infantil_____

Habla incoherente_____

Fuga de ideas _____

COMUNICACIÓN

Contacto ocular _____

Expresión verbal _____

Suministro de información _____

Calidad de rapport _____

Adecuación de las intervenciones _____

Necesidades de aprobación _____

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario Metropolitano CUM
Escuela de Ciencias
Psicológicas**

(ANEXO 3)

Nombre del niño: _____
Sexo: _____ **Fecha de nacimiento:** _____
Edad: _____ **Grado:** _____

Instrucciones: colocar una el signo + si el niño realiza, lo que le pide teniendo el valor de un punto, y con signo - si no lo realiza colocar, +- si al se le dificulta realizar la actividad, lo cual tendra el valor de medio punto.

	EDAD/AÑOS	5 a 5.5	5.5 a 6	6 a 6.5	6.5 a 7	Evaluación	Re-Evaluación
FÍSICO	Ambulación Manipulación	Brinca Dibuja Triángulos	Sigue líder Amarra zapatos	Baila Colorea	Maneja Bici. Corta y Pega.		
SOCIAL	Raport Comunicación responsabilidad	Ayuda Escribe Respeta lo ajeno	Juega Copia Se somete a costumbres	Juega Lee Coopera	Juega Suma Asimila rutinas		
INTELECTUAL	Información Ideación Creatividad	Conoce su edad Nombra Colores Pinta	Conoce P.M./P.M. lleva ritmo Inventa Cuentos	Conoce D/ I Cuenta Auto Confianza	Conoce domicilio Dice la Hora Experimenta.		

GLOSARIO

Bullying: El acoso escolar (también conocido como hostigamiento escolar, matonaje escolar, matoneo escolar o por su término inglés bullying) es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado. Estadísticamente, el tipo de violencia dominante es el emocional y se da mayoritariamente en el aula y patio de los centros escolares

Complejidad: Es la cualidad de lo que está compuesto de diversos elementos. En términos generales, la complejidad tiende a ser utilizada para caracterizar algo con muchas partes que forman un conjunto intrincado.

Concepción: Opinión o juicio que una persona tiene formada en su mente acerca de una persona o cosa: *las personas tienen una concepción distinta del mundo según su cultura*

Concesiones: Acción de conceder o dar una cosa a una persona quien tiene autoridad o poder para ello, especialmente un favor o *permiso: la concesión de un premio.*

Cognición: capacidad del ser humano para comprender por medio de la razón.

Emergente: Talento, Vocación.

Empatía: Es la capacidad que tiene el ser humano para conectarse a otra persona y responder adecuadamente a las necesidades del otro, a compartir sus sentimientos, e ideas de tal manera que logra que el otro se sienta muy bien con él.

Discalculía: Es una dificultad de aprendizaje específica en matemáticas es el equivalente a la dislexia solo que en lugar de tratarse de los problemas que enfrenta un niño para expresarse correctamente en el lenguaje, se trata de dificultad para comprender y realizar cálculos matemáticos

Disgrafía: Se utiliza para designar el trastorno de la escritura que afecta a la forma o al contenido y lo manifiestan niños que no presentan problemas intelectuales, neurológicos, sensoriales, motores, afectivos o sociales.

Interrelación: Relación entre personas, animales o cosas que se influyen mutuamente: los sociólogos han puesto de relieve la interrelación entre religión y sociedad.

Ludoterapia: Una técnica de tratamiento que utiliza el juego como medio de expresión y comunicación entre paciente y terapeuta, para ayudar al niño a comprender mejor su propio comportamiento y para resolver sus problemas de adaptación. Cabe destacar, que el juego es de gran importancia en la vida de los niños, pues representa su principal ecuación. Este constituye un medio para explorar el entorno en el cual se encuentra inmerso y lograr comprenderlo e interactuar con él.

Objetividad: La Objetividad es el valor de ver el mundo como es, y no como queremos que sea.

Prescriptiva: es el establecimiento de reglas para el uso de una lengua, a veces entendidas como obligatorias para los hablantes y otras veces solo como recomendaciones

Puericultural: La puericultura es una de las especialidades de la medicina. Significa "cuidado de los niños" y viene del latín puerilis (niño) y cultura "cultivo"; o sea, el arte de la crianza. Por eso hoy en día se habla de la puericultura científica, que busca como objetivo final la resiliencia

Resiliencia: En psicología, el término resiliencia se refiere a la capacidad de los sujetos para sobreponerse a períodos de dolor emocional y traumas.

Simulación: Simular es imitar un sistema real, utilizando recursos ajenos a esa realidad; es decir implica simplificar a la realidad y parecerse lo mayormente posible a la realidad. No necesariamente se necesitan computadores y complejas fórmulas matemáticas para imitar a un sistema real; por ejemplo; imitar los sonidos onomatopéyicos de un animal, o engañar a una persona haciéndose pasar por ebria cuando no se está.

Sugestivo: Que provoca emoción y resulta muy atrayente.

Subjetivo: Se refiere a lo que pertenece al sujeto establecido una oposición a lo externo y a una cierta manera de sentir y de pensar que es propia del mismo.