



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO



FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
"ACATLAN"

TALLER PARA PADRES "EL JUEGO COMO MEDIO
PSICOPEDAGOGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS QUE PRESENTAN
DIFICULTADES DE APRENDIZAJE"

INFORME DE PRACTICA PROFESIONAL
DE SERVICIO A LA COMUNIDAD
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A :
PRECIADO ROSAS LUZ MINERVA

ASESORA: LIC. SANDRA LORENA PADRO TORRES

NAUCALPAN DE JUAREZ EDO. DE MEXICO



0349770



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FES ACATLÁN

**INFORME DE PRÁCTICA PROFESIONAL DE SERVICIO A LA
COMUNIDAD**

TALLER PARA PADRES “EL JUEGO COMO MEDIO
PSICOPEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS QUE PRESENTAN
DIFICULTADES DE APRENDIZAJE”

PRESENTA: PRECIADO ROSAS LUZ MINERVA

N° DE CUENTA: 9956408-7

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**PROGRAMA : SALA DE INTERVENCIÓN Y ASESORÍA PEDAGÓGICA
(S.I.A.P.)**

Clave: 2003-12/20-144

ASESORA: LIC. SANDRA LORENA PADRÓ TORRES

Periodo de Prestación: 4 de diciembre del 2003 al 4 de junio del 2004

A Dios por la oportunidad de ser y existir...

A mis padres por inspirarme con su ejemplo...

Mi esposo que siempre me instó a seguir...

Mis hermanas y amigos por contagiarme de su energía y alegría...

Mis maestros por compartirme su sabiduría...

A quienes confiaron en mí y me apoyaron para la realización de este trabajo...

GRACIAS

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Prezada Rosas Luz Mierca

FECHA: 8- Noviembre - 2005

FIRMA: 

“El amor es la preocupación activa por la vida y el crecimiento de lo que amamos.”

ERICH FROMM

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
---------------------------	---

CAPITULO I: PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL PROFESIONAL

1.1 Descripción.....	9
1.2 Antecedentes de la SIAP.....	9
1.3 Justificación del proyecto.....	16
1.4 Área de Intervención.....	19
1.5 Objetivos del trabajo.....	21

CAPITULO II: ENCUADRE METODOLÓGICO

2.1 Metodología.....	23
2.2 Población beneficiada.....	25
2.3 Ejecutores del plan de trabajo.....	25
2.4 Justificación del asesor.....	26
2.5 Recursos materiales.....	27
2.6 Estrategias de Evaluación	27
2.7 Productos.....	29

CAPITULO III: MARCO TEÓRICO

3.1 Aprendizaje y Habilidades Cognitivas.....	31
3.1.1 Factores internos y externos del aprendizaje.....	33
3.1.2 Estructuras cognitivas	33
3.1.2.1 Memoria.....	34
3.1.2.2 Percepción.....	36
3.1.2.3 Atención.....	37
3.1.2.4 Pensamiento.....	37

3.1.3 Estructuras cognitivas y patrones de pensamiento.....	39
3.1.3.1 Análisis.....	40
3.1.3.2 Síntesis.....	41
3.1.3.3 Comparación.....	42
3.1.3.4 Abstracción.....	42
3.1.3.5 Generalización.....	43
3.1.3.6 Clasificación.....	43
3.1.4 Pensamiento y razonamiento.....	44
3.1.4.1 Razonamiento inductivo.....	44
3.1.4.2 Razonamiento deductivo.....	45
3.1.4.3 Razonamiento analógico.....	47
3.2 Dificultades de aprendizaje.....	47
3.3 Implicación del juego en el proceso de aprendizaje.....	51
3.4 Definición del juego.....	52
3.4.1 El juego predominante en las diferentes etapas de desarrollo.....	56
3.4.2 Tipos de juego.....	59
3.5 Influencia del juego en el desarrollo social.....	66
3.6 Importancia del juego en la escuela.....	69

CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1 Taller para padres “el juego como medio psicopedagógico para el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños que presentan dificultades de aprendizaje”	74
4.2 El juego y los padres de familia de la SIAP.	80
4.3 Cartas descriptivas del taller para padres “el juego como medio psicopedagógico para el desarrollo de las habilidades cognitivas en niños que presentan dificultades de aprendizaje”.....	84
4.4 Desarrollo del taller.....	96

CAPITULO V: RESULTADOS OBTENIDOS

5.1 Evaluación de los objetivos del programa.....	101
---	-----

5.2	Problemas institucionales.....	102
5.3	Problemáticas en la aplicación de los objetivos.....	103
5.4	Beneficios proporcionados a la comunidad.....	104
5.5	Desempeño personal en la institución.....	105
5.6	Observaciones.....	107
	CONCLUSIONES.....	108
	Bibliografía.....	111
	Anexos.....	114

INTRODUCCIÓN

En el último siglo el concepto de educación se ha ido modificando en la medida en que cambia la concepción de hombre. Las teorías pedagógicas contemporáneas conciben al ser humano como un ser integrado por tres dimensiones que interaccionan y se afectan una a la otra en un proceso sistemático; estas tres dimensiones son la física, la psicológica y la social. Por lo tanto el proceso educativo está destinado a desarrollar equilibradamente cada una de ellas. Se habla de una educación integral que permita el desarrollo total de la persona, partiendo de sus intereses y cubriendo sus necesidades biológicas, afectivas y cognitivas.

La concepción de aprendizaje también ha cambiado, aprender ya no es tan solo la modificación de la conducta observable, sino que, el proceso de aprendizaje implica la articulación entre la información obtenida por los sentidos, la cual te permite conocer las características de los objetos y fenómenos de la realidad, con los cambios que se producen al incidir en ellos. La interacción con los objetos constituye la adquisición de esquemas y estos a su vez, en una relación dialéctica, permiten la adaptación del individuo a su entorno. Las situaciones nuevas acrecientan las posibilidades de buscar nuevas formas para abordar las problemáticas que se presentan, siempre acorde a las estructuras intelectuales con las que cuenta el individuo.

El hogar es la primera estancia que ofrece a un individuo los estímulos necesarios que le permiten desenvolverse y adaptarse al mundo que le rodea. Todos los objetos que se encuentran alrededor del niño cuando nace y, aún antes de nacer, inciden en la manera como el sujeto

aprende y lo que aprende. El conocer las dimensiones y texturas de los objetos, así como la capacidad de percibirse como un algo diferente a lo que se encuentra a su alrededor conlleva al desarrollo y ajuste de las capacidades cognitivas como la atención, la percepción, la memoria entre otras.

Los primeros años de vida son esenciales ya que debido a estos primeros contactos con los objetos y con el propio cuerpo se delimita el campo de conocimiento del niño y le van proporcionando el material necesario para adquirir conciencia del mundo y las relaciones entre los objetos y fenómenos que existen. Además el contacto humano también refuerza las primeras relaciones sociales e incide en la manera como se comportará un niño en años posteriores.

Durante las primeras etapas de vida, los niños van desarrollando y reforzando sus capacidades cognitivas, pero la riqueza de estímulos exteriores constituye una parte esencial en el conocimiento del niño.

Al entrar al sistema escolarizado, el niño recibe el doble de información que antes y pone a prueba sus capacidades para actuar en una actividad dirigida.

En las escuelas se trata de vincular el interés de los niños con los temas que presenta el programa nacional educativo para lograr un aprendizaje significativo en vez de uno memorístico, sin embargo el tiempo limitado de estancia en el aula, la carencia de estrategias de enseñanza y la escasez de materiales didácticos no permiten que se lleve a cabo la educación integral de la que tanto se habla. Se descuidan algunos aspectos importantes en cuanto a generar la construcción del aprendizaje por la necesidad de cumplir con lo establecido en los programas oficiales. Por lo que a consecuencia de lo antes mencionado, la escuela es un

instrumento más que proporciona algunos elementos importantes en la formación integral de un niño.

Desafortunadamente muchos padres de familia no consideran la situación escolar y tienen la creencia de que la escuela es el único medio que permite el desarrollo integral de sus hijos, así que llegada la etapa escolar se deslindan totalmente de la responsabilidad de educar esperando que los profesores y las escuelas se encarguen de la formación académica, afectiva y social de los niños; no reconocen la importancia de su participación ni tampoco buscan estrategias que les permita favorecer el desarrollo de sus hijos. Además, es difícil que noten que las actividades cotidianas y los materiales de uso diario representan una serie de estímulos que propician el aprendizaje. Una de las actividades más usuales en la vida del niño y a la cual se le resta importancia, refiriéndose a ella como una pérdida de tiempo, es la actividad lúdica, cuando realmente el juego es la actividad básica del aprendizaje porque permite que el niño ponga en práctica lo que aprende y además gracias a esta actividad los niños interactúan con los objetos que le rodean lo cual le brinda la oportunidad de conocer sus características, sus funciones y sus relaciones. Además el juego permite la interacción social y la participación conjunta para llevar a cabo alguna actividad. Y es durante el juego que el niño tiene la oportunidad de imaginar, construir pensamientos y lograr objetivos, reafirmando su autoestima y su capacidad para convivir con los otros.

El siguiente taller nace dentro de la SIAP como parte del trabajo que se lleva a cabo con los padres de familia para dirigir y enfatizar la actividad paterna en pos de lograr la formación integral de los niños, teniendo como función primordial otorgar la oportunidad a los padres de familia de

conocer y reflexionar sobre la actividad lúdica como medio idóneo y significativo que permite el desarrollo de las capacidades cognitivas.

El taller se avoca al juego por la trascendencia que tiene durante el aprendizaje y, porque es mejor llevarlo a cabo que castigarlo, además de que puede utilizarse como una herramienta útil que conlleve al aprendizaje significativo.

Al mismo tiempo se abre una alternativa para la educación de los hijos y la concepción de aprendizaje. Se otorga la oportunidad a los papás de llenar el hueco que se ha dejado por parte de la educación escolarizada. Y sobretodo, se pretende que el taller sirva como antecedente para seguir estructurando más cursos y talleres que reafirmen el papel del padre de familia en la educación integral de los hijos.

CAPITULO I

PROGRAMA DE SERVICIO SOCIAL PROFESIONAL

DESCRIPCIÓN

De acuerdo con las necesidades que se van generando en la población estudiantil y el decreciente porcentaje de titulación, la Universidad Nacional Autónoma de México ha ampliado las oportunidades de titularse. Ahora no sólo existen las Tesis y las Tesinas, sino que también se obtiene el título por otras modalidades como el examen global de conocimientos, el informe de práctica profesional y el programa de servicio social profesional. Este último tiene como característica principal el poder realizar un trabajo de investigación de acuerdo al servicio social que se lleva a cabo. El trabajo de investigación se aplica a una realidad concreta y se hace un informe de los resultados obtenidos.

La sala de Intervención y Asesoría Pedagógica es una instancia que apoya esta modalidad de titulación y permite que se realice el servicio social profesional.

1.2 ANTECEDENTES DE LA SIAP

La Sala de Intervención y Asesoría Pedagógica forma parte de los Programas Estratégicos de Desarrollo de Extensión Académica y de Impulso a la Titulación del Programa de Pedagogía de la FES Acatlán, tiene como función prestar servicios educativos a través del Servicio Social.

OBJETIVO GENERAL: Atender las necesidades en materia de educación de la población infantil de comunidades aledañas a la FES-Acatlán, que se encuentra en riesgo de presentar dificultades de aprendizaje, desde una perspectiva ambiental.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- Brindar orientación a los padres de los niños que asisten a la SIAP.
- Fortalecer el Servicio Social Profesional como vía de titulación vinculada al servicio a la comunidad.
- Proporcionar al egresado de Pedagogía alternativas de formación y práctica profesional, al abordar el fenómeno educativo en condiciones reales.
- Asesorar a los maestros de escuelas de educación básica de la zona de influencia, sobre detección y tratamiento de problemas de lenguaje y aprendizaje.
- Asesorar a los padres de familia para atención e incorporación de estrategias de apoyo en el hogar.

META: Proporcionar una formación teórico práctica a los prestadores de servicio social y a la comunidad asistencia en la prevención y tratamiento de problemas educativos específicos.

ACTIVIDADES:

- **DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA.** Estas contemplan tres tipos de población: los niños con problemas de aprendizaje y lenguaje, los padres de familia y los maestros.
- **DIDÁCTICAS:** Están orientadas a apoyar el proceso de intervención pedagógica tanto en la planeación como en la instrumentación de los programas de intervención.
- **DE INVESTIGACIÓN:** El Servicio Social Profesional en la modalidad de opción para la titulación exige que el prestador de servicio social realice una investigación que le permita abordar la problemática con un fundamento científico.

- ACADÉMICAS: Como un medio para contribuir a la formación teórica de los prestadores del servicio social, la SIAP programa actividades que los provean de las herramientas necesarias para su desempeño práctico, así como para el desarrollo de aptitudes para la investigación.
- DE COORDINACIÓN ACADÉMICO-ADMINISTRATIVA: A través de estas actividades se busca ajustar los criterios de apoyo técnico operativo y administrativo para llevar a cabo gestiones que satisfagan las demandas de los profesores y alumnos para la extensión de documentos diversos, acciones administrativas para establecer convenios y acuerdos, gestionar la adquisición de equipo, mobiliario y material didáctico..

El actual plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía de la FES-Acatlán ofrece tres preespecialidades de las cuales el alumno tiene derecho a elegir una para cursarla durante los tres últimos semestres de la carrera: PSICOPEDAGOGÍA, EDUCACIÓN PERMANENTE Y PLANEACIÓN Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA.

La SIAP se forma debido a que la preespecialidad de Psicopedagogía es la de mayor demanda, y durante mucho tiempo existió la preocupación y deseo de varios académicos de la escuela para crear algún espacio que, a la par que beneficiara la formación de los alumnos de acuerdo con algunas de las principales necesidades del mercado ocupacional, también se beneficiara a la comunidad que requiriera algún servicio profesional en esta área, derivado de esto se concretan las primeras acciones de lo que ahora es la Sala de Intervención y Asesoría Pedagógica.

El proyecto SIAP ha pasado por diferentes etapas en su desarrollo, éstas han permitido que se consolide como un proyecto de carácter permanente que año con año formula nuevas líneas de trabajo a partir de

las necesidades detectadas a través del trabajo cotidiano permitiendo la incorporación de prestadores de servicio social de las preespecialidades en Educación Permanente y Planeación y Administración Educativa.

El pedagogo recibe una formación que le permite valorar las bases biológicas, psicológicas y sociales del desarrollo de la conducta humana a fin de generar las condiciones de factibilidad de fines y objetivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desde esta perspectiva debe ser un alumno sensible y preocupado por los problemas de orden psicosocioeducativo.

El plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía de la FES Acatlán está dividido en dos grandes ciclos: el ciclo básico que permite conceptuar a la Pedagogía como una disciplina que interactúa con otras, lo que le da un carácter interdisciplinario y el otro ciclo de formación profesional y de preespecialización, donde se conjuga la formación teórica con la práctica para introducir al futuro pedagogo en el quehacer de la profesión, orientado en alguna de las preespecializaciones.

La SIAP surge como una alternativa a la población que presenta problemas de aprendizaje, con carencia de oportunidades para recibir atención pedagógica especializada, por lo tanto, los objetivos académicos no sólo fortalecen la formación de los estudiantes sino que también se contempla como un proyecto comunitario, de ese modo la UNAM reitera el compromiso que tiene con la sociedad prestando servicio a la misma.

En términos cuantitativos la población infantil evaluada asciende a 350 casos, de los cuales 224 niños han recibido intervención pedagógica. También los padres asisten a los talleres que se realizan en la SIAP.

La SIAP tiene contacto con algunas escuelas del municipio de Naucalpan, las cuales remiten a sus instalaciones a la población que requiere de atención pedagógica, así mismo se brinda asesoría y se trabaja de manera conjunta con los profesores de grupo para dar continuidad a los programas de intervención, también existe el proyecto, que está en la fase de diagnóstico, de elaboración de un programa de formación para docentes en el área de los problemas de aprendizaje.

La intervención pedagógica desde una perspectiva ambiental tiene como propósito fundamental incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a todos los actores implicados, con esto se logra llevar a cabo un trabajo integral, en el cual se lucha porque el aprendizaje desarrolle habilidades cognitivas y sociales que les permitan enfrentar los distintos escenarios donde se desarrolle.

La SIAP es una instancia que depende del Programa de Pedagogía en términos de financiamiento para la adquisición de diversos materiales; también se obtuvo una aportación importante del Premio al Programa de Consolidación y Fortalecimiento a proyectos de servicio social comunitario y de la donación de la Rectoría de la UNAM con motivo del premio antes mencionado, también es preciso mencionar que la población atendida hace donaciones en especie que proveen a la Sala de material didáctico de uso diario.

Dado que la meta de la SIAP es proporcionar a los alumnos una formación teórico-práctica, y a la comunidad asistencia en la prevención y tratamiento de problemas educativos específicos, la preocupación va entorno al reconocimiento de que existen procesos deficientes en el programa, pues de ello depende si se logra alcanzar este escenario deseable.

Se trata de hacer una evaluación del programa partiendo de que tanto actores internos como externos de la SIAP, reconozcan los problemas, sus causas y sus posibles soluciones y estén dispuestos a trabajar en equipo. El trabajo grupal es de suma importancia ya que se pretende evaluar cuantitativamente y cualitativamente.

La evaluación en la SIAP es permanente ya que se pretende privilegiar los procesos de prevención a problemas e incidir, modificar y reestructurar los deficientes, es decir, se realiza un monitoreo para evaluar el proceso de la comunidad.

Se programan sesiones de trabajo con las coordinadoras de la SIAP y los prestadores de servicio el último viernes de cada mes con el propósito de constatar si fueron oportunas las modificaciones echas al programa, señalando los alcances y limitaciones, con base en ello plantear nuevas propuestas de solución. Previo a las reuniones es importante que los prestadores de servicio social profesional dialoguen con los padres de familia, para conocer su punto de vista con respecto al programa.

Para conocer los alcances de las propuestas elaboradas, las coordinadoras de la SIAP y algunos prestadores de servicio social realizan un monitoreo que permite establecer los resultados tomando en cuenta los siguientes indicadores:

- De proceso
- De impacto
- De resultado

Con respecto a los siguientes aspectos:

- Sobre las condiciones de los recursos (físicos y materiales)
- Sobre el buen uso de recursos
- Sobre el buen uso de recursos con respecto a los resultados.
- Sobre la organización interna
- Sobre si fue la mejor alternativa para satisfacer la necesidad planteada.

Considerando dos dimensiones:

- Académica
- Social.

La auto-evaluación sirve al prestador de servicio social como herramienta para una retroalimentación en las sesiones de trabajo, en la que tome en cuenta los siguientes aspectos:

- Preparación para sus valoraciones
- Selección de protocolos para sus diagnósticos
- Asistencia a las intervenciones
- Asistencia a las sesiones de trabajo
- Conocimiento con respecto a la aplicación de protocolos
- Calidad de las relaciones interpersonales que fomenta.

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La Sala de Intervención y Asesoría Pedagógica realiza un trabajo satisfactorio con los niños que se atienden, las asesoras evalúan cada caso que se presenta y apoyan de manera concreta y divertida a los niños que tienen algún problema de aprendizaje, y sobretodo las actividades que se realizan en la SIAP tienen un marco teórico que las fundamentan.

Cuando los padres de familia se encuentran en la situación de educar a un niño con problemas de aprendizaje, albergan dudas sobre su participación en la educación de sus hijos. En otras palabras, los padres de familia por medio de su propia experiencia o la de otros adquieren cierta guía para educar a sus hijos tratando de replantear desaciertos y utilizar las estrategias que les van funcionando. Sin embargo los padres de hijos con problemas de aprendizaje se encuentran en una situación muy diferente donde muchas estrategias a lo mejor utilizadas con algún otro hijo funcionaron pero en el que presenta una dificultad de aprendizaje no.

Los padres también necesitan una orientación sobre como educar a sus hijos, y muchos padres de familia desesperados por conocer la problemática en sí y las actividades que les permitan comprender y ayudar a su hijo, se acercan a los talleres que imparte la SIAP.

Estos talleres abordan temáticas diversas pero todos siguen el mismo objetivo, asesorar al padre de familia para que aprenda a conocer a su hijo y guiarlo en su aprendizaje, su desarrollo motor, sus interacciones sociales y el desarrollo de habilidades cognitivas.

El siguiente taller tiene como finalidad que los padres de niños que presentan alguna dificultad de aprendizaje conozcan en términos generales cómo se lleva a cabo el aprendizaje de acuerdo a la teoría de Piaget en las diferentes etapas de desarrollo, las características del juego y su relación con la construcción del aprendizaje para que por medio de diferentes actividades lúdicas estimulen el desarrollo de habilidades básicas como son la atención, la percepción, la motricidad gruesa y fina, la memoria, y las estructuras del pensamiento como el análisis, la síntesis, la comparación, la abstracción, la generalización y la clasificación, las cuales a su vez benefician la adquisición de la lecto - escritura, la aritmética y el lenguaje.

El juego en muchas ocasiones es concebido como una falta de orden o una pérdida de tiempo, cuando en realidad el juego representa una actividad significativa en cualquier etapa del individuo que permite el desarrollo de las diferentes dimensiones en el ser humano. En el área psicomotriz los juegos motores proporcionan al niño la capacidad de descubrir sensaciones nuevas, coordinar movimientos, lograr la representación mental del esquema corporal, explorar sus posibilidades motoras y ampliarlas, descubrir las modificaciones materiales que provoca, y además las experiencias de dominio le fomentan la confianza en sí mismo. El juego crea y desarrolla estructuras mentales ya que la manipulación de los objetos permite el desarrollo del pensamiento. La actividad lúdica estimula la atención, la memoria, la imaginación y la creatividad. Durante el juego simbólico se estimula la discriminación entre la fantasía y la realidad, así como también la ficción conlleva al desarrollo del pensamiento abstracto, además se fomenta el descentramiento cognitivo. En el área afectivo - emocional, el juego permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas situaciones, posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil, por medio del juego los niños

utilizan diferentes técnicas para la solución de conflictos. En el área social, el juego propicia el desarrollo del lenguaje ya que para jugar con los otros se requiere de la comunicación, el juego social estimula la cooperación con los iguales, fomenta el desarrollo moral porque los juegos sociales solicitan el autodomínio, voluntad y asimilación de reglas de conducta; facilitan el auto-conocimiento y ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional; los juegos de reglas permiten el aprendizaje de estrategias de interacción social, facilitan el control de la agresividad, mejoran el auto-concepto, la aceptación de uno mismo y de los demás, estimulan los contactos físicos positivos en el juego libre e incrementan las conductas de cooperar y compartir.

Gracias al juego el niño incorpora la realidad a sus esquemas pero no se preocupa de acomodarse a esa realidad, sino que la modifica a su conveniencia, durante el juego los niños ejercen su libertad, eligiendo el tipo de juego, el material a utilizar y creando tanto el ambiente como las situaciones adecuadas a sus intereses.

Dadas las ventajas del juego y su implicación en el desarrollo cognitivo es preciso que los padres de familia que asisten a la SIAP conozcan esta alternativa para educar a sus hijos de manera agradable para ambas partes, debido a que por medio del juego se pueden establecer vínculos familiares aún más fuertes.

1.4 ÁREA DE INTERVENCIÓN

Las materias que integran el plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía desarrollan el análisis del proceso educativo, así mismo las diferentes preespecializaciones fungen como vertientes que permiten la integración del trabajo pedagógico en diferentes ámbitos.

La preespecialización de psicopedagogía me permitió enfrentarme a la evaluación y diagnóstico del proceso de aprendizaje, desde un enfoque psicopedagógico, y gracias a éste análisis me es posible diseñar y elegir las estrategias de enseñanza adecuadas para mejorar y ampliar la aprehensión de conocimientos en diferentes niveles, trabajando con niños que presentan un desempeño académico normal y subnormal.

En la SIAP, es imperante el compromiso de los tres ejes que conforman el proceso educativo, en otras palabras, es necesario establecer el tipo de actividades que tiene el niño, la implicación de los padres de familia con la educación de los hijos y las estrategias que deberá utilizar el maestro para llevar a cabo un trabajo eficiente con niños que presentan problemas de aprendizaje.

Como parte de la SIAP fue necesario que de acuerdo a cada caso fuera implementando y distinguiendo el tipo de actividades a llevarse a cabo para mejorar el aprendizaje del niño, sin embargo es importante que los padres de familia de la SIAP conozcan las diferentes etapas de desarrollo intelectual por las que su hijo atraviesa para comprender y ayudar a que tal desarrollo se efectúe. Es por esa razón que se lleva a cabo este taller proponiendo como estrategia para el desarrollo cognitivo la realización de una actividad aparentemente simple que es el juego.

Por lo tanto partiendo de que es necesario que los padres de familia se inmiscuyan en la educación de los hijos, se propone un taller para padres cuya finalidad es que los padres de familia de niños con problemas de aprendizaje que asisten a la SIAP logren operacionalizar las habilidades cognitivas por medio del juego y el resultado se reflejará en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los niños de entre 4 y 11 años de edad que asisten a la SIAP.

1.5 OBJETIVOS DEL TRABAJO.

Objetivo general:

Impartir un taller para padres de niños que oscilan entre los 4 y 11 años de edad y asisten a la SIAP para que realicen actividades lúdicas conociendo la influencia de éstas en el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños con problemas de aprendizaje

Objetivos específicos:

Los padres de familia conocerán en términos generales la construcción del aprendizaje de acuerdo a la teoría de Piaget para distinguir el tipo de estructuras cognitivas que el niño debe manejar y adquirir.

Los padres de familia serán capaces de realizar distintos tipos de juegos para estimular el desarrollo de las diferentes habilidades cognitivas (memoria, atención, percepción, pensamiento)

CAPITULO II

ENCUADRE METODOLÓGICO

2.1 METODOLOGÍA

En el presente trabajo se propone un taller, entendiéndose este como un espacio en el cual los participantes se reúnen en un lugar determinado para obtener información de un tema en particular con el fin de procesar y aplicar lo que se haya aprendido. Dentro de un taller los participantes analizan, sintetizan y comparan sus experiencias con un material determinado para vincular los conocimientos teóricos con la práctica. En el taller los participantes integran sus experiencias construyendo conocimientos y desarrollando habilidades por medio del co-aprendizaje. Así los conocimientos se van adquiriendo como resultado del trabajo en conjunto y no por la exposición de contenidos.

El líder del taller tiene como responsabilidad que los conceptos y la información sean accesibles para los participantes, ayudar a los participantes a traducir las ideas en acciones, fomentar un cambio de actitudes, conocimientos y comportamientos, diseñar las actividades del taller conociendo las características del público a quien va dirigido y del contenido que se expone.

De ese modo, el primer paso para poder diseñar el taller propuesto en este trabajo fue una evaluación de necesidades por medio de cuestionarios y conversaciones. Una vez empezado el taller se realizaron actividades de iniciación donde se motivó a los participantes a expresar sus expectativas, sus inquietudes etc. Los juegos y las técnicas grupales fueron importantes para lograr una mejor interacción.

Se deben acordar los objetivos que se pretenden alcanzar, para ello se llevo a un convenio entre los participantes y el coordinador para que se adecuaran a las necesidades del participante.

A continuación se presentaron los conceptos a tratar en el taller, en otras palabras, se otorgó la información teórica sobre el tema que se pretendía abordar. Existen diferentes formas de presentar las ideas principales, la utilizada en este taller fue la exposición oral.

Después de la exposición de los conceptos básicos se realizó una discusión en donde se logro relacionar la información dada con la experiencia individual de los participantes. Esta discusión incluyo preguntas sobre el material presentado.

La información obtenida se aplicó a la realidad de cada participante, para ello se estructuró una actividad en donde se puso en práctica los conceptos adquiridos y las estrategias propuestas. Se utilizaron diferentes formas de realizar estas actividades, haciendo uso del material lúdico, trabajando en equipo para la toma de decisiones o resolución de problemas, describiendo situaciones anecdóticas o hipotéticas a las cuales respondieron los participantes por medio de dramatizaciones o simulaciones.

Por último se llevo a cabo una evaluación del taller por medio de cuestionarios o retroalimentación informal de los participantes, esta retroalimentación puede ser la pauta para la estructuración de talleres subsecuentes.

2.2 POBLACIÓN BENEFICIADA

Por medio del taller se invita a los padres de familia a utilizar el juego identificando la relación que existe entre éste y el desarrollo cognitivo del niño, así que la población beneficiada son los niños de 4 a 11 años de edad pues los padres de familia fueron capaces de conocer las ventajas que se obtienen al llevarse a cabo los diferentes tipos de juegos que los niños realizan, además la relación padre e hijo se hizo más estrecha al compartir un mismo interés: el juego.

Por otro lado los padres de familia adquirieron una serie de estrategias, que acordes con los intereses del niño, servirán de incentivo para que el niño aprenda y se desarrolle.

2.3 EJECUTORES DEL PLAN DE TRABAJO.

Se mencionan a todos aquellos que aportaron al proyecto sin delegar la importancia de cada uno de ellos, puesto que cada persona que contribuyó es sin lugar a dudas parte significativa del trabajo realizado.

Para comenzar las coordinadoras de la SIAP la Lic. Mónica Ortiz y la Lic. Estela Uribe otorgaron el espacio correspondiente para realizar el taller, así como el material y la muestra poblacional que sirvió para efecto del proyecto.

Planeé, fundamenté teóricamente la propuesta del taller para que se llevara a cabo y lo impartí obteniendo una respuesta satisfactoria por parte de los padres de familia.

Los padres de familia que asistan al taller aportaron y enriquecieron el taller con sus experiencias. Las compañeras de la SIAP brindaron su apoyo en las actividades, participando en las mismas y acarreando material. La asesora permitió que los informes sustentaran de manera teórica el proyecto para hacerlo consistente.

2.4 JUSTIFICACIÓN DEL ASESOR.

El asesor de este proyecto es la Lic. Sandra Lorena Padró Torres, quien fue elegida por su conocimiento sobre la psicopedagogía y los procesos de aprendizaje. La profesora ha sido un ejemplo para mí debido a sus conocimientos, su sistema de enseñanza y la importancia que le brinda a las estrategias de aprendizaje antes que los contenidos.

Su amplio acervo bibliográfico respecto al tema es una ventaja para poder obtener la información necesaria. Además su capacidad para poder explicar los conceptos difíciles muestra su capacidad de abstracción y representación.

Por las razones que expongo la Profra. Sandra Padró benefició al proyecto asesorando sobre las estrategias necesarias para realizar el taller y la investigación referente al tema, así como también orientando la organización de la información obtenida mediante las experiencias en el taller.

2.5 RECURSOS MATERIALES

Primordialmente los recursos que se utilizaron son materiales que sirven para llevar a cabo el juego, a continuación se hace una lista de los mismos:

Sala, inmobiliario, pizarrón, gises, bloques de madera, latas, pelotas, cubos de colores, anillos, objetos de tocador, vestidos de muñecas, conchas, botones, cajas cúbicas de tamaño decreciente, rompecabezas de diferentes tamaños, aguja, estambre, cajas con diferentes medios para cerrar, juego de ensamblaje, lego, plumas, golosinas, fruta, venda, pelota, plastilina, cartas, lotería, dominó, juegos de mesa y otros.

2.6 ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación es una herramienta necesaria en cualquier proceso educativo ya que gracias a ella, se pueden obtener datos que permitan establecer oportunamente las estrategias necesarias para lograr una mejor aprehensión y construcción del conocimiento.

Existen tres tipos de evaluación de acuerdo al momento en que se realice, cuando se lleva a cabo al principio del proceso educativo se le llama *diagnóstica* de la cual se obtiene la información necesaria para distinguir los conocimientos previos y de esa forma elaborar una planeación adecuada de los temas sugeridos; la evaluación *formativa*, que se realiza durante el proceso educativo, permite valorar la congruencia

entre los objetivos antes planteados y los alcanzados de acuerdo a la forma de trabajo realizada hasta el momento, lo cual permite modificar la planeación según las necesidades que vayan surgiendo; y por último, la evaluación *sumaria* provee los datos suficientes para realizar modificaciones según el rendimiento obtenido de los integrantes del proceso educativo y del alcance de los objetivos.

Para poder realizar el taller se hizo una evaluación formal diagnóstica por medio de un cuestionario, ésta evaluación brindo una perspectiva amplia sobre el tipo de información que se podía manejar de acuerdo a los intereses de la población de la SIAP.

Durante el taller se llevaron a cabo diferentes actividades que permitieron el análisis grupal sobre los temas impartidos. La observación sistemática tuvo como primer indicador la participación oral de los integrantes del taller, el tipo de reflexiones que realizaban y las preguntas que se hacían sobre los temas. Esto proporcionó la información necesaria para continuar con la logística del taller teniendo como finalidad que los padres de familia obtuvieran los conocimientos necesarios para desarrollar estrategias lúdicas específicas y así contribuir con el desarrollo en sus hijos.

Por último para llevar a cabo el cierre del taller se realizaron diferentes actividades como collage o dibujos de los cuales se obtuvieron los datos necesarios que nos permitieron conocer el grado de comprensión de conceptos importantes y la capacidad para relacionar los temas con las experiencias previas, además fue importante una auto-evaluación que permitiera a los padres de familia reflexionar sobre su trabajo con sus hijos hasta el momento, para realizar las modificaciones pertinentes en beneficio del desarrollo adecuado de las habilidades.

Las estrategias de evaluación requeridas en el taller fueron principalmente de tipo cualitativo ya que la información obtenida por medio de las actividades no es cuantificable en puntos, además que la finalidad del taller no era obtener una puntuación determinada, sino la capacidad de relacionar los temas expuestos con las experiencias vividas.

2.7 PRODUCTOS

Cada mes se realizó un trabajo escrito donde se presentó la información impartida, el grado de aceptación obtenido y el impacto que se logró durante el tiempo de intervención. En este mismo informe se presentó la información que sería otorgada dentro del taller, el plan de clase, los objetivos, el material a utilizarse y el tiempo aproximado de la duración de cada una de las actividades. Se realizaron cartas descriptivas sobre cada una de las sesiones del taller.

Durante el taller se hicieron diferentes cuestionarios y actividades (collage, dibujo en acuarela) en donde los integrantes del mismo tuvieron la posibilidad de presentar sus comentarios y además corroborar y enriquecer la información expuesta. Dichos documentos fueron aplicados con el fin de obtener información sobre la aceptación y la dinámica generada dentro del grupo.

CAPITULO III

MARCO TEÓRICO

3.1 APRENDIZAJE Y HABILIDADES COGNITIVAS

El proceso educativo contiene dos elementos muy importantes: la enseñanza y el aprendizaje. Ambos están correlacionados ya que el aprendizaje es el resultado directo de una buena enseñanza y ambos se reafirman en el mismo proceso.

Cuando hablamos de enseñanza nos remitimos a la educación que en primera instancia brindan los padres a sus hijos y en seguida recordamos a la escuela como el lugar en donde además de impartir datos generales tiene como objetivo formar integralmente a los sujetos que a ella asistan.

Es difícil definir cuándo una persona aprende o qué es el aprendizaje en sí ya que la definición de aprender varía de acuerdo a la teoría psicológica que se aborde. Los primeros estudios que se realizaron para conocer como se obtiene el aprendizaje se remitían a la memoria, sin embargo los estudios de Pavlov y Thorndike permitieron profundizar un poco más sobre la adquisición del aprendizaje, para ellos un aprendizaje se refleja en el cambio de una conducta, esta se modificaría a partir de los estímulos que se le proporcionarían al sujeto, de esta forma, un individuo aprenderá cómo responder ante ciertos estímulos de acuerdo a las consecuencias que de ellas obtengan. Poco tiempo después surge una nueva teoría que se opone totalmente a la conductista, estamos hablando de la teoría Gestalt la cual, iniciada por los psicólogos Kohler y Koffka, se fundamenta en la percepción y la manera como organizamos los elementos de la realidad como un todo estructurado; cuando se logran reorganizar los elementos y objetos que encontramos en una situación proveniente de nuestra realidad estamos logrando un aprendizaje. Por otro lado la teoría

genética encabezada por Piaget nos dice que el individuo al interactuar con el medio que le rodea está en continuo desequilibrio lo que le incita a buscar su adaptación y equilibrio el cual obtiene al incorporar a sus esquemas mentales anteriores nuevos esquemas por medio de un proceso de asimilación, los esquemas mentales se van adquiriendo conforme el individuo va madurando y gracias a las experiencias que obtiene cuando modifica el medio.

Partiendo de la teoría Piagetiana, el aprendizaje es un proceso en donde se ponen a prueba los conocimientos y experiencias previas en situaciones distintas para lograr obtener una estructura nueva que te permita enfrentarte a diferentes problemáticas que el entorno te presenta. “Lo que capacita a un sujeto para aprender son las formas para abordar los problemas con las que dispone”¹

Por lo que un individuo va conformando sus conocimientos gracias a la estructura mental que desarrolla y la interacción que tiene con el medio que le rodea ya que éste le va proporcionando los elementos necesarios para aprender.

Para que se lleve a cabo el aprendizaje se requiere de factores externos que le proporcionen al individuo los datos sobre su realidad y de factores internos que le permitan al sujeto organizar los estímulos externos en sus estructuras cognitivas.

¹ DELVAL, Juan “crecer y pensar, la construcción del conocimiento” EDT. Lara Pág. 79

3.1.1 FACTORES INTERNOS Y EXTERNOS DEL APRENDIZAJE

Los factores externos del aprendizaje lo comprenden la serie de estímulos que proporcionan a un sujeto la experiencia necesaria que le permite conocer su realidad y la legalidad que rige a los objetos que se encuentran en ella. La diversidad de estímulos permite la abundancia de experiencias y esto permite el aprendizaje. Por esa razón es necesario crear un ambiente que de la posibilidad a los sujetos de interactuar con diferentes estímulos.

Los factores internos pueden clasificarse en tres planos: el primer plano es el cuerpo, ya que el cuerpo es el mediador entre la realidad y la mente, por medio de él se obtienen los datos sensoriales que permiten experimentar con los objetos prácticamente y simbólicamente. El segundo plano es la presencia de estructuras cognitivas o mentales que permiten clasificar los objetos, organizarlos, representarlos simbólicamente, definir lo que son y las leyes que los rigen. El tercer plano lo constituye la necesidad del individuo de resolver el dilema de enfrentarse o no a una situación nueva, dónde tendrá que utilizar las estructuras anteriores y poner en juego sus capacidades para poder actuar sobre la realidad modificándola.

3.1.2 ESTRUCTURAS COGNITIVAS.

El proceso de aprendizaje está constituido por el desarrollo y la interacción de diferentes capacidades que permiten trabajar los estímulos externos que proporciona la realidad. Tales capacidades son: La memoria, la atención, la percepción y el pensamiento.

3.1.2.1 MEMORIA

La memoria es el proceso que permite el almacenamiento de experiencias para recuperarlas en otro momento; y esto se realiza por medio de tres procesos: la codificación, el almacenamiento y la recuperación.

La codificación se refiere al momento de preparación de la información para el almacenaje, es decir, la información sensorial obtenida se traduce y se codifica en imágenes² significativas. Después de haber codificado una experiencia se almacena por un determinado tiempo, este almacenamiento se presenta de manera automática, sin embargo dura poco tiempo ya que el almacén es un sistema complejo y dinámico el cual cambia en la misma medida que las experiencias se van modificando. Por último para volver a utilizar la información obtenida se lleva a cabo un proceso de recuperación de ese modo se recobran los elementos almacenados.

Existen tres tipos de recuerdos, sensorial, a corto y largo plazo. La información que llega a nuestros sentidos es fugaz y se sostiene en un sistema de almacenamiento denominado "memoria sensorial". La mayoría de los recuerdos guardados en esta memoria desaparecen en menos de un segundo a menos que se transfieran de manera inmediata a otro sistema de memoria, memoria a corto plazo. La memoria a corto plazo retiene todo aquello de lo cual nos percatamos, sin embargo alberga en forma temporal un conjunto limitado de datos (15 segundos) y puede conservarse información en la memoria a corto plazo si se ejercita o repite.

² Con esto quiero referirme no sólo a las imágenes visuales, sino olfativas, auditivas etc. Percibidos con anterioridad.

La memoria a largo plazo permite albergar información durante más tiempo, pero solamente si se procesa la información vinculándola con experiencias significativas. “Durante el procesamiento profundo, las personas prestan bastante atención, piensan en significados o recurren a elementos relacionados que ya existen en la memoria a largo plazo”³.

Los sistemas de memoria a corto y largo plazo hacen que los conocimientos pasen de uno al otro de manera constante. Si la información se ha utilizado en diferentes ocasiones y repetidas veces entonces se aprende muy bien y la búsqueda en la memoria a largo plazo suele ser rápida y sin mucho esfuerzo, este material se transfiere a la memoria a corto plazo y se reutiliza. Contrariamente, si los datos fueron almacenados muy rápido, sin reflexionar en ellos o no se les ha buscado con anterioridad entonces la búsqueda en la memoria a largo plazo suele ser laboriosa y tardada, y la mayoría de las veces no se recupera.

Existen dos procesos de búsqueda que son el reconocimiento y el recuerdo, en el primero se busca la representación en la memoria de lo que nos interesa y contempla la familiaridad y la identificación; el segundo lleva a cabo en primer lugar una identificación de conceptos claves los cuales generan alternativas y por último utilizando la información que se tiene se selecciona el objetivo buscado.

La memoria a corto plazo es muy importante ya que gracias a ella se almacenan pensamientos, información y experiencias por un tiempo determinado, además selecciona lo que se retendrá por más y por menos tiempo, puede transferir materiales a la memoria a largo plazo y recuperar datos de ella y de la memoria sensorial.

³ DAVIDOFF LINDA L. Introducción a la psicología. Edt. Mc. Graw Hill pág. 212

La memoria de largo plazo permite recordar gran cantidad de información por largos periodos de tiempo. Al recuperar la información se llevan a cabo las mismas operaciones mentales que se presentaron en la codificación.

La información que se retiene en la memoria proviene de los sentidos, esta información se organiza por medio de otro proceso cognitivo que da lugar al aprendizaje: la Percepción.

3.1.2.2 PERCEPCIÓN

A través de nuestros sentidos tales como el olfato, el oído, el gusto y la vista apreciamos los estímulos que nos presenta el medio que nos rodea. La percepción implica que la información sensorial obtenga significado, en otras palabras, el cerebro utiliza la información procedente de los sentidos para organizarla y clasificarla de acuerdo a la experiencia previa para construir nuevos parámetros de conocimiento sobre las propiedades reales del mundo.

En el proceso de percepción se lleva a cabo la organización de la información y para ello entran en juego las habilidades constructivas, la fisiología y las experiencias de quien percibe. Las habilidades constructivas son operaciones cognoscitivas por medio de las cuales el individuo registra la información y anticipa lo que sucederá por medio de la relación que existe con la información obtenida anteriormente. La fisiología se refiere a los componentes biológicos que hacen posible la recopilación de información, sin embargo no todos cuentan con la sensibilidad sensorial necesaria para percibir la información proveniente del exterior y es por esa razón que el proceso de percepción se limita a las capacidades de los sentidos para discernir los estímulos. Por último las experiencias crean

expectativas sobre lo que es o lo que sucederá. Todos tenemos diferentes experiencias porque todos percibimos diferentes aspectos de la realidad.

3.1.2.3 ATENCIÓN

Otro proceso cognitivo que se lleva a cabo simultáneamente con la percepción es la atención. La atención es la capacidad que tiene un individuo de elegir un solo estímulo entre una serie de ellos; esta capacidad de discriminación no solo se presenta entre objetos sino que además se realiza entre las diferentes asociaciones que existen entre ellos, reteniendo las esenciales y eliminando las que no lo son.

La discriminación de objetos varía de acuerdo a dos tipos de factores: externos e internos. Los factores externos incluyen los estímulos que el individuo percibe desde el exterior y sus características, ya que, la atención se dirige al estímulo que presente mayor intensidad en relación con otros o hacia aquellos que presenten alguna novedad. Los factores internos están relacionados con el propio sujeto; entre los factores internos que determinan el objeto de atención de un individuo se encuentra la influencia de las necesidades, los intereses y la disposición del sujeto. Así de entre varios estímulos el individuo elige aquellos que van acordes a un objetivo que se ha dispuesto con anterioridad.

3.1.2.4 PENSAMIENTO

Durante la etapa escolar el niño aprende las diferentes leyes y reglas que encuentra en los objetos y fenómenos de la realidad. A medida que su actividad se va desarrollando y perfeccionando, ellos asimilan mejor estas leyes y reglas y esto le permite enfrentarse y resolver nuevos problemas.

Al proceso por medio del cual se conocen y generalizan los nexos y relaciones entre los objetos y fenómenos naturales y sociales que forman parte de la realidad se le conoce como pensamiento.

La actividad cognitiva no solo permite comprender lo que sucede en la realidad sino que además funge como creadora ya que los conocimientos acerca de nuevos fenómenos u objetos permiten la formación de nuevos conceptos, en otras palabras:

“El pensamiento es la penetración en nuevas capas del ser, el desarraigo y afloración a la luz de algo que hasta entonces se hallaba oculto en ignotas profundidades: el planteamiento y resolución de los problemas de la existencia y de la vida; la búsqueda y el hallazgo de la respuesta a la pregunta de cómo es ese algo en la realidad; respuesta que es necesaria para saber cómo se ha de vivir, qué es lo que hay que hacer”.⁴

Para conocer el mundo objetivo es importante el proceso de percepción, gracias a ella se conocen las propiedades y cualidades de los objetos y fenómenos, así como la relación que existe entre ellos. Por lo tanto la percepción constituye el contenido concreto del pensamiento.

La percepción y el pensamiento no se pueden separar pues para poder clasificar los objetos y fenómenos dentro de una clase o género se necesita haberlos identificado con anterioridad, conocer sus características y organizarlas.

Durante el proceso de aprendizaje el individuo pasa de la percepción de los objetos y fenómenos a la percepción en unidad con el pensamiento y por último al pensamiento.

⁴ SHARDAKOV, Desarrollo del pensamiento en el escolar, Pág. 12

3.1.3 ESTRUCTURAS COGNITIVAS Y PATRONES DE PENSAMIENTO

La actividad mental consiste en el uso de estructuras de pensamiento con las cuales reaccionamos ante un estímulo para poder actuar sobre él, en otras palabras, el principio del pensamiento es la interacción con el exterior en donde utilizamos los esquemas previos que hemos ido estructurando con nuestra experiencia para enfrentar nuevas situaciones.

Las estructuras cognitivas son la base de los patrones de pensamiento, los pensamientos son un conjunto de estructuras mentales que se entrelazan para generar un producto. La facilidad para procesar, almacenar y producir nuevos conocimientos a partir de información brindada por nuestros sentidos depende del uso adecuado de estas estructuras.

Los procesos mentales constituyen las operaciones del pensamiento y son capaces de transformar una imagen o una representación mental en otra, estos procesos se traducen en acciones y guían el pensamiento, reorganizan la información obtenida del exterior y se transforman en una habilidad, estos procesos pueden estar compuestos por más de una operación mental.

Los procesos básicos del pensamiento son: Comparación, clasificación, abstracción, generalización, análisis y síntesis.

3.1.3.1. ANÁLISIS

Para conocer los objetos y fenómenos de la realidad es necesario analizar las partes que los componen, sus rasgos y propiedades.

El análisis es un proceso de selección de los elementos que integran los objetos y fenómenos de la realidad, así como los nexos y relaciones que entre ellos existen, dirigido a conseguir un conocimiento integral de los objetos y fenómenos. Existen diferentes tipos de análisis:

Análisis práctico eficaz – sensorial: Requiere de los datos otorgados por la percepción y manejo directo de los objetos.

Análisis mental: Es cuando se analizan las características de los objetos y fenómenos sin que provengan de una acción directa con ellos. Es el análisis de las percepciones y las ideas concretas, los conocimientos teóricos, reglas y leyes.

Análisis parcial o por elementos: Cuando el análisis solamente abarca ciertos elementos del objeto o fenómenos lo cual no permite conocer las partes que integran al conjunto y mucho menos la relación que existe entre ellos.

Análisis complejo: Se analiza el conjunto de las partes pero los conocimientos que proporciona del objeto o fenómeno se reducen a suma de rasgos y propiedades.

Análisis sistemático: Es un análisis más intensivo y concentrado, permite analizar los objetos y fenómenos como un sistema, con sus nexos y relaciones.

3.1.3.2. SÍNTESIS

La síntesis constituye una actividad mental determinada, no es solo una suma de elementos de un conjunto sino que proporciona un nuevo resultado cualitativo y una nueva comprensión de la realidad, en otras palabras al sintetizar los nexos y relaciones que existen entre diversos elementos en una unidad se obtiene un nuevo concepto integral.

“La síntesis se manifiesta en el establecimiento de cualidades y propiedades de carácter único entre los elementos del posible conjunto, en la determinación entre ellos de un sentido único y definido, en su unión y enlace, todo lo cual da como resultado la obtención de un nuevo objeto o fenómeno”⁵

La síntesis puede realizarse gracias a una situación visual con el manejo de objetos, como lo hacen los niños de menor edad, quienes llevan a cabo una síntesis práctico – eficaz o como los niños de mayor edad quienes llevan a cabo un tipo de síntesis mental basándose en conocimientos y conceptos anteriores. Sin embargo ambos tipos de síntesis están correlacionados y no es fácil distinguir cuando se separa la una de la otra.

El tipo de síntesis más completa es la síntesis sistemática la cual se manifiesta en que la característica de los elementos o los datos parciales de un objeto o fenómeno se comprenden según un sistema y una dirección determinados.

⁵ SHARDAKOV, Desarrollo del pensamiento en el escolar. Pág. 23

3.1.3.3. COMPARACIÓN

La comparación es el establecimiento de la semejanza y la diferencia entre los objetos y fenómenos de la realidad, para llevar a cabo esta operación mental se tienen en cuenta las leyes, propiedades, cualidades o relaciones entre los objetos o fenómenos que se comparan.

Los objetos o fenómenos se pueden comparar sobre la base de un rasgo determinado común y también se pueden comparar los objetos y fenómenos hallando entre ellos lo que les asemeja y distingue basándose en los rasgos o en las relaciones que existen entre ellos.

Para llevar a cabo una comparación se estudian tanto los rasgos externos de semejanza y diferencia entre los objetos y fenómenos como los internos, éstos últimos no se perciben directamente solo se descubren por medio de la actividad mental.

La comparación permite hallar no sólo los rasgos esenciales, comunes y distintos que existen entre los objetos y sus relaciones, sino también los accidentales y secundarios.

3.1.3.4. ABSTRACCIÓN

El desarrollo de la abstracción se manifiesta en la capacidad de separar de los fenómenos y objetos los rasgos, nexos y relaciones comunes y esenciales así como también de distinguir los rasgos y nexos accidentales de los objetos o fenómenos para prescindir de ellos.

La capacidad de abstracción se representa por medio de la elaboración de conceptos, leyes o reglas generales, las cuales se obtienen al estudiar los objetos o fenómenos aislados, es decir, se abstraen las propiedades y nexos comunes y esenciales de aquellos que son accidentales, después mediante la síntesis y generalización de los nexos comunes se obtienen conocimientos generalizados y abstractos en forma de enunciados.

3.1.3.5 GENERALIZACIÓN

Cada objeto tiene rasgos y propiedades esenciales y accidentales. Los objetos o fenómenos de un mismo género poseen características o nexos esenciales los cuales son comunes. Si se generalizan las características y los nexos comunes y esenciales de un determinado grupo de objetos o fenómenos se obtienen conocimientos teóricos generalizados sobre ese grupo de objetos o fenómenos.

Para llevar a cabo la generalización se incluye la capacidad de percepción; sin embargo se puede llegar a percibir algunos rasgos o relaciones comunes y esenciales de los objetos y fenómenos cuando en realidad están encubiertos por rasgos y relaciones externos y accidentales, en tales casos se recurre a las experiencias anteriores.

3.1.3.6 CLASIFICACIÓN

Es la distribución de los objetos o fenómenos individuales en el correspondiente género o clase. Para poder llevar a cabo una clasificación se debe tomar en cuenta los rasgos y nexos generales existentes en los objetos o fenómenos a clasificar. Después se debe distinguir los rasgos esenciales de cada objeto o fenómeno para poder incluirlo al concepto general.

De acuerdo con diferentes investigaciones, los individuos realizan diferentes actividades mentales para llevar a cabo una clasificación. Primero se estudia el objeto o fenómeno singular, después gracias a la memoria se reproduce el concepto genérico al que pertenece el objeto o fenómeno, acto seguido se confrontan los rasgos y relaciones generales del objeto singular con los rasgos y relaciones del concepto genérico común. Por último al relacionar lo singular y lo general se obtiene un pensamiento deductivo que da como resultado la inclusión de objetos o fenómenos en el género o ley correspondiente.

3.1.4 PENSAMIENTO Y RAZONAMIENTO

Se suele confundir los conceptos de pensamiento y razonamiento ya que ambos términos son similares. Sin embargo se debe distinguir que el pensamiento es una actividad mental la cual se inicia con la percepción de un estímulo o con la activación de la experiencia previa de conocimientos almacenados a fin de generar una respuesta o producto; mientras que el razonamiento es la manifestación del pensamiento y éste puede ser de diferentes formas dependiendo de la manera como se organizan los procesos de pensamiento y las estructuras cognitivas que se utilizan al pensar, por lo que se generan diferentes tipos de razonamiento: inductivo, deductivo o analógico.

3.1.4.1 RAZONAMIENTO INDUCTIVO.

El individuo a partir de la percepción conoce los rasgos y propiedades de los objetos y fenómenos que se encuentran en la realidad. Estos fenómenos y objetos tienen distintos nexos y relaciones,

frecuentemente determinados y constantes. Al tener contacto con estos fenómenos el individuo puede llegar a la conclusión de que iguales causas producen, bajo condiciones específicas, efectos iguales.

“El pensamiento se mueve por inducción del conocimiento de los fenómenos parciales al conocimiento del todo.”⁶ Esto quiere decir que al conocer las características y propiedades de un fenómeno u objeto específico el individuo es capaz de construir conocimientos generalizados, puede elaborar conceptos y comprender leyes.

Cuanto más exhaustivo es el conocimiento sobre las características de los objetos y fenómenos, sus relaciones y nexos es más fácil desarrollar el proceso inductivo.

Mediante el análisis y comparación de los objetos y fenómenos el individuo puede encontrar lo común y fundamental de éstos de tal manera que al sintetizar la información, pueden comprender el sistema de relaciones que existen entre los objetos y fenómenos aislados conllevando, por medio de la inducción sucesiva, a la generalización y la elaboración de conceptos teóricos.

3.1.4.2 RAZONAMIENTO DEDUCTIVO

La función principal de los razonamientos deductivos consiste en que nuestra mente va de lo general a lo particular; en otras palabras a partir de conceptos leyes o reglas que rigen a los objetos o fenómenos en general se puede deducir las características y relaciones particulares de los objetos.

⁶ Shardakov M. N. “El desarrollo del pensamiento en el escolar” EDT. Grijalbo Pág. 118

Un individuo puede explicar las funciones y nexos de un fenómeno a partir del estudio de las reglas que lo rigen.

“El proceso de razonamiento deductivo consiste en que los objetos o fenómenos singulares se analizan según sus rasgos y propiedades, nexos y relaciones desde el punto de vista sintético correspondiente al género, tomando en su conjunto, la regla o la ley”⁷

Cuando se confrontan los rasgos y relaciones comunes de los géneros, leyes o reglas con las características y nexos de un objeto singular para conocer si éste pertenece o no al género con el que se compara, se puede hablar de un razonamiento deductivo.

La deducción se refleja en la capacidad de aplicar los conocimientos que ya se poseen a la asimilación de otros nuevos, así como la facultad de resolver nuevos problemas basándose en las leyes o reglas aprendidas.

Los procesos de inducción y deducción son indisolubles, es decir, aparecen unidos en la actividad mental ya que gracias al estudio de las cualidades propias de un objeto o fenómeno singular se pueden crear leyes y conceptos generales, pero al mismo tiempo estos conceptos, leyes y reglas generales permiten comprender las características y nexos de un objeto o fenómeno particular.

⁷ Ibid.

3.1.4.3 RAZONAMIENTO ANALÓGICO.

Por medio de analogías el pensamiento del individuo puede ir de lo general a lo particular sin necesidad de elevar lo particular a lo general ni viceversa. Este tipo de razonamiento necesita de un amplio conocimiento sobre los objetos y fenómenos, sus rasgos esenciales y sus nexos, ya que de no ser así la actividad mental llevada a cabo por analogía puede resultar errónea.

3.2 DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Durante cada etapa de desarrollo se van adquiriendo y perfeccionando diferentes tipos de habilidades cognitivas; al mismo tiempo estas habilidades permiten la organización de la información obtenida por los sentidos para la elaboración de conceptos más complejos. Conocer e interpretar la realidad junto con los objetos y fenómenos que existen en ella, sus características y sus nexos, permite la adquisición de conocimientos y la construcción de esquemas que trae como resultado el aprendizaje.

Sin embargo algunos niños no desarrollan adecuadamente estas habilidades lo cual trae como consecuencia diferentes dificultades para aprender. Existen diversas definiciones de lo que es una dificultad de aprendizaje, sin embargo una de las definiciones más aceptadas es la propuesta por el Interagency Comittee on Learning Disabilities:

“Las dificultades de aprendizaje son un término genérico que se refiere a un grupo heterogéneo de trastornos manifestados por dificultades

significativas en la adquisición y uso de la recepción, habla, lectura, escritura, razonamiento, o habilidades matemáticas, o de las habilidades sociales. Estos trastornos son intrínsecos al individuo y se presume que son debidos a la disfunción del sistema nervioso central. Incluso aunque un problema de aprendizaje pueda ocurrir concomitantemente con otras condiciones incapacitantes, con influencias socio-ambientales y especialmente trastornos por déficit de atención, todos los cuales pueden causar dificultades de aprendizaje, una dificultad de aprendizaje no es el resultado directo de estas influencias o condiciones.”⁸

Existen diferentes factores que determinan un problema de aprendizaje entre ellos podemos encontrar algunos como:

Factores orgánicos: Así siendo el cuerpo aquel medio por el cual se logran obtener los estímulos externos proporcionados por la realidad, la salud de un individuo puede intervenir en el desarrollo de una dificultad de aprendizaje, además el déficit en algún sentido, adquirido ya sea por una enfermedad o un accidente, no permite el desarrollo normal de un niño lo que puede conllevar a una dificultad en el aprendizaje. Las condiciones externas influyen en la manera como se adquieren las experiencias.

Factores específicos: En ellos encontramos los trastornos en el área de la adecuación perceptivo-motora que pueden originar diferentes dificultades de aprendizaje.

Factores psicógenos: La inhibición es un factor importante que puede aparecer como una restricción a aprender. Existen dos posibilidades para el hecho de no aprender de acuerdo a la teoría Freudiana: en primer lugar puede ser una represión a nivel yoico por lo que significa aprender; en

⁸ GARCÍA Nicasio, “Manual de dificultades de aprendizaje” EDT. Narcea Pág.22

segundo lugar puede ser una retracción intelectual del yo, y esta se lleva a cabo en tres oportunidades: la primera cuando hay una sexualización de los órganos comprometidos en la acción, la segunda cuando se evita el éxito y se tiende al fracaso y la tercera cuando el yo centra toda su atención en otra tarea psíquica, como un duelo por ejemplo.

Factores ambientales: La cantidad, calidad, frecuencia y redundancia de estímulos que otorga el entorno constituyen el acercamiento del sujeto con nuevas posibilidades de aprender.

Para poder orientar el tratamiento de las dificultades de aprendizaje se debe definir los procesos de aprendizaje. El enfoque ecológico explica que el aprendizaje se lleva a cabo de forma activa dentro de un ecosistema y la interacción con este va construyendo los aprendizajes significativos, por lo tanto se tienen que retomar cinco líneas esenciales que inciden con el aprendizaje.

La interacción social: Vigotski nos dice que el aprendizaje supone un diálogo, entre aprendiz y maestro, el maestro interactúa en la zona de desarrollo próximo de forma dinámica, y en consecuencia posibilita el aprendizaje. Los maestros, educadores o adultos son los que regulan y modifican el aprendizaje del niño, a través de su mediación.

La reflexión y respuesta personal: el niño interactúa con el contexto físico y social aprendiendo de forma activa, personal y afectiva.

La integración: Se conciben diferentes competencias que participan en el aprendizaje de una manera armónica y compleja de forma integrada, es decir, existen diferentes procesos que se manifiestan en la realización de una tarea.

La transformación y crecimiento: El cambio que se produce con el aprendizaje supone la conquista de niveles superiores de conocimiento.

La globalidad ecológica, equilibrio y ajuste: existen diferentes sistemas la familia, la escuela, el alumno entre otros, que actúan de manera equilibrada como un todo.

Las dificultades de aprendizaje pueden presentarse en diferentes aspectos, existen dificultades en el proceso de lecto-escritura, en las operaciones y lógica matemática, en el lenguaje, así como también puede presentarse un déficit de atención y la hiperactividad. Este último a pesar de no ser una dificultad de aprendizaje como tal, sino el resultado de una deficiencia neurológica o fisiológica, se menciona ya que es uno de los problemas que se identifican en el aula el cual interviene negativamente en el proceso de aprendizaje.

El descubrimiento oportuno de las dificultades de aprendizaje facilitan su tratamiento y permiten incluir a los niños en actividades ordinarias dentro y fuera de la escuela, ya que el aprendizaje depende no sólo de condiciones internas sino también externas, en otras palabras, la serie de estímulos que presenta el medio que rodea al individuo le va proporcionando información sobre la realidad en la que se encuentra activamente interactuando.

3.3 IMPLICACIÓN DEL JUEGO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Aunque el fin del juego no es el aprendizaje en sí, este es una consecuencia al llevarlo a cabo, ya que, como lo hemos mencionado, gracias a la actividad con los objetos se llega a conocer el entorno y entenderlo. “La acción es el motor del conocimiento” y la actividad mental es producto de la internalización de la actividad motriz.

En la actividad mental que lleva a cabo el ser humano para obtener conocimientos encontramos dos aspectos: el figurativo y el operativo. El aspecto figurativo lo conforman las habilidades cognitivas como: la percepción, la imitación, la imagen mental y la memoria. Este aspecto figurativo trabaja con las impresiones y los datos otorgados por los sentidos.

El aspecto operativo lo conforman los tipos de conocimiento que actúan sobre el objeto ya sea en forma física o mental, el aspecto operativo funge como transformador de los datos obtenidos del exterior para asimilarlos en las estructuras concernientes a la etapa de desarrollo.

Para poder llevar a cabo estas operaciones que darán lugar al conocimiento se debe actuar directamente sobre los objetos para que en un segundo momento se puedan ejecutar las mismas acciones sobre símbolos.

El aprendizaje de acuerdo con Piaget es la reestructuración de los esquemas antes obtenidos con la experiencia, para poder adaptarse a distintas situaciones y al mismo tiempo que se incide en la realidad se

estructuran las formas cognitivas adecuándose a las necesidades que implica el medio; desde las primeras etapas de nuestra vida el aprendizaje va aunado a la acción, el movimiento y el contacto directo con los objetos y estímulos alrededor nos brindan las primeras nociones de lo que es el mundo y nos permite también vislumbrar las relaciones que existen entre los objetos y fenómenos de la realidad.

Más adelante estas impresiones que tenemos de la realidad se mantienen en nuestra mente gracias a la representación y la función simbólica, lo que da lugar a la acción interiorizada; ya en los siguientes estadios las estructuras cognitivas se van ampliando y modificando gracias a la relación dialéctica que se tiene con el exterior y a las dificultades que se nos van presentando las cuales ponen a prueba nuestras habilidades cognitivas modificándolas. Los esquemas que se van obteniendo a lo largo del desarrollo se hacen más complejos y permiten conocer las características esenciales de los objetos y de la realidad misma.

De este modo podemos encontrar la utilidad e implicación del juego con relación al aprendizaje. El juego nos permite tener ese contacto con la realidad, ofrece distintas situaciones que nos permiten definir nuestras habilidades y reestructurar nuestros esquemas.

3.4 DEFINICIÓN DEL JUEGO

Existen diferentes concepciones del juego cada una de las cuales está enmarcada por una tendencia psicológica, biológica o sociológica que busca definir y describir al hombre así como también las actividades que lleva a cabo.

Algunas teorías definen al juego como el producto del exceso de energía, es decir, que el niño al tener tanta energía necesita dirigirla hacia alguna actividad; o como “un medio para descansar y recuperarse después de gastar energías”⁹, una actividad de esparcimiento. Otras teorías consideran al juego como parte de un proceso evolutivo del hombre, una actividad totalmente instintiva que prepara a los individuos desde pequeños para que en un futuro puedan realizar actividades más complejas. También existe otro tipo de explicación sobre porqué el niño juega, y nos dice que el niño lleva a cabo la actividad lúdica para poder desarrollar y aplicar las capacidades que ya tiene en situaciones diversas.

La teoría psicoanalítica primordialmente hablando de Freud y Erikson nos habla del juego como una expresión simbólica de deseos y una manera de dominar o recrear experiencias que causan tensión, en otras palabras el juego es el proceso mediante el cual el individuo desahoga sus emociones.

Para Piaget el juego es una reestructuración cognoscitiva, es decir que el juego es el medio por el cual el niño aplica los esquemas que ya tiene a diferentes situaciones, lo que genera una modificación de los mismos esquemas para lograr una adaptación adecuada a la realidad que se le presenta. De esta manera el niño va reestructurando su conocimiento y el juego contribuye a la aprehensión de nuevas estructuras y esquemas.

Partiendo de ésta última definición podemos decir que el juego es un recurso idóneo para el desarrollo cognitivo ya que motiva al niño a aprender por ser una actividad placentera, facilita el aprendizaje de contenidos por su carácter globalizador y es mediador de aprendizajes

⁹ Newman-Newman, “Desarrollo del niño”, pág. 318

significativos, además el juego es un medio de socialización ya que fomenta la interacción entre niños.

El juego propicia el aprendizaje y con él se realizan ensayos sobre diversas situaciones que se presentan diariamente. Durante el juego el niño lleva a cabo todo tipo de actividades que le permiten ejercitar su lenguaje, desarrolla y aprende a dominar sus músculos, comprende distancias y se adapta al medio venciendo las diferentes dificultades que se le presentan.

“ El juego es una acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”¹⁰

El juego puede convertirse en una estrategia educativa si permite potenciar el aprendizaje, si es gratificante y adecuado a las características de los niños de tal modo que cada niño encuentre una posibilidad de poner en práctica sus habilidades.

El juego influye en todas las facetas de la personalidad del niño, desarrollo de la afectividad, la psicomotricidad, la imaginación y la creatividad, la sociabilidad y la inteligencia pero según explica Maite Garaibordobil Landazabal, lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y como consecuencia aparecen signos de alegría. Sin embargo este placer del niño al jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto.

¹⁰ Calero Pérez Mavilo “Educar jugando” EDT. Alfa omega Pág. 23

El juego es una actividad importante para el desarrollo humano; no sólo es una actividad de autoexpresión para el niño, sino también es una forma de autodescubrimiento, exploración y permite experimentar con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales se llega a conocer a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo.

Otra de las características más importantes del juego es la libertad de elección que ofrece al niño para escoger el tipo de juego, dinámica del juego y materiales y situaciones con las que ha de jugar. Mediante la actividad lúdica, el niño puede jugar con los tiempos ya que sale del presente, de una situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite. Pero a pesar de ser libre, también llega a presentar distintas limitaciones, en el juego social el niño debe ceder ante ciertas restricciones y limitar su voluntad a la actividad común. Los acuerdos con los demás permitirán que se lleve adecuadamente la actividad de acuerdo a las características de la misma. Por lo tanto el juego también exige la adaptación del niño al mismo juego sin que esto represente una trasgresión a su libertad ya que el niño decide si jugar o no.

El juego es sobre todo un proceso. Se define al juego como una actividad que implica acción y participación activa con el único fin en sí mismo: jugar.

El juego es una actividad que se lleva a cabo durante toda la vida ya que no solo propicia la modificación de estructuras cognitivas sino que además es un agente de socialización y un medio para desarrollar las habilidades motrices.

El ser humano es un ser integrado por distintas dimensiones (social, afectiva, motora) y por ello es importante que al educarse se le considere como una totalidad. El juego es una actividad que cubre todas las dimensiones del ser humano y por eso es de suma importancia que se motive a los niños a jugar.

3.4.1 EL JUEGO PREDOMINANTE EN LAS DIFERENTES ETAPAS DE DESARROLLO

Desde que nacemos comenzamos a percibir el mundo y a interpretarlo de acuerdo al desarrollo de las estructuras cognitivas que van evolucionando y nos permiten conocer los objetos que se encuentran a nuestro alrededor así como también las relaciones que tienen entre sí. No obstante, la forma como vamos adquiriendo un conocimiento integral sobre el mundo que nos rodea depende de la interacción con el medio y la manera de asimilar y acomodar los nuevos esquemas.

Los juegos que se llevan a cabo varían de acuerdo al nivel de desarrollo que ha alcanzado un individuo. De acuerdo a la teoría psicogenética de Piaget el individuo va adquiriendo diferentes esquemas mediante la interacción con los objetos y la realidad en la que viven para lograr una mayor adaptación y equilibrio en el medio en que se desenvuelven. Para esta teoría el desarrollo consiste en la construcción de estructuras cada vez más complejas las cuales permiten un equilibrio y mayor adaptación del individuo en su medio. Piaget nos habla de diferentes etapas de desarrollo que se caracterizan por la serie de estructuras cognitivas que permiten al individuo conocer y adaptarse a su realidad.

A continuación se presenta un cuadro con las principales características de cada una de las etapas de desarrollo definidas por Piaget.

TIPO DE PERIODO	PERIODOS	EDADES	CARACTERISTICAS PRINCIPALES
Periodos preoperatorios	Sensoriomotriz	0-2 años	Coordinación de movimientos físicos pensamiento prerrepresentacional y preverbal.
	Preoperatorio	2-7 años	Habilidad para representarse la acción mediante el pensamiento y el lenguaje prelógico.
Periodos avanzados. Pensamiento lógico	Operaciones concretas	7-11 años	Pensamiento lógico limitado a la realidad física.
	Operaciones formales	11-15 años	Pensamiento lógico, abstracto e ilimitado.

11

El periodo sensoriomotor abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente, y se caracteriza por las dos actividades predominantes, la actividad sensorial y la motora que dan lugar a las reacciones circulares.

¹¹ Labinowick Ed., "Introducción a Piaget, Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza" Pág. 98

El periodo preoperacional ocupa desde los dos años hasta los siete u ocho años. En esta etapa el niño reconstruye por medio del lenguaje sus conocimientos anteriores. Su capacidad de atención sigue siendo limitada y lo que identifica esta etapa es el egocentrismo, el animismo, el pensamiento intuitivo y el pensamiento irreversible.

De los siete a los once años transcurre el periodo de las operaciones concretas en el cual el niño organiza sus acciones en sistemas de conjunto y realiza progresos en la aplicación de las nociones lógicas, se hallan más fácilmente las operaciones de conservación, de cantidad, de líquidos y de volumen.

Por último, de los once a los quince o dieciséis años, transcurre la etapa de las operaciones formales, el sujeto razona en forma hipotético-deductiva y aplica los conceptos básicos del pensamiento científico.

Durante cada una de las etapas de desarrollo se llevan a cabo los diferentes tipos de juego pero cada uno obtiene las características diferentes propias de la edad y las condiciones cognitivas del sujeto.

Sin embargo, los diferentes tipos de juego se pueden presentar combinados o no en las diferentes etapas de desarrollo, por ejemplo podemos ver que el juego simbólico se traslada hasta la edad adulta, o el juego psicomotriz o de ejercicios se realiza aunque con otro objetivo en cualquier otro periodo de desarrollo. El juego no define a cada una de las etapas, sino que llega a ser representativo de alguna de ellas.

En otras palabras, a medida que el niño se desarrolla, sus estructuras cognitivas van evolucionando permitiéndole interpretar y percibir el mundo de una forma distinta, estas estructuras van cambiando conforme el sujeto interacciona con el medio y los objetos que existen a su

alrededor; el juego es una de las actividades predilectas que lleva a cabo un individuo para interactuar con los objetos y de acuerdo a ello conocer el medio que le rodea.

El juego va a permitir al individuo relacionarse con los objetos e interpretar la realidad pero su connotación y sentido van evolucionando a la par con las estructuras y capacidades cognitivas del individuo.

3.4.2 TIPOS DE JUEGO

Durante el periodo sensoriomotriz se exalta el *juego motor* por excelencia ya que este permite el desarrollo de la psicomotricidad, este término se refiere a “la interacción que existe entre nuestro pensamiento, consciente o no, y el movimiento efectuado por los músculos con ayuda de nuestro sistema nervioso.”¹²

De acuerdo con Piaget para obtener un aprendizaje y el desarrollo de los esquemas asimilativos se requiere de acción, en otras palabras, una interacción constante del individuo con los estímulos del medio que le rodea, lo cual le permitirá conocer los objetos y hacer representaciones mentales de ellos, construcciones intelectuales que se traduzcan en acciones interiorizadas, para llegar a un nuevo nivel de desarrollo cognoscitivo.

La actividad motriz permite la utilización y modificación de diferentes esquemas. Desde el nacimiento el niño tiene ciertos esquemas

¹² Silva y O. María Teresa “Estrategia de enseñanza para atender a niños con dificultades de aprendizaje”

reflejos como la succión y la prehensión, y estos se llevan a cabo repetidamente para conocer el mundo exterior, Piaget los denominó “esquemas de asimilación reproductiva o funcional” y se aplican a diferentes situaciones para obtener información del medio, así mismo se modifican y se amplía su campo de acción. Se asimilan objetos nuevos y diferentes obteniendo así “esquemas de asimilación generalizadora” los cuales al ponerse en práctica permiten una distinción clara de los objetos y una diferenciación entre las acciones específicas que se aplican a cada uno de ellos dando lugar a los “esquemas de asimilación reconocitiva”. Al mismo tiempo que la modificación y coordinación de los esquemas forman estructuras que se convierten en conductas automatizadas, el desarrollo y complejidad que adquieren los esquemas de asimilación dan lugar al aprendizaje y una mejor adaptación del individuo en su ambiente.

El juego psicomotor permite la exploración del propio cuerpo para el desarrollo del esquema corporal, la apreciación de las características de los objetos que se encuentran alrededor, la estructuración del espacio - tiempo, la afinación de la habilidad motora y la acomodación empírica¹³ de los esquemas que se van adquiriendo. Además durante el juego psicomotor el niño trata de conocer el efecto de sus acciones sobre los objetos y en una relación dialéctica, estas acciones y sus efectos, a su vez, modifican la manera de interpretar lo que sucede. Sin embargo a pesar del desarrollo cognitivo, la adaptación y manipulación del medio que se logra gracias al juego psicomotriz, ésta actividad lúdica tiene como fin el goce de dicha actividad “el niño mira por mirar, manipula por manipular, balancea manos y brazos y se dedica a acciones centradas sobre sí mismos.”¹⁴

¹³ Calero Pérez Mavilo “Educar jugando” EDT. Alfa omega Pág. 27

¹⁴ Piaget Jean, “la formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación” pág. 127.

La actividad psicomotriz se halla durante toda la vida del ser humano, aunque el significado de ésta vaya cambiando de acuerdo al contexto y a la finalidad. Por ejemplo durante la etapa escolar existe un cambio radical en la finalidad de los juegos psicomotrices ya que éstos se vinculan con algunas actividades como correr, saltar, patear entre otras brindando la oportunidad a los niños de mostrar sus habilidades motoras y competir con el otro generando una afirmación de sus capacidades y confianza en sí mismos, pero al mismo tiempo, de acuerdo al tipo de actividad, se pueden conjuntar los esfuerzos de todos para lograr un fin común.

A partir de los 2 años aproximadamente cuando el niño realiza representaciones mentales de los objetos y la actividad que puede llevar a cabo con ellos, comienza una nueva etapa: la preoperatoria, la acomodación empírica queda atrás dando paso a la acomodación representativa que se define como “la capacidad del sujeto de anticipar los resultados de su actividad práctica por interiorización de los esquemas anteriores”¹⁵ Es entonces cuando surge el **juego simbólico**.

El juego simbólico se lleva a cabo cuando se reproducen las mismas acciones con objetos distintos a los que se les denomina símbolos. El símbolo es la representación de un objeto ausente y se integra a diferentes situaciones que permiten comprender y manejar la realidad en la que el sujeto se encuentra inserto.

La interiorización de diversos esquemas construidos con anterioridad permite que se lleve a cabo la imitación diferida y la representación de los objetos ausentes; el juego simbólico propiamente

¹⁵ Radrizzani Goñia Ana María, “El niño y el juego, las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado” pag. 28

dicho es una manera de prolongar la asimilación, mientras que el imitar se concreta en una actividad de adquisición de situaciones cotidianas como resultado de la acomodación. La imitación se orienta hacia la acomodación mientras el juego se orienta hacia la asimilación. “La imitación es o se convierte en una hiperadaptación por acomodación de los modelos utilizables en forma no inmediata pero virtual”¹⁶. Por el contrario el juego simbólico tiene como finalidad el ejercicio de las actividades por el placer de dominarlas. De ese modo “la imitación prolonga la acomodación, el juego prolonga la asimilación”,¹⁷

La asimilación es la actividad que brinda las bases para que se lleve a cabo la imitación y representación, proporcionando la información que se trata de acomodar a un objeto o situación real.

El juego simbólico representa una evolución cognitiva importante porque el niño es capaz de distinguir entre la realidad y la fantasía y adquiere la capacidad de representación para lo cual “El requisito esencial de la representación es la posibilidad de distinguir los significantes de los significados y poder evocar a uno para referirse al otro, a este proceso se le denomina función simbólica”¹⁸

El nacimiento de la función simbólica se caracteriza por:

- la aparición del lenguaje: lo cual permite a un niño evocar un objeto aunque esté ausente.
- los preconceptos: por medio de los cuales se forman las categorías a las que pertenecen los objetos.

¹⁶ Piaget Jean, “la formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación” pág. 125.

¹⁷ Radrizzani Goñia Ana María, “El niño y el juego, las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado” Pág. 30

¹⁸ Ibid

- El egocentrismo: el cual llega a confundir la realidad objetiva (lo que es) con la percepción subjetiva (lo que es la realidad de acuerdo a la percepción del niño)

El juego simbólico tiene tres funciones:

- Ofrece al niño una situación inofensiva en la cual puede poner en práctica sus habilidades sin tener repercusiones graves, lo que le permite asimilar experiencias nuevas o discrepantes y afianzar la confianza en sí mismo.
- Permite la expresión de emociones, ya que el niño tiene la posibilidad de proyectar en diferentes objetos sus sentimientos, convirtiéndose así en una manera de expresar lo que siente para conocerlo, entenderlo y a veces aceptarlo.
- Es una manera de resolver problemas, puesto que al representar una situación determinada una y otra vez o experimentar diversos papeles puede explicarse lo que sucede así como conocer diferentes elementos, y puntos de vista para comprender la situación en su totalidad

Al principio las acciones que se llevan a cabo son simples ya que se reproducen los esquemas sensoriomotores fuera de su contexto y sin un fin determinado, a esto Piaget lo denomino "esquemas simbólicos". De los 4 a los 7 años el juego simbólico se suple por el juego de imitación. El símbolo pierde su característica deformante de la realidad, los acontecimientos están mejor estructurados, y existe una preocupación por imitar fielmente la realidad, para lo cual se incluye a otros compañeros. Dando lugar al "simbolismo colectivo" donde todos aportan su punto de vista para estructurar una realidad colectiva y realizan una correcta diferenciación y adecuación de roles.

El simbolismo colectivo representa un avance al siguiente tipo de juego donde tendrá que organizarse con los demás para poder jugar. Poco a poco el egocentrismo que caracterizaba al niño se verá desplazado gracias a que el juego simbólico en esta última etapa le permite acercarse y escuchar los diferentes puntos de vista de sus compañeros para integrar un solo juego lo que amplía sus conocimientos y su comprensión de la realidad.

A partir de los 6 años se obtiene un nuevo sistema de organización cognitiva: el de las operaciones concretas, y el principio más importante que caracteriza esta etapa es el de reversibilidad. La reversibilidad se define como “la inversión de una operación directa en operación inversa”¹⁹. Esta nueva capacidad le permite entender al resultado de una composición como el final de una serie de estados sucesivos. Sus acciones se vuelven deductivas al conocer que toda actividad es un proceso que puede descomponerse y componerse de nuevo.

En el periodo de las operaciones concretas sobresale el **juego social de reglas**. Este tipo de juego no se encuentra presente a lo largo de todo el desarrollo ya que al principio, aunque el niño juegue con dos o más personas no comprende las reglas y juega libremente con los objetos que tiene. A partir de los dos y hasta los cinco años, el niño recibe las reglas del exterior, le son transmitidas por alguien, pero el niño sigue jugando individualmente; a pesar de que juegue en compañía de otros no le interesa competir o coordinar sus puntos de vista con los de otros.

A partir de los 6 o 7 años los juegos sociales se estructuran sobre dos elementos: las reglas del juego y la cooperación con división del trabajo. Se hace a un lado el egocentrismo para dar paso a la cooperación,

¹⁹ Calero Pérez Mavilo “Educar jugando” EDT. Alfa omega Pág. 35

la reciprocidad del punto de vista y los sentimientos de fraternidad y amistad. La regla es una necesidad que permite organizar el juego y surge para poder convivir e interactuar con los otros.

Hacia los siete u ocho años, el niño ya comienza a comprender el término cooperación y competencia y al mismo tiempo que se cumple con las reglas establecidas, se trata de ganar. El niño ya tiene suficiente autocontrol para poder llevar a cabo un juego reglado sometiendo sus intereses e impulsos a las condiciones y necesidades del grupo. Las reglas son concebidas como algo sagrado porque se consideran provenientes del adulto y por lo tanto no se pueden modificar, además de que se deben seguir al pie de la letra.

Por último a partir de los once o doce años el niño comprende perfectamente el empleo de las reglas y logra establecer con los otros las normas que se utilizarán y la forma de aplicarse, así el juego de reglas se perfecciona, dando a cada una de las normas del juego un carácter democrático, ya que estas normas serán el resultado de un consenso realizado por los jugadores. El respetar las normas establecidas por todos implica el respeto a los demás.

Los juegos sociales de reglas tienen un solo objetivo: competir y demostrar al otro de lo que se es capaz. De tal forma que por medio de los logros que alcanzan los jugadores afirman sus capacidades y son valorados por los demás y por sí mismos.

“Los juegos de las reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin

la cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitidos de generación en generación o por acuerdos improvisados.”²⁰

Los juegos de reglas son importantes ya que permiten la socialización del niño al interactuar, cooperar y escuchar los puntos de vista del otro. El juego se organiza gracias a la afirmación de si mismo, el descentramiento y la voluntad de acatar normas por parte de todos los integrantes del juego. Se adquiere la capacidad de entender diferentes puntos de vista y con juntarlos con los propios para llegar a obtener un fin común: jugar.

3.5 INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL

El tipo de relaciones sociales que un individuo tenga en la edad adulta dependen directamente de la manera en que interactúa con los demás desde bebe.

La sociabilidad es producto de todo un proceso de desarrollo que inicia en los primeros meses de vida con el vínculo que se forma entre el bebé y su cuidador el cual se denomina apego.

El apego va evolucionando de acuerdo a la edad y las circunstancias. Al principio un bebé no discrimina entre la gente que se le acerca y acepta sonriente cualquier tipo de atención. A partir de los dos meses y hasta los siete el bebe comienza a diferenciar entre la gente más cercana y los extraños. A partir aproximadamente de los ocho meses, los bebés obtienen

²⁰ Zapata Oscar, "Aprender jugando en la escuela primaria" pag.28

la capacidad de representación lo que les brinda la seguridad de que sus madres existen a pesar de que no estén presentes. El estar conscientes de que su madre o su cuidador están aunque no los vean, les brinda tranquilidad aunque se les deje solos. A su vez esta tranquilidad y seguridad les da la posibilidad de explorar y moverse con la confianza de que su madre o su cuidador están cerca o van a regresar.

“Una figura de apego es una base segura para el bebé, su presencia evita o disminuye cualquier miedo que el bebe pueda experimentar al verse ante una situación inusual”. Esto le permite moverse por sí solo, indagar, observar y aprender sobre el mundo.

Para desarrollar este apego de seguridad se necesita que la mamá o el cuidador le brinden, en primer lugar, confianza al niño, no maltratándolo o gritándole, en segundo lugar darle seguridad respondiendo satisfactoriamente a las necesidades del bebé y sobre todo contacto físico gratificante. El juego motor es importante en esta etapa porque fortalece el vínculo entre la mamá o el cuidador con el niño, los juegos psicomotrices no solo pueden ser realizados por el niño, sino que además por medio de la estimulación física, la mamá o el cuidador brindan la oportunidad a su hijo de explorar y reconocer cada parte de su cuerpo así como los tipos de movimientos que pueda llevar a cabo con él, los niños que crecen con este tipo de apego de seguridad son más competentes e independientes.

Para que un bebé pueda relacionarse con otros, debe confirmar su autoconcepto para poder diferenciarse de lo que existe a su alrededor. En otras palabras, debe distinguir lo que es y lo que puede hacer con los objetos que se hallan en la realidad en la que vive. El autoconcepto surge aproximadamente entre los 12 y 15 meses cuando el niño tiene la capacidad de representación simbólica. El reconocerse como diferentes

también les permite conocer lo que pueden hacer y las consecuencias de sus acciones.

Cuando los niños obtienen este “sentido del yo” y se conciben como un yo separado es que logran ponerse en el lugar del otro para relacionarse. Es necesario que los niños aprendan a controlar sus emociones y comprendan las emociones de los otros para que pueda existir una verdadera relación con los demás. Por esa razón es importante que se lleve a cabo el juego simbólico, ya que éste brinda la oportunidad de asimilar situaciones difíciles y el hecho de que se dividan y se representen distintos roles permite conocer el punto de vista y la realidad que vive otra persona. Incluso la imitación es un recurso idóneo que utilizan los niños a los dos años para relacionarse con los demás.

En edad escolar, el tipo de interacción social que se dio en la familia incide en las relaciones que tiene un niño con sus demás compañeros. Los compañeros de escuela y de juego le ofrecen la oportunidad a los niños de valorar lo que pueden o no hacer y comparar sus habilidades con los otros. Esto va a definir y fomentar su autoestima.

El jugar con los demás niños permite que el niño escuche y conozca los diferentes puntos de vista logrando mayor empatía. Las reglas y jerarquías que se forman dentro de un grupo de juego requieren de la mayor observancia posible y por lo tanto el niño tendrá que aprender a controlar sus impulsos si quiere jugar. Además el juego de reglas requiere que todos los miembros propongan, participen y actúen para lograr un objetivo en común.

Para que un individuo tenga éxito en sus relaciones sociales debe considerar el control de sus emociones y su aportación para que la relación crezca y sea fructífera.

3.6 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

El aprendizaje es el resultado de la interacción que tenga el sujeto con su medio y su actitud ante las relaciones y características de los objetos.

La interacción con la realidad tiene como resultado un conocimiento, y se distinguen dos partes importantes que se producen con la actividad lúdica: por un lado la construcción de instrumentos de conocimiento, es decir, estructuras cognitivas y por otro lado la estructuración o interpretación gradual de la realidad y del mundo dentro del marco referencial espacio - tiempo y las relaciones causales.

En el aprendizaje intervienen una gran variedad de factores que se pueden llegar a clasificar como: factores cognoscitivos, factores afectivo sociales, factores biológicos entre otros, además existen también diferentes clases de aprendizajes: repetitivo, memorístico, verbal, no verbal, por solución de problemas y significativo, éste último es uno de los más importantes, y la actividad lúdica tiene un mayor grado de importancia para que se lleve a cabo.

Para Ausubel es importante retomar las experiencias significativas para poder relacionarlas con la información que se otorga de tal modo que se logre un mejor aprendizaje, obviamente una de las actividades favoritas del niño y que le brinda mayor satisfacción y al mismo tiempo le permite desarrollar sus habilidades y poner en práctica sus conocimientos es el juego.

Si el niño no es capaz de relacionar el nuevo contenido de información que se le transmite con información significativa adquirida anteriormente o con su gama de intereses entonces el aprendizaje se vuelve repetitivo o memorístico.

Por medio del juego el niño va adquiriendo mayor número de experiencias y aprendizajes los cuales darán significado a lo que se aprende en el ámbito escolar. Dentro del aula el juego educativo puede lograr el vínculo entre las experiencias significativas o los conocimientos previos con la nueva información.

Para que exista un aprendizaje significativo tienen que darse dos condiciones: en primer lugar el contenido tiene que contar con elementos significativos tanto en relación con su estructura y conformación interna como en relación con la capacidad de asimilación y con la estructura cognoscitiva del individuo y en segundo lugar el alumno debe estar motivado para relacionar lo que aprende con lo que ya conoce.

Si se orientan correctamente los aprendizajes escolares por medio de los juegos se logran aprendizajes significativos que permitan desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales. El juego es una actividad que no necesita motivación externa para poder llevarse a cabo, el juego en sí satisface al individuo y genera una constante atención a diferentes actividades por parte del niño.

De acuerdo con las diferentes concepciones psicológicas el movimiento en el niño es esencial para su desarrollo cognoscitivo. De ese modo la educación psicomotriz y el juego están siendo involucradas en la educación impartida por el sistema escolarizado para lograr de esa forma un desarrollo integral. De acuerdo con Piaget la actividad motriz que se lleva a cabo durante los primeros años de vida permite la formación de

conocimiento ya que las operaciones mentales se llevan a cabo por medio de las impresiones obtenidas de la actividad concreta con los objetos, así pues el juego, primeramente el juego de ejercicio y más tarde el simbólico y el reglado, permite al niño asimilar la formación de categorías y las relaciones lógicas.

El niño conforme va iniciando y desarrollando su actividad motriz, va teniendo contacto con el medio el cuál le va guiando al reconocimiento de su propio cuerpo. Wallon menciona que tanto el cuerpo como el mundo son experiencias correlacionadas por lo que es necesaria la presencia de un sentimiento de “yo” para recortarnos del mundo como ente individual y para lograrlo se apoya en el esquema corporal. El esquema corporal está estructurado por las representaciones mentales que tenemos de nuestro propio cuerpo consecuencia de las distintas impresiones que obtenemos de los diferentes movimientos que realizamos. De aquí se puede deducir la importancia que tiene el jugar en la niñez para la formación del esquema corporal.

En la medida en que se va estructurando el esquema corporal, se van adquiriendo las nociones de espacio y tiempo que contribuyen para la adquisición de la lecto - escritura. Dichas nociones son producto de las diferentes percepciones, los sentidos de la vista y del tacto van estructurando el espacio; el sentido auditivo se refiere especialmente al tiempo.

La lateralidad, que consiste en la internalización de las ideas de derecha-izquierda, en relación con los miembros inferiores y superiores y los ojos con respecto a los objetos externos, se establece en función del esquema corporal y las nociones de tiempo y espacio.

Ahora, estas nociones se desarrollan mejor a través de diferentes juegos organizados y sistematizados. El juego permite enriquecer, y corregir de ser necesario, las formas lingüísticas, aumentar el vocabulario, desarrollar la coordinación viso motriz y afirmar y orientar la lateralidad. Así que si existen alteraciones en el esquema corporal, o una falta de orientación espacial o temporal, pueden originar problemas en cuanto a la obtención de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas.

El juego permite enriquecer las formas lingüísticas y mejorar el vocabulario ya que en cualquier actividad con los demás se requiere afirmar o estructurar oraciones que permitan al sujeto obtener lo que necesita, ponerse de acuerdo con otros o simplemente organizar una actividad. El juego predispone al niño a convivir con los demás en el ámbito escolar y permite una mejor adaptación socio - emocional lo que favorece el aprendizaje escolar.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1 TALLER PARA PADRES “EL JUEGO COMO MEDIO PSICOPEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS QUE PRESENTAN DIFICULTADES DE APRENDIZAJE”.

Como ya lo hemos mencionado se requieren de diversos factores para que se lleve a cabo el aprendizaje, entre ellos se contemplan la madurez cognitiva, el aspecto emocional, el estímulo externo y las relaciones sociales.

Las personas tienen la capacidad para construir conocimientos pero estos no se conforman sólo de los estímulos externos y la actividad física con el entorno sino que además son producto de la instrucción de los demás. El hombre desde que nace tiene la capacidad para aprehender conocimientos sin embargo el espacio físico y las personas que se encuentran alrededor son agentes importantes que proporcionan los estímulos suficientes para desarrollar las habilidades cognitivas que ya tiene.

Por esa razón podemos afirmar que las personas no aprenden mediante una acción individual, sino que además de sus capacidades, su aprendizaje se va complementando gracias al tipo de interacción social que tiene (primero con su familia y después con otros individuos) y sus características.

Vigotsky nos habla del “desarrollo proximal” para referirse a “la brecha que existe para un individuo (niño o adulto) entre lo que es capaz

de hacer solo y lo que puede lograr con la ayuda de alguien más conocedor o diestro que él mismo.”²¹

El contacto con los otros permiten ampliar el aprendizaje, ya que cada persona cuenta con una perspectiva diferente de lo que son los objetos y fenómenos de la realidad, así como con capacidades diferentes, por lo tanto cuando un individuo comparte sus experiencias con otros, conviviendo para lograr una tarea u objetivo común, es más factible que se le facilite la aprehensión de conocimientos. Para Vigotsky no solo es importante el estado de conocimiento ya existente, sino también la capacidad que un individuo tiene para aprender con ayuda de los otros.

Aunque todos los niños tienen la capacidad de aprender a consecuencia de la interacción con los otros Vigotsky nos dice que existen niños con zonas mayores de desarrollo proximal que otros, es decir niños que tienen la capacidad de aprender más y mejor por obra de la instrucción.

Los niños requieren de la interacción con otros, ya sean más grandes o de la misma edad, para aprender. Y es importante reconocer que la instrucción no solo se lleva a cabo en el aula sino que también se da de manera informal con el grupo de pares o los familiares. A veces aunque no este contemplado como objetivo enseñar o aprender, los individuos adquieren conocimientos gracias al diálogo y la convivencia con los otros. “La instrucción formal o informal en muchos contextos sociales es el vehículo principal de la transmisión cultural del saber”.²² Por lo tanto se concluye que el niño no solo cuenta con su desarrollo cognitivo para aprender sino que también adquiere conocimientos cuando interactúa con los demás.

²¹ MOLL, Luis Vigotsky y la educación, EDT. AIQUE

²² Ibid.

El que una persona aprenda a relacionarse con otros es importante porque de acuerdo con Vigotsky la capacidad de aprender por medio de la instrucción es una característica fundamental de la inteligencia humana. Los primeros vínculos sociales que se forman se encuentran dentro de la familia, es por eso que se requiere fomentar una interacción sana entre cada uno de los miembros que pertenecen a ella.

La familia tiene sus orígenes desde la prehistoria, es la organización social más antigua y es producto del instinto de supervivencia que genera en el hombre la necesidad de unir sus fuerzas con otros para poder enfrentarse a las condiciones desfavorables en las que se encontraba.

En ese momento el pertenecer a una familia era importante ya que gracias a ella se garantizaba la seguridad, el alimento, el orden social y el apoyo emocional. Para que subsistiera se debían estrechar lazos afectivos, hacer una división proporcional del trabajo entre los miembros para conseguir alimento y vestido y fortalecer las relaciones y las jerarquías. Cuidar a los hijos no era solo la responsabilidad de los padres sino de todo el grupo, cada integrante de la familia era importante porque aportaba algo para el bien común.

Este tipo de organización social familiar rudimentaria fue evolucionando y caracterizándose de acuerdo a las necesidades que se fueron presentando. Pronto, la familia fue identificándose por la consanguinidad que existía entre los miembros.

En la actualidad la familia forma una parte importante en nuestra sociedad ya que funge como la primera institución que cumple con tres funciones importantes: la reproducción, la socialización y el apoyo emocional. Dentro de este núcleo social el individuo se desarrolla y crece, conoce los primeros derechos y obligaciones, además cada miembro tiene

una función determinada conforme a la división de actividades y son los lazos afectivos y consanguíneos los que la unen. Cada núcleo familiar se distingue por que cada familia tiene sus propias normas y hábitos.

La interacción entre los miembros de cada familia, beneficia o perjudica el bienestar de cada integrante pero principalmente es un factor importante que influye en el desarrollo de los más pequeños. Incluso el mismo desarrollo de cada miembro de la familia modifica el tipo de relaciones que existen en ella. Al mismo tiempo cada sistema familiar está influenciado por el contexto socio-político en el que se encuentra inmerso. De tal forma que los estereotipos sociales, la posición económica y las relaciones con la comunidad interfieren en la dinámica familiar.

El objetivo fundamental de la familia es el desarrollo armónico de cada uno de sus miembros pero sobretodo se encarga de ofrecer las condiciones adecuadas a los niños para su desarrollo integral, es por esa razón que la dinámica familiar se torna hacia el desarrollo emocional y social de los hijos.

Dentro de la familia el ejercicio paternal se avoca a la educación y adecuación de los hijos al contexto que se vive pero cada familia tiene diferentes formas de educar a sus hijos, existen cuatro tipos de educación infantil que tiene relación con el modo de ejercer la paternidad: democrático, autoritario, permisivo y el de no implicación.

Los padres autoritarios demandan y exigen a veces más allá de las capacidades de sus hijos, y esto provoca tanto incertidumbre como baja autoestima en los niños al no poder cumplir con las expectativas de los padres. El poder y la fuerza se centran en un solo miembro de la familia por lo que no existe participación conjunta en la toma de decisiones. Comúnmente se recurre al castigo y los golpes para instar a la disciplina.

En lugar de existir un lazo afectivo que una a la familia, la dinámica familiar se basa en la intolerancia y el miedo. El estilo autoritario casi siempre se inclina hacia la satisfacción de las necesidades de los padres y se suprime la independencia de los hijos.

El estilo permisivo se caracteriza por que los padres tratan de no realizar demandas o exigir demasiado a los hijos. Los padres consideran a los niños capaces de tomar sus propias decisiones y sobretodo de auto-limitarse por lo que ellos asumen un papel pasivo en la educación de sus hijos. Esto trae como consecuencia que no exista un modelo real de autoridad en los niños y que aprendan con base en el ensayo y error, lo que puede acarrear todo tipo de experiencias tanto agradables como desagradables. En la edad adulta resulta difícil que estos niños se apeguen a reglamentos o a las indicaciones de una autoridad.

Los padres que pertenecen a este estilo de no implicación no demandan a sus hijos pero tampoco muestran interés por ellos, casi siempre son indiferentes ante las necesidades de sus hijos, tanto físicas como emocionales; o rechazan rotundamente a los pequeños por ser un “estorbo” en su vida. Este tipo de paternidad implica un maltrato y es producto de la negligencia de los adultos. Muchos niños que crecen en este tipo de dinámica familiar muestran diferentes deficiencias en el ámbito cognitivo, social, emocional y hasta en el desarrollo físico.

Los padres democráticos identifican las características de la etapa en la que se encuentran sus hijos y acorde con ello es que solicitan y exigen. Saben establecer límites para modificar la conducta de sus hijos de tal modo que exista disciplina, pero también les brindan la oportunidad de expresarse. Respetan el punto de vista de los niños, y los corrigen en el momento oportuno del modo adecuado. Además incitan a la participación

en la toma de decisiones reconociendo los derechos de cada miembro de la familia.

Este último estilo educativo es el más adecuado para el desarrollo de un niño, puesto que le invita a participar brindándole la oportunidad de confirmar lo que es y lo que puede hacer. El control que se ejerce es firme, sin tribulaciones y razonable, esto trae como consecuencia que los niños fácilmente internen las normas de disciplina porque estas se basan en el respeto y la acertividad. Las exigencias van de acuerdo a la edad lo que no representan una dificultad para llevarlas a cabo.

La disciplina y la capacidad de autocontrol que se obtienen y se trabajan en el ámbito familiar permiten desarrollar las habilidades sociales y a su vez la capacidad para fomentar y mantener relaciones sociales influye en el desarrollo cognitivo.

Ya que la familia es el primer agente socializador y dentro de ésta se obtienen los primeros conocimientos, es un factor determinante en el aprendizaje de los hijos por lo que se ha realizado este taller para que los padres de familia de la SIAP reconozcan una nueva estrategia que permita a sus hijos aprender, resaltando la importancia de la participación de los padres de familia en la educación de los niños.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

4.2 EL JUEGO Y LOS PADRES DE FAMILIA DE LA SIAP

En la SIAP se atienden niños con diferentes problemas de aprendizaje y de acuerdo con las entrevistas realizadas a los padres de familia al principio de la intervención pedagógica y durante ésta, nos percatamos de la influencia que tiene el estilo educativo de los padres de familia en el aprendizaje ya que algunas de las dificultades que tienen los niños para aprender son consecuencia de la falta de estimulación física o de la realización de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo de funciones cognitivas. Muchos de los niños que se atienden desconocen los juegos que se les presentan, y gracias a la práctica de estos, se van adquiriendo y desarrollando habilidades básicas como la memoria, la percepción, la organización, conceptualización, etc.

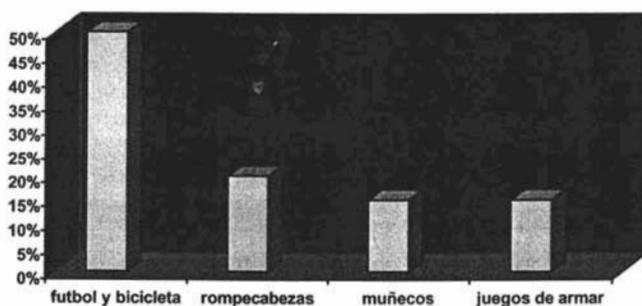
Se realizó un cuestionario a los padres de familia que llevan a sus hijos para intervención en la SIAP, para conocer si los padres de familia jugaban con sus hijos y reconocían el juego como una actividad que retribuye al conocimiento, el tipo de juegos que realizan los niños y la participación de los padres de familia en ellos. Mediante este cuestionario notamos que sí reconocen el juego como una actividad recreativa y complementaria del aprendizaje escolar, pero algunos de ellos hicieron referencia acerca del juego como una pérdida de tiempo, lo que nos indica que el juego no se reconoce como una actividad importante en el desarrollo cognitivo y se limita su práctica.

Gracias a los cuestionarios realizados a una muestra aleatoria de los padres de familia que llevan a sus hijos para intervención en la SIAP obtuvimos los siguientes datos:

Que el juego es una actividad que carece de importancia ya que se le dedica muy poco tiempo o se le considera como un momento de recreación y esparcimiento, los niños juegan después de realizar actividades importantes tales como: comer, estudiar o hacer la tarea, lo que indica la irrelevancia que tiene el juego como parte del aprendizaje.

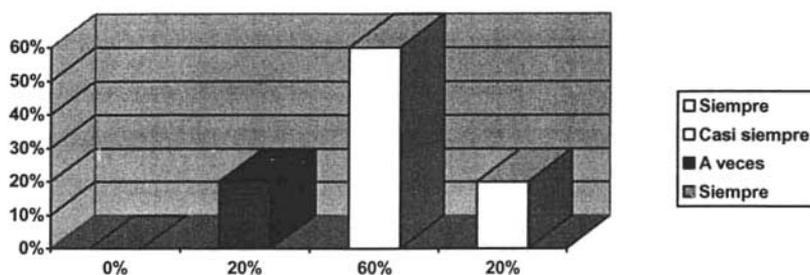
A continuación se presenta una gráfica que describe la clase de juegos que realizan los niños de la SIAP.

CLASE DE JUEGOS QUE REALIZAN LOS NIÑOS EN LA SIAP



De acuerdo a la gráfica presentada, el 50% de la población gusta de jugar fútbol y con la bicicleta, mientras que el 20% arma rompecabezas, 15% tiende a jugar con objetos armables y también un 15% juega con muñecos. Esto nos indica que muchos de los niños que asisten a la SIAP carecen de material o espacio para llevar a cabo otro tipo de juegos, además que se fomenta la actividad psicomotriz no como parte de un proceso de aprendizaje sino como una actividad que favorece el entretenimiento solamente.

La siguiente gráfica presenta la frecuencia de participación de los padres de familia en los juegos de sus hijos.



En esta gráfica se representa la frecuencia estimada del tiempo que dedican los papás para jugar con sus hijos, gracias a los resultados obtenidos del cuestionario aplicado a los padres de familia de la SIAP, podemos observar que no existe una constancia en la dedicación que tienen los papás para jugar con sus hijos, el 60% de la población juega con sus hijos casi siempre, mientras que un 20% a veces juega con ellos y el último 20% no tiene tiempo ni espacio para llevar a cabo cualquier tipo de actividad lúdica con sus hijos. Esto nos remite al escaso conocimiento de los padres de familia sobre el papel que desempeñan en la educación de sus hijos y de las diferentes estrategias que pueden desarrollar para intervenir en el proceso de aprendizaje. Sin embargo esta gráfica también nos muestra el interés que tienen los papás por realizar actividades con sus hijos que les permita un mejor desarrollo como familia y fomentar una relación armónica con ellos.

La elaboración del taller para padres surge de la necesidad de crear un espacio conveniente donde los papás conozcan y practiquen los juegos que habilitan las capacidades cognitivas de los niños, así mismo que

tengan la oportunidad de conocer la influencia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo del pensamiento, la memoria, la atención entre otras. Un taller permite la reflexión a través de la acción de un contenido teórico particular; no es solo la obtención de contenidos elaborados, sino la construcción de métodos, habilidades, proyectos y conocimientos.

A partir de que la actividad lúdica queda rezagada a un segundo plano debido a que no se conoce la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los hijos se elabora este taller; ya que los padres de familia permiten que sus hijos jueguen pero no se utiliza el juego como un medio para que los hijos ejerciten las habilidades que tienen y aprendan lo que se les dificulta.

Así mismo la realización del taller para padres sobre la implicación del juego en el desarrollo de las habilidades cognitivas se debe a la necesidad de hacer partícipes a los papás en el desarrollo de sus hijos utilizando una de las estrategias de aprendizaje más simples y al mismo tiempo más placenteras: jugar. Este taller se diseñó en 9 sesiones llevando a cabo las siguientes actividades:

4.3 CARTAS DESCRIPTIVAS DEL TALLER PARA PADRES “EL JUEGO COMO MEDIO PSICOPEDAGÓGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS QUE PRESENTAN DIFICULTADES DE APRENDIZAJE”

1ª SESIÓN		Tiempo aproximado: 50 min.	
OBJETIVO: Que los padres de los niños con problemas de aprendizaje que asisten a la SIAP expresen sus opiniones sobre el papel del juego en el aprendizaje y además profundicen en la importancia de la actividad lúdica.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Tema: ¿Qué es el juego? Lluvia de ideas	10 min.	Hojas bond y plumones	Los padres de familia responderán a la pregunta qué es el juego y escribirán su definición.
Cuadro comparativo Lo que es y lo que no es el juego	15 min.	Hojas de color con las características del juego y con definiciones erróneas del juego.	Los participantes dividirán las definiciones entre las correctas y las que no lo son. Y las pegarán en el pizarrón.
Rompecabezas sobre los tipos de juego que vamos	20 min.	Descripción de cada tipo de	Los participantes colocarán las

a revisar en el curso: juego psicomotor, juego de reglas, juego simbólico.		juego en diferentes partes del rompecabezas.	piezas adecuadas para formar la definición de cada tipo de juego.
Retroalimentación	5 min.	Pizarrón	Los papás harán un resumen de lo aprendido, exponiendo sus experiencias sobre los tipos de juego que han realizado con sus hijos.
2ª SESIÓN min.		Tiempo aproximado: 50	
OBJETIVO: Los padres de familia que asisten al taller realizarán actividades lúdicas para analizar el juego psicomotriz y su importancia en el desarrollo del niño.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Tema: "El juego y el desarrollo psicomotor" Juego viso-motor de construcción	10 min.	Cajas de diferentes tamaños, formas y colores, con los números.	Los padres de familia acomodarán por equipo las cajas lo más alto posible, aquellos que logren mantener las cajas en fila

			ganarán.
Retroalimentación del juego, exposición sobre los juegos viso-motores y su implicación en el desarrollo cognitivo.	5 min.	Pizarrón	Se expondrán las sensaciones producidas y se exaltarán las estrategias utilizadas para colocar las cajas.
Juego visual con figuras geométricas	15 min.	Figuras geométricas de diferentes tamaños y el esquema de un dibujo realizado por figuras geométricas	Los participantes utilizarán las figuras geométricas para completar los dibujos.
Retroalimentación	5 min.		Exposición oral sobre la discriminación, asociación, combinación y clasificación de objetos y su trascendencia en el aprendizaje.
Juego de clasificación de sabores, olores y texturas	10 min.	Diferentes objetos como: plumas, plastilina, chocolate, limón, gelatina, yogurt,	Los participantes se vendarán los ojos y olerán, tocarán y comerán de los

		plástico, café y una venda	diferentes objetos escribiendo sus impresiones en un formato preestablecido.
Retroalimentación y conclusión de la sesión	5 min.		Exposición oral sobre la clasificación de impresiones y su relevancia en el desarrollo de las representaciones mentales.

3ª SESIÓN		Tiempo aproximado: 60 min.	
OBJETIVO: Que el padre de familia que asiste al taller conozca el juego simbólico y su repercusión en el desarrollo de las representaciones mentales.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Introducción Tema: "El juego simbólico"	10 min.	Pizarrón	Exposición oral sobre la etapa de desarrollo en que aparece el juego simbólico y sus distintas dimensiones.
Representación de actividades cotidianas	15 min.	Objetos personales y un	Las mamás de los niños de la

		muñeco	SIAP, actuarán un día normal en la vida de su pareja y utilizarán al muñeco como parte de la representación.
Retroalimentación	5 min.	Pizarrón	Exposición oral sobre la Descentración.
Sustitución	10 min.	Diferentes pedazos de madera, cajas y papeles con los objetos que se tendrán que representar.	Los padres de familia sustituirán un objeto real con los materiales que tienen.
Retroalimentación	5 min.		Exposición oral sobre la sustitución de objetos en el juego simbólico.
Teatro guiñol	10 min.	Dedikos, escenario.	Por equipo se representará un cuento clásico con los dedikos.

Retroalimentación	5 min.		Exposición oral sobre la integración y planificación en el juego simbólico, cierre de la sesión.
-------------------	--------	--	--

4ª SESIÓN Tiempo aproximado: 50 min.

OBJETIVO: El padre de familia conocerá los diferentes periodos en el desarrollo cognitivo del individuo y las formas del pensamiento utilizadas por los niños en edad escolar.

ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Tema: “desarrollo cognitivo según Piaget”	15 min.	Hojas impresas de colores, plumones, diurex	Las hojas contendrán las diferentes características que se observan en cada una de las etapas: sensorio motriz, pre-operatoria, operaciones concretas y operaciones formales, los padres de familia de acuerdo a su experiencia armarán una línea del tiempo con las actividades que realiza un individuo desde que nace hasta los 18 años.
Retroalimentación	5 min.	Línea del tiempo realizada por los papas.	Exposición oral sobre el desarrollo cognitivo ubicando las etapas y sus características por medio

			de la línea del tiempo.
“Análisis, Síntesis y comparación”	10 min.	Rompecabezas	Los padres de familia se reunirán en pares y resolverán un rompecabezas.
Retroalimentación.	10 min.	Pizarrón y rompecabezas.	Exposición oral sobre las formas de pensamiento utilizadas en la realización de los rompecabezas que son el análisis, la síntesis y la comparación.
Juego de las sillas	5 min.	Sillas, una grabadora y la canción de “sapito.”	Se colocarán las sillas y los papas se tendrán que acomodar en las sillas cuando la música se detenga, ésta se detendrá en cada estrofa y coro.
Retroalimentación “inducción y deducción”	5 min.	Pizarrón	Exposición oral sobre las actividades de inducción y deducción y como se aplican a las actividades cotidianas.

5ª SESIÓN		Tiempo aproximado 50 min.	
OBJETIVO: Los padres de familia conocerán los tipos de memoria y la importancia de ésta en el aprendizaje.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
“teléfono descompuesto”	10 min.	Un papel bond con un párrafo	Se eligen 5 voluntarios, los cuales salen del

		escrito	salón. Todo el grupo lee el párrafo, pasa el primer voluntario y se lee el párrafo, el primer participante deberá decirle al segundo el párrafo sin leerlo y así sucesivamente hasta el quinto participante que dirá la información a todo el grupo.
Retroalimentación	10 min.	Pizarrón	Exposición oral sobre la memoria a corto y largo plazo, la importancia de memorizar
Juego de memoria	15 min.	Memoria	Los papás se reunirán en equipos de cuatro personas y jugarán memoria.
Retroalimentación	5 min.		Los participantes expondrán sus impresiones y comentarán las estrategias utilizadas para jugar.
Juego de palabras	10 min.		Los participantes se sentarán en circulo y el primero dirá su nombre y una palabra, el segundo tendrá que decir

			el nombre y la palabra que dijo el primero y tendrá que agregar su nombre y otra palabra, el tercero lo mismo hasta terminar.
6ª SESIÓN			Tiempo aproximado: 50 min.
OBJETIVO: Los participantes realizarán distintos juegos de reglas y determinarán la relación entre estos y el desarrollo afectivo social.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Volleyball	20 min.	Una pelota,	Se formarán equipos de 5 personas y se competirá en un juego de volleyball
Retroalimentación	10 min.		Los papás expondrán sus experiencias y opiniones respecto al juego, la competencia y sus impresiones. Exposición oral sobre el juego y el desarrollo afectivo social.
Damas chinas, serpientes y escaleras	20 min.	Juego de damas, fichas de colores, dados y dos juegos de serpientes y escaleras	Los participantes se reunirán en pares y jugarán un partido de damas chinas durante 10 minutos, después se reunirán dos pares para jugar serpientes y

			escaleras otros 10 minutos
--	--	--	----------------------------

7ª SESION		Tiempo aproximado: 50 minutos	
OBJETIVO: Los padres de familia evaluarán los conocimientos adquiridos en el taller.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Lluvia de ideas	10 min.	Pizarrón y plumones	Los padres de familia describirán la actividad del juego y sus características
Técnica de 7x7	20 min.	Hojas blancas, lápices	Los padres de familia harán equipos de 7 personas en los cuales discutirán los siguientes casos hipotéticos: de un niño que no juega en casa, que no le gusta jugar, que le da miedo jugar por miedo a que se burlen de él. Tendrán que discutir cuál sería la mejor manera de trabajar con ese niño como papas. Después de 10 minutos los equipos se intercalan formando nuevos.
“la caja”	10 min.	Una caja forrada, papeles de	Los padres de familia escribirán una pregunta en un pedazo de papel

		color, plumas	depositándolo en la caja, después se leerán las preguntas y se contestarán entre todos.
Dibujo	10 min.	Acuarelas y cartulina	Los padres de familia realizarán un dibujo donde expresen de qué modo le sirve a su hijo lo que han aprendido sobre el juego

8ª SESIÓN		Tiempo aproximado: 50 min.	
Objetivo: Los padres de familia realizarán con sus hijos actividades lúdicas para observar el desarrollo y desenvolvimiento de estos últimos.			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Juegos de mesa	30 min.	Juegos de mesa como lotería, memoria, domino,	Los padres de familia junto con sus hijos se dividirán en tres equipos para llevar a cabo cada una de las actividades por lapsos de 10 minutos
Rompecabezas	10 min.	Un rompecabezas por niño	Los padres de familia se sentarán con sus hijos y les ayudarán a resolver un rompecabezas
Un partido de football	10 min.	Un balón de football	Se organizarán dos equipos los cuales se enfrentarán en un equipo de football.

9ª SESIÓN		Tiempo aproximado 40 min.	
OBJETIVO: Los padres de familia evaluarán el taller por medio de un cuestionario y expresando sus opiniones			
ACTIVIDAD	TIEMPO	MATERIAL	DESCRIPCIÓN
Cuestionario	15 min.	Cuestionario impreso	Los padres de familia contestarán el cuestionario y se les pedirá que comenten sus opiniones sobre el taller y las preguntas que contestaron.
Exposición	10 min.		Los padres de familia expresarán sus opiniones sobre sus expectativas y si se cumplieron los objetivos propuestos.
Planteamiento de objetivos	10min	Hojas blancas	Los padres de familia escribirán en una hoja los objetivos a alcanzar para mejorar la educación de sus hijos
Exposición	5min		Agradecimiento y cierre del taller

4.4 DESARROLLO DEL TALLER

Se llevaron a cabo 8 sesiones de las que se tenían planeadas. Se hizo la invitación para que los padres asistieran al curso y además se les maneja como participación obligatoria para que el grupo fuera más amplio. A pesar de la invitación se presentaron en promedio 11 papás, ya que muchos aludían que no tenían tiempo y que el horario era pesado. El taller se impartió de lunes a jueves de 5:00 a 6:00 p.m. durante dos semanas, en total ocho horas.

El grupo iba cambiando por días, los lunes y miércoles regularmente asistían los que llevan a sus hijos a intervención esos días y lo mismo con los martes y jueves. Sin embargo hubo 2 parejas, 2 papas y 2 mamás que asistieron a todas las sesiones.

El grupo era muy heterogéneo, había papás que participaban en todas las actividades y, otros que, por pena, no lo hacían.

Se tuvieron que cambiar algunas actividades debido al tiempo, pero se abarcaron todos los temas que se tenían previstos. En la primera sesión se hizo la presentación de los participantes del grupo, se generó una buena integración y se despertó el interés sobre el tema. Además se introdujo el tema y los sub-temas que se iban a exponer y se manifestaron las expectativas del curso, por último se trazó la línea de trabajo y el objetivo del mismo.

En la segunda sesión asistieron más papás de los que se habían contemplado, pero todos tuvieron oportunidad de participar con el material para llevar a cabo las actividades, se trabajó el juego motriz, su

importancia, su utilidad y las capacidades cognitivas que se desarrollan con él, entre ellas se le dio más importancia a la percepción y la obtención del esquema corporal y las relaciones espaciales.

La tercera sesión se dedicó al juego simbólico y se trabajaron por medio de diferentes actividades cuatro dimensiones de este tipo de juego: la representación, la sustitución, la integración y la planificación. Al término de la retroalimentación se les pidió a los papás que organizaran una representación con los materiales que tenían, la mayoría se esforzó para utilizar su imaginación y llevar a cabo la actividad, la cual fue del gusto de todos y al término de la tercera sesión uno de los papás realizó una pregunta que marco la pauta para la segunda. “¿Cómo sé que habilidades se desarrollan con los juegos?”

En todas las sesiones se realizó una introducción retomando la temática anterior, porque muchos de ellos no eran constantes en su asistencia. En la cuarta sesión se abarcó la teoría del aprendizaje según Piaget y las etapas de desarrollo cognitivo. Se retomaron conceptos como esquema, adaptación, asimilación y acomodación, mismos que fueron ejemplificados para lograr su mejor comprensión. Debido a la abundancia de ejemplos y experiencias por parte de los papás, no hubo tiempo de exponer sobre las habilidades cognitivas de inducción, deducción, análisis, síntesis y comparación.

Para iniciar la quinta sesión se realizó un juego de memoria y después se hizo la retroalimentación sobre lo que era la memoria y los tipos de memoria que existían, se realizó un juego de palabras que les gustó mucho y que al principio les costó un poco de trabajo, cabe aclarar aquí que al término de cada juego que se realizó se hizo una explicación sobre el tipo de habilidades cognitivas que apoyaba. También se hizo una

breve explicación sobre el análisis, la síntesis, la inducción, deducción y comparación, actividades cognitivas que llevaron a cabo durante el juego de memoria.

Debido a que la temática del día anterior había sido un poco pesada se inició la séptima con un juego de llamado: “caricaturas”, en el se debe llevar un ritmo con las manos al mismo tiempo que se menciona un objeto que pertenezca a la categoría que se pide, esto se debe hacer sin perder el ritmo. Este juego también represento dificultad para llevarlo a cabo, sin embargo les gustó mucho por el dinamismo que el juego tiene. Terminando se habló sobre los juegos de reglas y las etapas por las que va evolucionando de acuerdo a la edad de los niños. Después de la exposición se iniciaron dos juegos de mesa, domino y serpientes y escaleras. Al término de los juegos expusieron la dinámica que se había llevado dentro del grupo para esclarecer las normas del juego, el orden de participación, las sanciones, los ganadores, etc.

En el último día se hizo el cierre del taller y para éste se llevo a cabo un dibujo con acuarelas en donde expusieron lo que habían aprendido en el taller y como lo iban a aplicar con sus hijos, de qué manera lo que se había expuesto les iba a servir para interaccionar con sus hijos fomentando el aprendizaje por medio del juego. Los papás hicieron un collage donde expusieran las características de los tres tipos de juego que se habían retomado en el taller y por último contestaron un cuestionario para evaluar el taller.

Todos los papás quedaron satisfechos del taller, sobre todo aquellos que habían asistido a todas las sesiones. Les resulto interesante la temática y la mayoría estuvo de acuerdo en que sería bueno realizar más talleres así. Muchos se sintieron motivados por conocer más sobre como mejorar el aprendizaje de sus hijos y todos hablaron sobre la desventaja

del tiempo, pues las actividades se hacían rápidamente para terminarlas bien y a buena hora, a algunos les fue pesado ir todos los días al taller, sin embargo al terminar el taller todos quedaron satisfechos y agradecidos.

CAPITULO V

RESULTADOS

OBTENIDOS

5.1 EVALUACIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROGRAMA

El objetivo principal del taller, el que los padres de familia realizaran juegos reconociendo la importancia de estos en el desarrollo cognitivo del niño, se cumplió gracias a las actividades lúdicas que se llevaron a cabo durante el taller y la participación del grupo que se formó.

Por medio del taller y las actividades que se realizaron, los padres de familia desecharon la idea de que los juegos sólo sirven para entretener o como una distracción, y se percataron de que cada una de las actividades lúdicas que lleva a cabo un niño es una herramienta importante que permite el aprendizaje. Esto se advirtió en el dibujo que realizaron por medio del cual se expresó la manera como repercutía el juego en el aprendizaje de su hijo.

Además gracias a que se les brindó la información a los padres de familia sobre cómo se aprende, sobre las diferentes etapas de desarrollo cognitivo por las que atraviesa un niño y sobre los tipos de juego que existen para poder fomentar el desarrollo cognitivo; los padres de familia retomaron la seguridad necesaria para apoyar activamente en la educación de sus hijos, y se comprometieron a hacerlo. El reconocimiento de la información adquirida sobre el juego y su repercusión en el desarrollo de los niños se plasmó en el collage realizado acerca de los diferentes tipos de juego y sus características.

Para abordar la temática del taller, resultó significativo entrelazar la información con experiencias previas, y esto permitió que la dinámica del grupo y su interés prevalecieran en todas las sesiones.

Los tipos de juegos se ilustraron mejor con actividades vivenciales y esto dio como resultado que los padres de familia reconocieran mejor las características de cada uno de los juegos.

Desafortunadamente los días otorgados para llevar a cabo el taller no fueron suficiente y no se realizó la actividad con padres e hijos que se tenía estipulada en el desarrollo del mismo para observar la forma de manejar y transformar la dinámica familiar acorde a la información adquirida.

5.2 PROBLEMAS INSTITUCIONALES

La SIAP es una instancia que tiene bien definida y fundamentada su función y sus labores comunitarias para brindar servicio a los niños con problemas de aprendizaje y a los padres de éstos. Durante el tiempo que estuve colaborando en la SIAP, obtuve una serie de experiencias que me permiten crecer en el ámbito profesional.

Sin embargo representa una necesidad el exponer a los que empiezan a realizar su servicio social profesional u obligatorio, la importancia y trascendencia que tiene el trabajo con los niños que presentan problemas de aprendizaje. De tal forma que los prestadores que brindan intervención tendrán que prepararse e investigar sobre los tipos de problemas de aprendizaje que existen, la manera de diagnosticarlos y elaborar estrategias que permitan un trabajo eficiente con la población. Así mismo es importante presentar a los prestadores el material con que cuenta la SIAP para la intervención, ya que mucho de este material no se utiliza porque se desconoce su función.

5.3 PROBLEMÁTICAS EN LA APLICACIÓN DE LOS OBJETIVOS.

Durante el desarrollo del taller se alcanzaron el objetivo general y los objetivos particulares. Sin embargo, debido a la falta de tiempo tuvieron que acortarse el número de sesiones por lo que no se alcanzaron todos los objetivos propuestos en las cartas descriptivas.

Muchos papás se ausentaban por que el taller era diario y no contaban con el tiempo o los recursos materiales para asistir, además intervino el hecho de que los niños no se presentan a intervención diario sino dos veces a la semana y por lo tanto los papás asistían solo cuando les tocaba intervención tomando el taller como una actividad que servía solo para cubrir el tiempo que el niño se encontraba en intervención.

El factor tiempo fue lo único que demérito el taller por que el grupo se modificaba cada día, sin embargo algunos papás se esforzaron y asistieron a todas las sesiones participando dinámicamente en el taller.

5.4 BENEFICIOS PROPORCIONADOS A LA COMUNIDAD

Es importante que los padres de familia que asisten a la SIAP comprendan que la educación de un niño con problemas de aprendizaje cambia y se requiere de paciencia y comprensión.

Muchos de los papás se manifiestan ansiosos por conocer y comentar acerca de la problemática de sus hijos y muestran gran interés por adquirir estrategias que les permita apoyar el aprendizaje de éstos.

De esa manera el taller presentado cubrió algunas de sus expectativas al brindarles el espacio necesario para que ellos se informarán sobre lo que sucede con sus hijos pero al mismo tiempo se les brindo una serie de actividades prácticas que les permitirán insertarse en el proceso educativo adecuadamente.

Así que gracias al taller, los padres de familia tuvieron oportunidad de reconocer el juego como una actividad ideal que, a diferencia de lo que se pensaba, sirve también para apoyar el desarrollo cognitivo y el aprendizaje.

Por lo tanto la población beneficiada no solamente se compone por los padres de familia que conocieron una estrategia más que permite el desarrollo de sus hijos sino que además gracias al compromiso que adquirieron los miembros del taller se benefician los niños, ya que la interacción entre padre e hijo puede ser más fructífera.

5.5 DESEMPEÑO PERSONAL EN LA INSTITUCIÓN

Durante la carrera se imparten muchas asignaturas que nos brindan la información sobre los tipos de problemas de aprendizaje que existen, su definición, etc. Sin embargo al enfrentarme con un niño que presentaba problemas de aprendizaje me di cuenta que debía investigar y profundizar más para hacer un buen diagnóstico, conocer las características concretas para tipificar cada uno de los problemas de aprendizaje, y buscar estrategias que me permitieran dar intervención utilizando el material que existía en la SIAP.

Realice diferentes diagnósticos a partir de las pruebas psicométricas existentes, para utilizarlas asistí a un taller de aplicación y evaluación de pruebas psicométricas que se llevo a cabo con el trabajo expositivo de las prestadoras de servicio social en la SIAP. En este taller expuse la prueba de Goodenough para medir la edad mental de un niño.

A partir del diagnóstico se elaboraron cartas descriptivas que permitían plantear las actividades a llevarse a cabo por sesión y por niño, el tiempo a utilizarse, los materiales y los objetivos de cada actividad.

Dentro de la SIAP también se realizaron otro tipo de actividades como el taller de verano, donde se organizaban actividades con un objetivo particular para trabajar con los niños en tiempo de vacaciones. Yo presente la propuesta de trabajar juegos de reglas (football, lanzamiento de disco, policías y ladrones), juegos de armar (rompecabezas, lego) y juegos de mesa (domino, memoria, lotería, oca)

También se realizó una ofrenda con motivo del día de muertos y participé en la celebración del día del niño con cáncer, donde se planearon una serie de actividades como la elaboración de dibujos, juegos de mesa, juegos como: boliche e insertar el aro entre otros, todos ellos con el objetivo de entretener a los niños y hacerlos participes. Mi propuesta en esta actividad fue la presentación de diferentes cuentos clásicos con marionetas en un teatro guiñol.

Sin embargo el trabajo más importante y constante fue la atención a niños con problemas de aprendizaje, de lo cual pude notar que en la mayoría de los casos se presentaba una apatía similar por parte de los padres de familia; exceptuando los niños con los que tuve más contacto, los otros papás dejaban de asistir, o tenían otras actividades que no les permitía llevar con regularidad a su hijo. Además muchos de los padres de familia de la SIAP esperan de sus hijos más de lo que pueden y por lo tanto los niños sienten frustración por no llenar las expectativas de sus papás. Lo primero que trabajé con cada niño fue su autoestima, ya que si un niño no cree que pueda hacer las cosas no las hará.

Durante el taller toda la información que manejaba iba dirigida a modificar la apatía de los papás y la inseguridad que origina impaciencia al educar a su hijo con problemas de aprendizaje. Se que es difícil aceptar el reto de educar a un niño con características diferentes, a veces señalado y comparado, por lo que debemos buscar alternativas para educarlo, adquirir estrategias y ayudarlo.

Personalmente me satisfizo mucho el taller por la aceptación de los papás y su intervención durante las actividades, este taller sirvió para modificar la actitud de los papás y hacerlos conscientes de que también ellos forman parte importante en el desarrollo de sus hijos.

La labor de educar nos corresponde a maestros y padres de familia por lo tanto cada quien debemos definir nuestra aportación en el desarrollo de un niño. Es importante para mí esclarecer las funciones de los padres de familia, y seguirme preparando para realizar mi parte adecuadamente.

5.6 OBSERVACIONES

La Licenciatura de Pedagogía en la FES ACATLAN imparte diferentes asignaturas que te permiten definir cómo aprende una persona lo que conlleva a distinguir las estrategias de enseñanza adecuadas a las diferentes poblaciones.

El plan de estudios se complementa con asignaturas como didáctica, evaluación y diseño curricular entre otras, lo cual compensa el interés del alumnado. La materia de Práctica Profesional brinda la pauta para el momento de incorporarse al ámbito laboral sin embargo cuando esto sucede nos damos cuenta de que la información que se brinda en el aula es insuficiente y debe ser complementada. El enfrentarse a situaciones reales que requieren poner en práctica los conocimientos obtenidos, también exige el compromiso de seguirse preparando. Por lo tanto considero que el plan de estudios de la Licenciatura de Pedagogía en la FES ACATLAN, está bien complementado y busca formar a los alumnos no sólo informarlos. Sin embargo nunca se está suficientemente preparado para un trabajo y cada quien es responsable de buscar lo que necesita.

CONCLUSIONES

En nuestra época la educación de los niños se restringe al espacio escolar, es difícil que los padres de familia se involucren en la educación de los hijos pues muchos de ellos no cuentan con el tiempo suficiente o con la información necesaria que les permita intervenir en el proceso educativo eficientemente. Sin embargo cabe afirmar que muchos de ellos desean que sus hijos se desarrollen armónicamente, en el ámbito académico, personal y social, logrando ser independientes, autónomos, capaces de procurarse por sí mismos tomando decisiones que les permitan obtener lo que desean y les interesa.

Lograr todo esto requiere más que el simple deseo de que suceda y desafortunadamente al no conocer las características de los niños en las diferentes etapas de su desarrollo provoca que los padres de familia se formen expectativas más allá de las posibilidades de los hijos, esto conduce a una decepción o angustia que se refleja en la indiferencia hacia la búsqueda de estrategias que permita que sus hijos logren avances significativos durante el desarrollo intelectual y socio-emocional que se pretende.

Los padres de familia delegan toda responsabilidad a los maestros de educar a sus hijos, sin darse cuenta de que las bases de todo conocimiento se obtienen mediante las experiencias vividas desde el nacimiento en el hogar y es lo que aprenden en casa aquello que se enriquece en el aula. El trabajo del maestro está limitado a un horario y restringido a una serie de actividades preprogramadas, y desgraciadamente este trabajo educativo queda inconcluso u obstaculizado cuando se contradice en casa. La mayoría de los padres de familia no están concientes de que su

participación en el proceso educativo es muy importante y que se debe dar continuidad al trabajo escolar, además deben concebir la educación como un trabajo en equipo que deben realizar, padres, maestros y alumnos.

Esta es la razón primordial por la que se elaboró la propuesta del taller, ya que durante mi intervención en la SIAP me percate de que esta problemática se generaliza; no solo se encuentra ese desinterés o la desinformación en las escuelas primarias y secundarias, sino que además también se presenta y con más énfasis en las familias donde existen niños que tienen algún problema de aprendizaje.

Uno de los objetivos del taller fue que los padres de familia tuvieran la iniciativa de procurarse de estrategias importantes y útiles que les permitieran intervenir en el proceso de aprendizaje de sus hijos, y además que las experiencias vividas en el taller les facilitara comprender las características de acuerdo a las diferentes etapas de desarrollo de los niños, logrando de ese modo que los padres se interesaran por ser parte del proceso educativo.

La estrategia presentada para propiciar el aprendizaje en el taller fue la actividad lúdica, explorando los diferentes tipos de juego y relacionándolos con los diferentes procesos cognitivos que se desarrollan en el momento de llevarlos a cabo.

La mayoría de los niños juega con la finalidad de recrearse y divertirse pero al mismo tiempo están aprendiendo sobre su realidad, así como también de las características que tienen los objetos y fenómenos que lo rodean, y las relaciones que existen entre estos. Aprender no debe ser una actividad tediosa para los niños, sino que debe ser la oportunidad para poner en práctica sus habilidades y mediante la interacción con el

medio en el que se encuentra inmerso actualizar sus esquemas con el fin de reorganizar sus conocimientos.

Mediante el taller los padres de familia conocieron la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades cognitivas y en consecuencia el jugar se convierte en una posibilidad para aprender juntos. Los juegos son una estrategia que permite la participación e interacción de todos los miembros de la familia, y por lo tanto se logra una actividad placentera de distracción y al mismo tiempo de socialización.

De esa manera los padres de familia descubrieron una forma más de lograr un mejor y mayor aprendizaje por medio del desarrollo de las habilidades cognitivas y esto les brinda la oportunidad de intervenir y participar eficientemente en la educación de los hijos.

Educar no solamente es brindar información que debe ser memorizada, sino que además se deben facilitar las situaciones y aplicar las estrategias necesarias que promuevan el desarrollo de las habilidades las cuales permiten el verdadero aprendizaje. Pero propiciar el aprendizaje no sólo es trabajo del maestro sino que también el padre de familia debe replantear su función como educador y contribuir de manera certera en el desarrollo de los hijos.

BIBLIOGRAFÍA

BERK Laura E. El desarrollo del niño y del Adolescente, Edt. Prentice Hall, Traducción de Mercedes Pascual del Río, México 1999

RADRIZZANI García Ana María, González Ana, El niño y el juego, las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado, Edt. Nueva Visión, Buenos Aires 1987

DAVIDOFF Linda, Introducción a la Psicología, Edt. Mc. Graw Hill, México 1994

DELVAL Juan, Crecer y pensar, la construcción del conocimiento, Edt. Lara S.A. Barcelona 1983

DIAMONDSTONE Jan M., Talleres para padres y maestros, Edt. Trillas, México 2001

LABINOWIC Ed, Introducción a Piaget: Pensamiento Aprendizaje Enseñanza, Edt. Addison Wesley Iberoamericana 1980

LURIA, ALEXANDER R. Atención y Memoria, Barcelona Fontanella 1979, traducido por Pedro Mateo Merino

MAIER Henry W. Tres teorías sobre el desarrollo del niño, Amorroutu Editores, Buenos Aires 1984

MOLL Luis, Vigotsky y la Educación, Edt. Aique, 1993

MOOR Paul, El juego en la educación, Edt. Herder, Barcelona 1972

MOYLES J. R., El juego en la educación infantil y primaria, Ediciones Morata, Madrid 1990

NICASIO García J. Manual de dificultades de Aprendizaje, Lenguaje, Lectoescritura y Matemáticas Edt. Narcea España 1997

PIAGET Jean, “La formación del símbolo en el niño, imitación, juego y sueño. Imagen y representación”. Edt. Fondo de Cultura Económica , última edición 1961.

SILVA Ma. Teresa Estrategia de enseñanza para atender a niños con dificultades de aprendizaje, 1991

SHARDAKOV, M. N. El desarrollo del pensamiento en el escolar, versión en español de José Ma. Bravo Fernández-Hermosa, Edt. Grijalbo, México 1977.

WOOD David, Como piensan y aprenden los niños, Edt. Siglo XXI, México 2000

ZAPATA Oscar, Aprender jugando en la escuela primaria, Edt. Pax México Colombia 1995

ZAPATA Oscar, Psicopedagogía de la educación motriz, Edt. Trillas, México 1980

ANEXOS

SALA DE INTERVENCIÓN Y ASESORIA PEDAGÓGICA

CUESTIONARIO

Objetivo: Evaluar las necesidades pedagógicas de los padres de familia que asisten a la SIAP.

INSTRUCCIONES: LEA CUIDADOSAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y CONTESTE BREVEMENTE Y CON LETRA CLARA

1.- ¿Cuánto tiempo utiliza su hijo para jugar?

2.- ¿Qué materiales utiliza su hijo para jugar?

3.- ¿Qué clase de juegos son los que más atraen a su hijo?

4.- ¿Con qué frecuencia se reúne su hijo con amigos para jugar?

5.- ¿Considera Usted que jugar es una pérdida de tiempo? ¿Por qué?

6.- ¿Qué ventajas considera que tiene el que su hijo aprenda por medio del juego?

7.- ¿Con qué frecuencia participa en los juegos de su hijo?

8.- ¿Qué tipo de juegos lleva a cabo con sus hijos?

9.- ¿Participa en los juegos de su hijo?

10.- ¿Le gustaría conocer un poco más sobre “el juego y su intervención en el aprendizaje”?
