

UNIVERSIDAD AMERICANA DE ACAPULCO

"EXCELENCIA PARA EL DESARROLLO"



FACULTAD DE PSICOLOGÍA
INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO CLAVE DE
INCORPORACIÓN 8852-25

"EL JUEGO COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE
PARA NIÑOS CON DIFICULTAD
EN EL ÁREA DE LA LECTO - ESCRITURA"

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

PRESENTA

DEYSI YURIDIA BLANCO GALLARDO

DIRECTOR DE TESINA

MTRO. JORGE ÁLVAREZ MARTÍNEZ



ACAPULCO GRO.

2011.



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.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente a Dios, por todo lo que ha puesto en mi camino, por orientarme a no declinar en la toma de mis decisiones y una de las más importantes, la elección de esta profesión, hoy mi mente se ha desarrollado y conozco lo que en otros tiempos desconocía.

Por ello agradezco, a mis profesores por las enseñanzas brindadas, por aportarme parte de su conocimiento, por mostrarme las fortalezas y los puntos en los cuales puedo mejorar para un adecuado desempeño dentro del campo laboral, a todos ustedes mi cariño, respeto y admiración.

A mis padres, por su cariño y esfuerzo de cada día, por darme lo que consideraron mejor para mí, agradezco su preocupación, su confianza, sus sermones, su aprobación o negativa ante las acciones que llevo a cabo, pero sobre todo por darme la vida, la cual aprovecharé al máximo, los amo.

Siempre he considerado que todo tiene una razón de ser, y lo reafirme cuando un niño llamado Rodrigo llegó a mi vida, porque lo transformo todo y continuo haciéndolo, por ello le doy las gracias, por ser él la fuente que me inspiró a realizar este trabajo, que con la dedicación, colaboración y tiempo aportado de mi asesor se logró finalizar.

DEDICATORIAS

A mis padres Rodrigo Blanco y Hermelinda Gallardo, este trabajo es símbolo del gran esfuerzo que han realizado, para que mi sueño sea una realidad.

A mis hermanas Nancy y Virginia que me ha apoyado en el transcurso de mi vida, brindándome su protección en todo momento.

A mis tíos, que me han ofrecido su compañía, por darme ánimo para terminar este proyecto que es tan importante para mí.

A mis primos, con los que he pasado momentos divertidos con sus ocurrencias, así como también con los cuales he debatido diversos temas.

A mis amigos por su complicidad, su confianza por compartir los sentimientos más profundos, y estar presentes cuando es requerido.

Así como también, a todas aquellas personas que me han brindado su apoyo y han creído en mí.

iii Gracias a todos por ser parte de esta etapa importante en mi carrera profesional, los quiero. !!!

INTRODUCCIÓN

Esta propuesta se originó, con el objetivo de demostrar que los problemas de aprendizaje son dificultades que se han presentado a lo largo del tiempo, y que las propuestas psicopedagógicas y socioafectivas no contemplaban al juego como una herramienta efectiva para incrementar el rendimiento escolar, por ello es importante estar informados sobre este tema y detectar a tiempo las dificultades que presentan los niños en el aprendizaje para que este no se interrumpa, y los niños puedan tener mejores condiciones académicas adecuadas a sus necesidades, y así poder evitarles fracasos escolares que les origine frustración y retraso.

Además no solo es importante que conozcamos la información acerca de las dificultades de aprendizaje que presentan los niños, se debe tomar en consideración que no todos los alumnos aprenden de la misma forma, por lo cual se debe de contar con estrategias que sirvan de apoyo para los niños.

Por eso, si se trabaja de una forma adecuada con el niño que tiene esta dificultad para aprender, se pueden tener adelantos y construir tácticas lúdicas como juegos de mesa (cuentos, lotería, etc.), que le permitan desenvolverse de forma satisfactoria.

Por lo anteriormente expuesto, este trabajo está dirigido a presentar los problemas de aprendizaje en la lecto-escritura y como esté afecta el rendimiento académico del niño, su ambiente social y familiar.

INDICE

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1.- EL JUEGO	7
1.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....	8
1.2 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....	9
1.2.1 El Juego de Ejercicio.....	10
1.2.2 El Juego Simbólico.....	11
1.2.3 El Juego con Reglas.....	13
1.3 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN.....	15
CAPITULO 2.- APRENDIZAJE	20
2.1 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE.....	20
2.1.1 Teoría conductista.....	21
2.1.2 Teoría cognitiva.....	25
2.1.3 Teoría del aprendizaje social (Vicario)	27
2.2 TIPOS DE APRENDIZAJE.....	30
CAPITULO 3.- EL ALUMNO	34
3.1 TIPOS DE ALUMNOS.....	34
3.1.1 Alumnos activos.....	36

3.1.2 Alumnos reflexivos	37
3.1.3 Alumnos teóricos.....	38
3.1.4 Alumnos pragmáticos.....	39
3.2. CARACTERISTICAS DEL ALUMNO	41
CAPITULO 4.- LA LECTO-ESCRITURA.....	42
4.1 LA LECTURA.....	42
4.2 EL PROCESO DE LEER	43
4.3 DIFICULTAD EN LA LECTURA	44
4.3.1 Dislexias adquiridas	47
4.3.2 Dislexias evolutivas.....	49
4.4 LA ESCRITURA	51
4.5 PROCESOS EN LA ESCRITURA	52
4.6 DIFICULTAD EN LA ESCRITURA DE PALABRAS.....	54
4.6.1 Disgrafía	54
4.6.2 Disortografía.....	56
CONCLUSIONES.....	59
PROPUESTA.....	61
BIBLIOGRAFIA.....	72
ANEXOS	

CAPITULO 1. EL JUEGO

El juego es una actividad fundamental durante toda la vida, aunque es en la infancia cuando se permite hacerlo con mayor libertad, y es a través de éste donde los niños pueden liberar tensión emocional como el miedo, la inquietud o irritabilidad; es por ello la importancia del juego en el desarrollo del niño, ya que jugar significa un modo de aprender, no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta.

El juego se define, como una actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, o en la reproducción ficticia de una situación vivida.¹

Es por eso que, el juego se constituye como una herramienta activa que brinda amplias posibilidades a la práctica educativa; por un lado, como un elemento renovador de la enseñanza clásica y por el otro, como medio para el aprendizaje que facilita el desarrollo integral del niño.

¹ Ferre Martí, Josep, **Enciclopedia de la Psicología**, editorial océano, Barcelona: 2006, Pág.118.

1.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El juego es sinónimo de recreo, diversión, entretenimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Diversos autores dan características del juego en general, sin embargo, Navarro² hace referencia que el autor Garaigordobil propuso diez características en el juego, y algunas de ellas están orientadas a la intervención educativa y estas son:

- ✓ Fuente de placer,
- ✓ arbitrariedad y libertad,
- ✓ ficción,
- ✓ *acción y participación,*
- ✓ *actividad seria,*
- ✓ *esfuerzo,*
- ✓ *expresión y descubrimiento de sí mismo,*
- ✓ *interacción y comunicación,*
- ✓ imitación y *creación,*
- ✓ lugar de experiencia representativo.

² Navarro Vicente, **EL AFAN DE JUGAR: Teoría y Práctica de los juegos motores**, editorial INDE publicaciones, Barcelona: 2002, págs. 115-116.

A su vez, Piaget considera al juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y/o preoperacional, sin embargo tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa.³

La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo progresivo del niño, por lo cual existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar, las cuales están enfocadas desde el punto de vista biológico y psicológico.

En los juegos infantiles, Piaget encuentra tres tipos de estructuras que permiten definirlos y, por lo tanto clasificarlos en: el ejercicio, el símbolo y la regla.

1.2 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

La función del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo cual se ha propuesto una clasificación, que está fundada en la organización de éste, que a su vez sirve de análisis y evolución del juego al crecer el niño en edad.

Iniciando con las tres estructuras de las que Piaget nos hace mención, y que refieren diversos autores que son de relevancia para este tema.

³ A. Zapata Óscar, **APRENDER JUGANDO EN LA ESCUELA PRIMARIA**, 2ª Ed. Editorial Pax México, México: 1995, pág. 13.

1.2.1 El juego de Ejercicio

El juego de ejercicio se puede observar durante los dos primeros años de vida, mismo que Piaget llama Etapa Sensoriomotriz, es decir, cuando el niño coordina la información que capta por medio de sus sentidos y organiza sus actividades en relación con el ambiente, es por ello que cada niño transita por el juego de ejercicio a su ritmo, sin reglas temporales exactas y con su personal manera de asimilar el mundo para acomodarlo a su conocimiento y a su experiencia vivencial.

En sus inicios, el juego es complemento de la imitación, por así decirlo, es la forma que utiliza el niño para adaptarse al exterior, y se diferencian porque el juego se realiza sin preocupación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juego, por lo menos en un principio, ya que ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento, ya que a través de los sentidos el capta los colores, texturas, olor, sonido, incluso el sabor de los objetos, es una constante interacción entre el juego, el crecimiento y desarrollo del mismo.

Las investigaciones que se han realizado con el fin de marcar el inicio del juego, han proporcionado datos de que las primeras actividades propiamente lúdicas se desarrollan durante la etapa sensoriomotriz; y es ahí, en donde el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevarán al niño a realizar otras actividades más complejas.

Esté, al ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades "superiores", es decir,

registra experiencias nuevas y recuerda otras pasadas, se comunica mediante un sistema (gestual, oral, etc.), ejecuta movimientos aprendidos rápidamente.⁴

Conforme juega, el niño domina su propio cuerpo ya que ejecuta movimientos de cabeza, manos y/o dedos de un lado a otro para establecer contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos o tocados pasan a su mente.

Regularmente, los niños inician un juego, a raíz de movimientos simples y sin sentido, es decir, utiliza objetos para manipularlos (los voltea, aleja, acerca, etc.) a la par que va mejorando su coordinación motora, logrando perfeccionarla, para después partir a un juego más elaborado donde dan un significado a lo que antes no lo tenía.

1.2.2 El Juego Simbólico

El juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo indica, por el manejo de símbolos, es decir, el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Comienza desde los tres años hasta aproximadamente seis años de edad, pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego sensorio-motor como del uso de símbolos.

Esto se debe, principalmente a como lo explica Piaget, que el juego y el desarrollo mental del niño son una evolución que se basan en los elementos de la etapa anterior y se van desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conservan características de cada una de las etapas.

⁴ Riego Gaona María Alejandra, “**Teorías del Juego y del Juguete**”

http://www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm (23/08/2010.)

Por su parte, Garvey expuso que los niños en su juego utilizan dos tipos de personajes, que son llamados estereotipados y de ficción. Los estereotipados se caracterizan por su ocupación o actividad (mamá, papá, bombero, etc.) y tratan de igualarse a la realidad, y los de ficción, son personajes con nombres propios, que en ocasiones provienen de los cuentos y que tienen conductas más impredecibles (súper héroes, princesas, etc.). Es usual que los niños no representen a estos personajes, sino que hablan con ellos o incluso los hacen participar en el juego, pero sin que estén personificados por algún niño.⁵

Volviendo a Piaget este decía que, el juego simbólico tiene como función ayudar al niño para asimilar la realidad. Haciendo esto, el niño puede revivir experiencias placenteras (cumpleaños, fiestas, etc.), al igual que se permiten aceptar experiencias desagradables o difíciles (dentista, un hospital, funeral, etc.). Todos estos juegos terminan un poco después del acontecimiento.

Por su parte, Vygotsky⁶ expone que el verdadero juego simbólico es cuando hay una cierta separación entre la acción y el pensamiento, y el niño dirigirá las acciones sobre los objetos, ya que es la acción la que le asigna un significado a los objetos.

Vygotsky afirma, que la experiencia personal se ve influenciada por las costumbres sociales y a su vez esto se ve reflejado sobre los juegos infantiles.⁷

⁵ Deval Juan, **EL DESARROLLO HUMANO**, Ed. siglo XXI de España, Madrid: 1994, pág. 297.

⁶ Navarro, Vicente. Op. Cit., Pág. 83.

⁷ Polonio López, Castellanos Ortega, Viana Moldes, “**Terapia Ocupacional en la Infancia: Teoría y Práctica**”, Editorial Medica Panamericana, Buenos Aires: 2008, Pág.66.

1.2.3 El Juego con Reglas

El juego con reglas es un modelo que comprende acciones de juego dentro de una organización social: el grupo de juego. Así, el juego con reglas regula las acciones a través de un simulado sistema de roles de los jugadores, y siempre influidos por la carga cultural que traen consigo.⁸

El hecho de jugar con otros niños requiere reglas para facilitar la convivencia que surge entre ellos, Piaget dice que los juegos con reglas se inician con los rituales que cada niño establece para sí mismo, en esas acciones infantiles que en determinados momentos de la vida cotidiana ellos establecen.

La mayoría de las reglas impuestas por los niños en los juegos son imitadas y aprendidas de los mayores (ejem. el domino, memoria, futbol, etc.) pero existen otras que surgen solas por el grupo de niños (ejem. policías y ladrones, canicas, basta, etc.), porque ellos mismos establecen sus reglas al convivir entre pares, imponen su identidad grupal y aceptan los límites de los otros.

Es en ese momento cuando ocurre la creación de los llamados “clubs”, que son sociedades íntimas en las cuales, el niño aprende a controlarse, esperar su turno, soportar la frustración, organizarse, planear acciones, socializar y además descubre el respeto para compartir intereses, a su vez que cumple las reglas acordadas por todos.

⁸ Navarro Vicente, Op. Cit., Pág. 166.

Piaget se interesó por el respeto hacia las reglas, la posibilidad de introducirlas, etc., por lo cual estudio un juego encontrando cuatro etapas en este:

1. La etapa motora- individual: en la cual el niño juega solo con el objeto.
2. Etapa egocéntrica: esta etapa comienza entre los dos y cinco años, aparece el uso de la regla, es decir, alguien le da las reglas del juego al niño, sin embargo su juego continúa siendo individual.
3. Etapa de cooperación: comienza entre los siete u ocho años aquí el niño ya juega con otros y trata de ganar adecuándose a las reglas del juego.
4. La cuarta etapa de codificación de las reglas: que comienza hacia los once años, se caracteriza por que el niño es perfectamente consciente del empleo de las reglas y antes de ponerse a jugar, los jugadores establecen cuales son las reglas que utilizaran y de qué forma.⁹

Piaget además estudio la consciencia que tienen los niños de la regla y distinguió tres etapas de él:

1. Las reglas no se consideran como obligatorias, sino que solo se acatan como un ejemplo, es una manera de jugar.
2. En la segunda etapa la regla se considera como sagrada y respetable, ya que las consideran de origen adulto y no se pueden modificar.

⁹ Deval Juan, Op. Cit., Págs. 300-301.

3. La regla se considera como mutuo consentimiento y por ello debe respetarse ya que manifiesta respeto a los demás, pero al mismo tiempo se puede modificar si los jugadores se ponen de acuerdo.¹⁰

1.3 EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

El juego, suele confundirse como una actividad solamente del Área de Educación Física, está presente en los objetivos generales de la misma y existe un bloque de contenido referido a los juegos, que a lo largo queda conocido como actividad física que terminará en la iniciación deportiva.

Por lo que se debe tener en cuenta que el juego, es una fuente de las primeras impresiones y el adiestramiento de las actividades futuras de la vida real, por esta razón merece ser atendido dentro del proceso de la enseñanza - aprendizaje, pues, por ser una actividad natural y espontánea de la niñez ofrece el mayor ánimo para la labor pedagógica en general.

Sin embargo, el juego debe corresponder con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza, y a su vez adecuarse a las indicaciones acerca de la evaluación y la organización escolar, ya que se debe tener en cuenta que conforme el niño avanza en su nivel académico el juego tendrá que ir en disminución.

¹⁰ ídem

Decroly veía a los juegos como auxiliares didácticos y se interesaba no solo por los resultados del niño al finalizarlo, sino de todo el proceso de ejecución durante éste, ya que las observaciones permiten descubrir más de un factor intelectual o afectivo para ayudar a la comprensión del niño, y así pueda reaccionar de una manera más adecuada.¹¹

Los pedagogos Álvarez en el año 1983, Gutiérrez en el 1997, y Molina en los 1990 resaltan la importancia del juego en el aprendizaje ya que afirman que mediante él, el niño experimenta placer de una manera interesante, obteniendo de esta forma éxito en su aprendizaje, consiguiendo a su vez, socialización, independencia y conocimiento.¹²

Así, el docente debe partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo cual llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten la actividad, para favorecer el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a saber esperar, a debatir en vez de pelear.

Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

La grandeza de los juegos en el terreno de las dificultades del aprendizaje es enorme, resultando de este modo una actividad a la que se

¹¹ Sáinz de Vincuña Paloma, **DIDACTICA DE LA EDUCACION INFANTIL**, Editorial Secretaria General Técnica, Fondo Social Europeo, Págs. 28- 30.

¹² Ruiz Juan Francisco, **LOS JUEGOS EN LA MOTRICIDAD INFANTIL DE LOS 3 A LOS 6 AÑOS**, Editorial INDE, Barcelona-España: 2003, Págs. 34 - 35.

suele recurrir muchas veces por los psicopedagogos para trabajar diferentes habilidades de aprendizaje.

El juego con su vertiente lúdica permite potenciar diferentes habilidades, antes mencionadas, que pueden resultar un tanto pesadas de trabajar y permite establecer una relación más positiva con los niños, sobre todo con los que presentan dificultades de aprendizaje, ya que hacer tareas escolares con estos niños puede resultar un tanto difícil y riguroso especialmente para ellos.

Por tal motivo, estos niños necesitan una instrucción paciente e individual, además que hay que estimularlos suave pero a la vez firmemente para que trabajen con constancia, es por ello que gran parte de los objetivos a corto plazo de los programas de educación individualizada tratan de conseguir esta instrucción.¹³

Debido a que este trabajo está enfocado a niños que presentan dificultad en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, se expondrá nuevamente una clasificación de los juegos según el fin que estos persiguen:

1. **Juego motor o motorico¹⁴**: que está diseñado para conseguir un adecuado desarrollo psicomotor y a su vez se divide en:
 - ✓ Juegos naturales, que son los que utiliza el niño normalmente (ejem. camina, correr, etc.)

¹³ Pugmire-Stoy, M.C., **El Juego Espontaneo: Vehiculo de aprendizaje y Comunicación**, Editorial Narcea, Madrid: 1996, Pág. 184.

¹⁴ Clavijo Gamero Rocío, Rodríguez Bausá Luis. **Educador de Educación Especial**, Ed. MAD, S.L., España: 2005, Págs. 323- 325

- ✓ Juegos con movimientos analíticos, se trata de movimientos que ayudan al niño a localizar las diferentes partes de su cuerpo.
- ✓ Juegos generados, que son los que pueden dar origen a ciertas acciones (ejem. empujar, flotar, patinar, etc.)

2. **Juegos sensoriales**¹⁵: son juegos que favorecen a la educación de los sentidos:

- ✓ Oído: se aprecian cualidades de sonido, el silencio, características del habla, etc.
- ✓ Vista: se realizan ejercicios atendiendo al tamaño, al color y a la forma de las cosas.
- ✓ Tacto: utilización de materiales de diversas texturas, con el fin de agudizar la sensación táctil.
- ✓ Gusto y olfato: se utilizan diversos objetos para diferenciar olores y sabores.

3.- **Juegos psicológicos**¹⁶: para realizar este tipo de juegos es conveniente conocer el desarrollo intelectual del niño con el que se va a trabajar, estableciendo así diferentes grados de dificultad (ejem. juegos de colores, de formas, rompecabezas y de asociación, etc.).

¹⁵ Ídem

¹⁶ Ídem

Existen también los juegos según el tipo de agrupamiento y estos pueden ser:

- 1.- **Juegos colectivos y sociales**¹⁷: es importante que el niño con dificultad se relacione con los demás, al mismo tiempo que consiga independencia y autonomía personal. Se pueden utilizar juegos referidos a: (mímica, representación de alguna temática familiar, etc.)
2. **Juegos individuales**¹⁸: estos son más libres a demás de personalizados y se prestan para realizar terapias.

Esta clasificación se origino, debido a que los pedagogos buscaban otros métodos más adecuados para los niños que presentan dificultades para el aprendizaje, debido a que a la mayoría son segregados por no responder a las necesidades y modelos sociales, por lo cual hubo un realce en el juego de iniciación de la lectura y escritura, juegos de gramática, expresión y comprensión del lenguaje entre otros.¹⁹

¹⁷ Fernández González Concepción, Clavijo Gamero Rocío. Auxiliares de Educación Especial, Ed. MAD, S.L., España: 2002, Págs. 168-169.

¹⁸ Ídem

¹⁹ Herraiz Gascuña, Mariano, **Aproximacion a la educación especial española del primer tercio del siglo XX**, Editorial Universidad de Castilla – La Mancha, España: 1995, Pág. 309.

CAPITULO 2.- APRENDIZAJE

Al describir el tema del aprendizaje se debe comenzar por comprender que significa; el aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en los seres humanos, ya que es un proceso por el cual se adquiere una nueva conducta, se modifica una antigua o se extingue alguna, como resultado de experiencias o prácticas.

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente del comportamiento de un organismo humano o animal provocado por la experiencia. En psicología del aprendizaje recibe el nombre de condicionamiento, así como la observación de modelos ha dado lugar en llamarse “aprendizaje vicario” o “por imitación”; otra forma de aprendizaje es el lenguaje, por medio del cual se aprenden cosas no experimentadas ni observadas: se trata del aprendizaje cognoscitivo.²⁰

2.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Las teorías del aprendizaje que se han expuesto constituyen un variado conjunto de marcos teóricos ya que en ocasiones comparten aspectos y cuestionan otros o realizan postulados absolutamente contradictorios.

²⁰ Ferre Martí Josep, Op. Cit., Pág. 22.

Diversas teorías como las que a continuación se presentan, nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento.

Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la aceptación de conceptos.

2.1.1 Teoría Conductista

Una de las primeras teorías en aparecer, la teoría conductista, lo hace a principios del siglo XX, la cual identifica al aprendizaje como una vinculación o conexión de estímulos y respuestas.

Dentro de la teoría conductista se plantearon dos variantes: el condicionamiento clásico (condicionamiento pavloviano) y el condicionamiento operante.

En el condicionamiento clásico, como Pavlov lo explica, se origina mediante la asociación por contigüidad entre un estímulo incondicionado (que posee naturalmente el organismo) al que se responde con una respuesta incondicionada, posteriormente se presenta un estímulo neutro, es decir, que en un principio no establece una respuesta, y que después de repetidas ocasiones de presentarlo se vuelve un estímulo condicionado del cual se recibe una respuesta condicionada.²¹

²¹ Castejón Costa Juan Luis, Nava Martínez Leandro, “**APRENDIZAJE, DESARROLLO Y DISFUNCIONES: implicaciones para la enseñanza en la Educación Secundaria**”, Editorial Club Universitario, España, Págs. 54-62.

El condicionamiento clásico puede ser de dos tipos y esto va a depender del estímulo incondicionado, ya que puede provocar una respuesta que cause placer, o que cause miedo o ansiedad.

Siendo así, un profesor puede llegar a convertirse en un estímulo para el niño ya sea positivo o negativo que llegará a provocar respuestas en él.

La segunda variante, el condicionamiento operante, se da de manera que la respuesta es emitida dependiendo de la situación, es voluntaria y va a depender de la consecuencia, ya sea positiva o negativa de la conducta para que esta se vuelva a producir, y para modificar una conducta, como lo cita Skinner va a consistir en controlar el tipo de consecuencia.²²

Las consecuencias a su vez son positivas (refuerzos) o negativas (castigos) y serán descritas en el recuadro que a continuación se presenta, mostrando la clasificación de dichas consecuencias.

²² ídem

	REFUERZO	CASTIGO
Primario	Son propiedades naturales como el alimento / caídas.	
Secundario	Adquiere sus propiedades reforzantes porque el organismo lo ha relacionado para adquirir un refuerzo primario. Ejem. el dinero pues hemos aprendido que mediante este podemos conseguir objetos deseables.	
Social	Por ejemplo los agradecimientos / ridiculizaciones	
Positivo	Hace que la conducta aumente su probabilidad de aparición. Ejem. que el niño obtenga una buena calificación.	Estimulo aversivo cuya presentación eventual a la conducta disminuye su probabilidad de aparición. Ej. si el profesor le llama la atención al alumno.
Negativo	Es evitar o escapar de un estímulo aversivo. Ejem. que el alumno estudie para no reprobado.	Retirada de un refuerzo positivo que poseía el sujeto, de forma seguida a la conducta que se desea suprimir. Ejem. le quiten la hora de recreo al alumno por no hacer su trabajo.

23

²³ ídem

Para esta teoría, un programa de refuerzos es de utilidad para la enseñanza, para así modificar la conducta del alumno a partir de la ordenación de los estímulos del ambiente de modo que los estudiantes puedan dar respuestas adecuadas y recibir el refuerzo que se es requerido.

En cuanto a las dificultades en el aprendizaje, esta teoría se ha abocado al desarrollo de técnicas para el tratamiento y prevención de los problemas de aprendizaje tales como:

- ✓ Técnicas de aprendizaje social, (esquemas, subrayados, repetición de la información, etc.)
- ✓ Análisis de tareas, (es descomponer la tarea por partes o subtareas, que el alumno realizara para alcanzar el objetivo).
- ✓ Instrucción directa o dirigida, entre otras, (explicación del tema).

2.1.2. Teoría Cognitiva

A diferencia de los conductistas, que plantean que el aprendizaje se obtiene mediante la asociación de refuerzos y repeticiones, la teoría cognitiva expone que se requiere de un complejo procesamiento mental de la información.

Asimismo esta teoría cognitiva tiene un enfoque constructivista, es decir, que consideran a las personas como organismos activos que, por sus propias acciones, ponen en movimiento su desarrollo personal y su aprendizaje. Es por esto que se interesan en estudiar el proceso más que el producto, lo que interesa es lo que pasa en la persona que “aprende”.²⁴

Posteriormente fueron surgiendo una serie de planteamientos que describen y analizan cada uno de estos procesos internos.

Así Jean Piaget describió que el desarrollo cognoscitivo ocurre en cuatro periodos propiamente diferentes, en cada uno de ellos la mente de un niño desarrolla una nueva manera de operar.

- ✓ *Periodo sensorio-motor* (0 - 2 años): el niño realiza aprendizaje activo por medio de lo sensorial y motor.
- ✓ *Periodo preoperacional* (2-7 años): su pensamiento es representado por símbolos además de egocéntrico ya que ve al mundo desde su propia perspectiva.

²⁴ Solloa García Luz María, **LOS TRASTORNOS PSICOLÓGICOS EN EL NIÑO: Etiología, Características, Diagnóstico y Tratamiento**, 2ª Ed., Editorial trillas, México: 2006, Pág.128.

- ✓ *Periodo de Operaciones Concretas* (7 - 11 años): utilizan imágenes mentales y símbolos, entienden que pueden haber cambios rehaciendo la acción mentalmente.
- ✓ *Periodo Operacional Formal* (11 - 15 años): piensan de manera abstracta, también deducen de manera analítica y no solo emocionalmente.²⁵

El avance de estos periodos va produciendo ciertos tipos de conocimiento y entendimiento para llegar a un equilibrio entre los elementos cognoscitivos, originando en un principio confusión, que se solucionará con la adaptación de estas nuevas experiencias.

Por lo cual, la adaptación es cuando los niños se adecuan por medio de dos procesos que son la asimilación y la acomodación; en la primera las nuevas experiencias son reinterpretadas para que se encajen o se parezcan a las anteriores, mientras que la acomodación reestructura las ideas antiguas o se acomodan para incluir nuevas experiencias, originando así el crecimiento intelectual.²⁶

Lo esencial aquí sería destacar el planteamiento de una enseñanza intencional y planificada, y buscar que los datos que han sido procesados adquieran sentido integrándose en otras informaciones ya almacenados.

²⁵ Papalia Diane E., **Desarrollo Humano**, 9ª Ed., Editorial Mc Graw Hill., México: 2005, Pág. 34

²⁶ Berger Kathleen Stassen, **PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO: Infancia y Adolescencia**, 7ª Ed., Editorial Medica Panamericana, España: 2007, Pág. 46

La investigación que Flavell²⁷ realizó, cuestiona de que el pensamiento se desarrolla en una única progresión universal de etapas que conducen al pensamiento formal. En lugar de ello los procesos cognoscitivos de los niños parecen cercanamente vinculados al contenido específico, es decir, aquello acerca de lo que están pensando, así como al contexto de un problema y a los tipos de información y pensamiento que una cultura considere importante.

Teoría del Aprendizaje Social (Vicario)

El aprendizaje social que también se le conoce como aprendizaje vicario, aprendizaje observacional, de imitación, modelado, o aprendizaje cognitivo social, está basado en una situación social en la que, al menos, participan dos personas.

Bandura explicaba que gran parte de la conducta humana se aprende por imitación de un modelo, ya que al observar a otros, uno se forma una idea de cómo se llevan a cabo comportamientos y en ocasiones esta información sirve como un preceptor para la acción.

Por otra parte expresaba la importancia de la auto-eficacia, ya que si el alumno tiene una auto-eficacia baja, no realiza sus actividades debido a su bajo nivel de aspiraciones; sin embargo cuando la persona posee una auto-eficacia firme, tiene la capacidad para llevar a cabo sus propósitos y de esta manera, conforme el alumno avanza observa que puede proseguir con el aprendizaje.

²⁷ Papalia Diane E. Op. Cit. Pág. 39.

Bandura señalaba que por lo general las habilidades complejas se aprenden por observación y acción, ya que los individuos observan a los modelos explicar y demostrar, para posteriormente comprobarlo; es por eso que dividió al aprendizaje en dos:

- ✓ *Por acto*: es cuando se aprende de las consecuencias propias, así las conductas que originan éxito se conservan y aquellas que llevan al fracaso se modifican o eliminan.
- ✓ *Vicario*: es la observación de los modelos (individuos, personajes de televisión, libros o revistas) para evitar consecuencias negativas.²⁸

A demás Bandura²⁹ defendió la existencia de dos fases en el aprendizaje por observación, cada una de ellas divididas en dos sub-fases para explicar este tipo de aprendizaje: la fase de adquisición de la conducta con las sub-fases de atención y retención, y la fase de la ejecución de la conducta con las sub-fases de la reproducción motora y de la motivación, a continuación se presenta un recuadro para una amplia explicación de estas fases.

²⁸ Solanas Antonio, “**Métodos en Psicología: Casos Prácticos para un Aprendizaje Integrado**” Editorial Edicions Universitat de Barcelona, Barcelona: 2002, Pág.56.

²⁹ Schunk Dale H., “**Teorías del Aprendizaje**”, 2^a Ed., Editorial Pearson Educación, México: 1997, Págs. 108 - 114

APRENDIZAJE POR OBSERVACIÓN	ADQUISICIÓN	ATENCIÓN	El observador presta atención a los eventos relevantes del medio (forma, tamaño, color, sonido).
		RETENCIÓN	Selecciona y transforma la información para almacenarla (imagen o verbal) en la memoria, para organizarla.
	EJECUCIÓN	REPRODUCCIÓN MOTRIZ	Convertir los conceptos visuales y simbólicos de los eventos, en conducta, y perfeccionar con la práctica.
		MOTIVACIÓN	Llevar a cabo conductas que se cree obtendrán resultados positivos.

30

Con referencia a la motivación, Sckunk³¹ menciona que es importante para el aprendizaje ya que lo hace interesante, el relacionar el material a utilizar con las preferencias de los alumnos.

³⁰ Ídem

³¹ Ídem

2.2. TIPOS DE APRENDIZAJE

Autores como Ausubel, Hanesian, Novak, se inquietaron en el tema del aprendizaje y realizaron aportaciones interesantes de este, dividiéndolo así en tres apartados que son el aprendizaje "significativo", "mecánico" o con la "participación de ambos" en diferente grado.

Aprendizaje significativo:

Sucede cuando el nuevo material de aprendizaje se relaciona de forma significativa con lo que el alumno ya conoce, puede llegar a asimilarse e integrarse en la estructura cognitiva anterior, resultando de esta manera un aprendizaje sólido y verdadero, si bien lo marcaban Ausubel y Novak en su teoría, que el aprendizaje debe tener un significado para el alumno, haciendo que este sea duradero y no sea olvidado fácilmente.

Esto es con el fin de que el alumno quede capacitado para lograr entender y explicar la realidad, valorarla e intervenir sobre ella. Para ello es necesario cumplir con las siguientes condiciones:

- ✓ El contenido tiene que ser potencialmente significativo, desde el punto de vista de la estructura lógica del área, como de la estructura psicológica del alumno.
- ✓ El proceso de aprendizaje- enseñanza se debe de relacionar con las necesidades, el estilo y la vida diaria de los alumnos.

- ✓ Voluntad o disposición del alumno para aprender: este debe de estar motivado, para que se estimule su interés, curiosidad y el gusto por la observación.³²

Este tipo de aprendizaje se adquiere por recepción, es decir cuando la información es ofrecida de manera directa al alumno, para obtener la significación de dicha información en el proceso, a su vez que fomenta en el alumno a tomar la iniciativa en las tareas emprendidas.

El aprendizaje mecánico:

Ocurre en la relación arbitraria del material nuevo con los conocimientos que posee el alumno, a diferencia del aprendizaje significativo, este carece de falta de comprensión en el proceso de aprender, ya que si se logra la significación ocurrirá al final de este.³³

Consiste en la memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Estos autores ponen hincapié en el hecho de que el alumno realmente aprenda y no solo memorice la información, como es el caso del aprendizaje mecánico, por ello hacen una distinción sobre otros tipos de aprendizaje como lo son el “receptivo” y el “descubrimiento”.

³² Arroyo Almaraz Antonio, Castelo Moreno Asunción, Pueyo Caudevilla M^a Carmen, “**EI Departamento de Orientación: Atención a la Diversidad**”, 2^a Ed., Editorial Narsea, s.a. España: 1997, Pág. 13.

³³ Arroyo Garrido Saturnino, “**Teoría y Práctica de la Escuela Actual**”, Editorial Siglo Veintiuno de España, Madrid:1992, Pág. 54

Aprendizaje receptivo:

Como ya se explicó es la que el educador ofrece la información directamente al alumno tal como debe de aprenderla, por ejemplo el educador exponiendo algún tema, conferencias o el propio alumno leyendo un libro, etc.

Los institutos de educación suelen ofrecer este tipo de método en la que el educador expone la clase, por tanto un buen aprendizaje receptivo puede ser significativo, y de hecho, el modelo de enseñanza tradicional de carácter transmisivo, cuando esta estratégicamente bien diseñado, puede llegar a ser muy significativo.

Aprendizaje por descubrimiento:

Es aquel que se produce fundamentalmente por medio de la experiencia directa, por ello el alumno debe descubrir el nuevo material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Tiene la facilidad de estimular el involucramiento del alumno, llevándolo a interesarse en un contenido que de otra manera pasaría inadvertida.

Autores como Skinner y strike señalan que este tipo de aprendizaje no se garantiza a todos los alumnos ya que cuando se aplican estas estrategias los alumnos llegan a su meta a distinto ritmo. Sin embargo recorren las fases de las que consta una actividad de descubrimiento que son las siguientes:

- ✓ Presentación del problema
- ✓ Observación y recogida de datos

- ✓ Experimentación
- ✓ Interpretación de datos
- ✓ Reflexión sobre el proceso seguido y los resultados.³⁴

Por tanto, el alumno deberá involucrarse activamente en las tareas a realizar para adquirir nuevas estructuras cognoscitivas a través de estrategias que faciliten otros aprendizajes futuros, sin embargo hay que tener en cuenta que no todos aprendemos de la misma manera por eso el siguiente apartado hace mención a 'el alumno' y su forma de adquirir el conocimiento.

³⁴ Del Río Sánchez José, **“Aprendizaje de las Matemáticas por Descubrimiento: Estudio Comparado de Dos Metodologías”**, Editorial C.I.D.E, Madrid: 1991, Pág. 48.

CAPITULO 3.- EL ALUMNO

Alumno es una palabra que proviene del latín “alumnus”, de “alere”, alimentar; es aquel discípulo respecto de su maestro, de la materia que está aprendiendo o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.³⁵Es decir, la persona que aprende de otra, se encuentran también sinónimos como lo son aprendiz, estudiante, educando, etc.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, se debe de tomar en cuenta lo que el alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, a su vez considerar, el conjunto de conocimientos previos que este ha construido con sus experiencias educativas anteriores.

Como Vygotsky lo explicaba con la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) lo que el alumno en un principio solamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo, logrando así progresar en su aprendizaje.

3.1 TIPOS DE ALUMNOS

Para adquirir aprendizaje hay que partir de la información, que será recibida para ser seleccionada y organizada, esta puede ser percibida de varias formas, mediante los canales visual, auditivo y kinestesico; el alumno puede llegar a tener uno de estos canales con mayor desarrollo que los demás, si estos no han sido estimulados.

³⁵ Real Academia Española, 22^a ed., Madrid: 2001, www.rae.es (22/02/2011).

Por ello, Kolb³⁶ con su teoría de la rueda del aprendizaje, sostenía que el aprendizaje comienza a través de una experiencia directa y concreta de manera personal, o también por una experiencia indirecta, es decir, cuando le ocurrió a otra persona.

A su vez explicaba que las experiencias se transformaban en conocimiento cuando se “reflexiona y se piensa” sobre estas experiencias a las cuales llamo estáticas, y “experimentando de forma activa” con la información que se recibió, a esta forma la llamo dinámicas; y a su vez estas se dividen en cuatro dimensiones para realizar la clasificación del alumno, que continuación se ejemplificara con un esquema.

DIMENSIONES		
REFLEXIONAR Alumno reflexivo	TEORIZAR Alumno teórico	Estáticas
ACTUAR Alumno activo	EXPERIMENTAR Alumno pragmático	Dinámicas

³⁶ Bou Pérez Juan Fernando, “**Coaching para Docentes**”, 3^{ra} Ed., Editorial Club Universitario, España, Págs. 88 - 89.

Basados en el modelo de Kolb, autores como Meter Honey y Alan Mumford, realizaron aportaciones sobre los tipos de alumnos y los estilos de aprendizaje que estos llevan a cabo.

3.1.1. Alumnos Activos

Los alumnos activos se involucran plenamente con entusiasmo y sin prejuicios en las experiencias nuevas, disfrutando del momento y dejándose llevar por los acontecimientos.

Tienden a actuar primero y pensar después en las consecuencias, ya que consideran que hay que intentarlo todo por lo menos una vez, por lo cual llenan sus días de actividades y tan pronto carece de entusiasmo la actividad, se lanzan a la siguiente, ya que les aburre ocuparse de planes a largo plazo y consolidar los proyectos, por otra parte les gusta trabajar en grupo, pero siendo el centro de las actividades Responden a la pregunta ¿Cómo...?.³⁷

Los activos aprenden mejor:

- ✓ Cuando se lanzan a una actividad que les presente un desafío
- ✓ Cuando realizan acciones cortas que den un resultado inmediato
- ✓ cuando hay emoción, drama y crisis

Les cuesta más trabajo aprender:

³⁷ Quesada García, Antonio Lorenzo, “**Geografía e Historia: Profesores en Enseñanza Secundaria**”, Editorial Mad, España: 2003, pág. 128.

- ✓ cuando tienen que adoptar un papel pasivo
- ✓ cuando tienen que asimilar, analizar e interpretar datos
- ✓ cuando tienen que trabajar solos³⁸

3.1.2. Alumnos Reflexivos

Los alumnos reflexivos optan por adoptar la postura de un observador que analiza sus experiencias desde diferentes perspectivas. Recogen datos y los examinan con detenimiento antes de llegar a una conclusión, ya que para ellos lo más importante se encuentra en la recolección de datos y su análisis minucioso, para poder considerar todas las alternativas posibles, así que procuran posponer las conclusiones todo lo que pueden.³⁹

Son precavidos y analizan todas las variantes de cualquier acción antes de actuar. Procuran pasar inadvertidos, constantemente observando y escuchando antes de hablar.

La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿por qué...?

Los alumnos reflexivos aprenden mejor:

- ✓ cuando pueden adoptar la postura de observador
- ✓ cuando pueden ofrecer observaciones y analizar la situación

³⁸ Contreras Gutiérrez, Ofelia,[et. al.], “**Aprender con Estrategia: Desarrollando mis Inteligencias Múltiples**”, Ed.pax México,(México:2007),pág. 37.

³⁹ Ocaña José Andrés, “**Mapas mentales y estilo de aprendizaje**”, Editorial Club Universitario, España, pág. 247.

- ✓ cuando pueden pensar antes que actuar.

Les cuesta más aprender:

- ✓ cuando se les obliga a ser el centro de atención
- ✓ cuando se les apresura de una actividad a otra
- ✓ cuando tienen que actuar sin poder planificar⁴⁰

3.1.3. Alumnos Teóricos

Los alumnos teóricos integran las observaciones que realizan en teorías complejas y bien establecidas lógicamente, suelen ser perfeccionista, debido a que enfocan las dificultades en forma secuencial y paso a paso, integrando hechos desligados en teorías coherentes.⁴¹

Les gusta analizar y sintetizar la información, buscando la racionalidad y objetividad, por ello este tipo de alumnos se sienten incómodos con los juicios subjetivos, y las actividades faltas de lógica clara. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿qué...?

Los alumnos teóricos aprenden mejor

- ✓ a partir de modelos, teorías, sistemas

⁴⁰ Contreras Gutiérrez Ofelia, Op. Cit. Pág. 37.

⁴¹ ídem

- ✓ con ideas y conceptos que presenten un desafío
- ✓ cuando tienen oportunidad de preguntar e indagar

Les cuesta más aprender:

- ✓ con actividades que impliquen ambigüedad e incertidumbre
- ✓ en situaciones que enfatizan las emociones y los sentimientos
- ✓ cuando tienen que actuar sin un fundamento teórico⁴²

3.1.4. Alumnos Pragmáticos

A los alumnos pragmáticos intentan explicar las ideas, teorías y técnicas nuevas, poniéndolas en práctica inmediatamente y comprobar si funcionan, descubriendo así el lado positivo de estas, por otra parte les aburren e impacientan las largas discusiones interminables.⁴³

Son básicamente gente práctica, apegada a la realidad, que toma decisiones rápidamente y con seguridad para resolver problemas, ya que estos son un desafío y siempre están buscando una manera mejor de hacer las cosas. La pregunta que quieren responder con el aprendizaje es ¿Qué pasaría si...?

⁴² Ídem

⁴³ Camacho Segura Ricardo Alfonso, “**Manos Arriba: El Proceso de Enseñanza Aprendizaje**”, Editorial ST, México: 2007, Pág. 64.

Los alumnos pragmáticos aprenden mejor:

- ✓ con actividades que relacionen la teoría y la práctica
- ✓ cuando ven a los demás hacer algo
- ✓ cuando tienen la posibilidad de poner en práctica inmediatamente lo que han aprendido

Les cuesta más aprender:

- ✓ cuando lo que aprenden no se relacionan con sus necesidades inmediatas
- ✓ con aquellas actividades que no tienen una finalidad aparente
- ✓ cuando lo que hacen no está relacionado con la 'realidad' ⁴⁴

⁴⁴ Contreras Gutiérrez Ofelia, Op. Cit., Págs. 38- 39.

3.2 CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNO

Cada persona tiene un estilo de aprendizaje distinto, como ya se ha hecho mención, a continuación se realizara un listado de las características de cada tipo de alumno.⁴⁵

CARACTERÍSTICAS			
Activo	Reflexivo	Teórico	Pragmático
Animador	Cuidadoso	Organizado	Experimentador
Improvisador	Atento	Lógico	Practico
Descubridor	Receptivo	Objetivo	Directo
Arriesgado	Analítico	Critico	Eficaz
Espontaneo	Exhaustivo	Estructurado	Realista

Aunado a todo esto, existen alumnos que a pesar de realizar sus labores ya sea en grupo o individualmente, obtienen motivación y las instrumentos para brindar información por parte de su profesor, cuentan con una dificultad para aprender, hay una gran gama de problemas del aprendizaje, es por ello que, se realizara un enfoque hacia la lecto-escritura.

⁴⁵ Sicilia Camacho Álvaro, “Educación Física y Enseñanza”, Editorial INDE, Barcelona: 2002, Pág. 36.

CAPITULO 4.- LA LECTO-ESCRITURA

La Lectoescritura es un proceso de enseñanza- aprendizaje que se enfoca principalmente en el primer ciclo de la educación primaria, para así desarrollar las competencias básicas de la comunicación en los alumnos, es decir, desarrollar sus habilidades para la utilización de los cuatro puntos importantes del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir.

Para una comprensión más amplia del tema se identifican dos apartados, uno dedicado a la lectura y otro a la escritura, donde se expondrán las dificultades que presenta el alumno en este proceso.

4.1 LA LECTURA

Se conoce que los libros son fundamentales para el desarrollo cognitivo de las personas, ya sea desde los cuentos e historias que favorecen a la lectura para que sea entretenida, o información general para saber, conocer y descubrir el mundo.

De una manera concisa, se explica, que la lectura es un proceso de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien conforme va leyendo, interioriza cada palabra que le permitirá construir su propio significado, según sus conocimientos y experiencias.

Por su parte, haciendo referencia a la lectura en la infancia, está se explica así: “el objetivo principal de la lectura, es que el niño pueda captar el mensaje del texto, en una forma muy cercana a como el autor quiso

expresarse. Leer es interpretar la palabra escrita y comprender su mensaje. (Venegas, Muñoz y Bernal, 1987).⁴⁶

Es importante también, destacar la participación de los padres, ya que desde los primeros años, son ellos quienes deben de fomentar este hábito leyendo a los pequeños, ya que es uno de los primeros contactos que tendrá el niño con el mundo de la lectura, que es algo primordial para conocer, comprender, analizar, sintetizar, etc.

4.2 EL PROCESO DE LEER

La vista es el medio por el cual, se permite tener acceso a la información, sin embargo todo el proceso de la lectura requiere del manejo de fonemas, sílabas, morfemas, características ortográficas y léxicas, reconocimiento de las palabras y análisis sintáctico para llevar a cabo este procesamiento.

Pero, hay que tomar en cuenta que, los principales componentes de la lectura son el fonológico, léxico o semántico y el sintáctico, que a continuación se describirán de manera concisa:

El componente fonológico es el que refiere a la organización de los sonidos permitiendo la diferenciación entre las palabras, está compuesto por veinticuatro fonemas y las cuales se dividen en cinco vocales y diecinueve consonantes, la unión de los fonemas forman lo que se conoce como sílaba.

⁴⁶ Espinosa Arango Carolina, “**Lectura y Escritura. Teorías y Promociones**”, Editorial Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires:1998, Pág. 145

El componente semántico analiza el contenido y da significado a las palabras, va a depender del vocabulario del niño para que este logre tener una decodificación rápida.

El componente sintáctico es la habilidad para comprender y manejar las relaciones gramaticales entre las palabras y sus diversas construcciones, se utilizan los gestos, tonos y pausas para facilidad de comprensión.⁴⁷

4.3 DIFICULTAD EN LA LECTURA.

Cuando un niño se acerca mucho al libro, cambia, omite e invierte las palabras; ve doble, salta o lee la misma línea dos veces; no lee con fluidez; tiene poca comprensión en la lectura oral, etc. Son factores que señalan que tiene una dificultad con la lectura.

Ante todas estas dificultades, se detectan cuatro grupos de errores que se cometen en la lectura y estos son:

- ✓ Lectura carencial
- ✓ Lectura con fallas de ritmo
- ✓ Lectura con fallas de conocimiento
- ✓ Lectura con trastornos en la globalización

⁴⁷ Beuchot Mauricio, “**Historia de la Filosofía del Lenguaje**”, Editorial Fondo de Cultura Económica, México: 2005, Págs. 188-190.

Lectura carencial	Lectura con fallas en ritmo	Lectura con fallas de conocimiento.	Lectura con trastornos en la globalización.
Se caracteriza por la omisión y cambio de lugar de las letras y silabas; a su vez que hay confusión de letras, sonidos o formas semejantes.	“Bradiléxica” que es una lectura lenta con muchas pausas, pero sin cometer errores.	“Mnésica” se basa en la memorización del texto que alguien leyó.	“Arrastrada” dificultad para captar las palabras, por lo cual prologan la pronunciación o la repiten.
	“Taquiléxica” es una lectura rápida.	“Imaginaria”, se inventa un texto a partir de las ilustraciones.	“Repetida” repiten las primeras silabas
	“Disrítmica” que es cuando el alumno no respeta los signos de puntuación puede ser rápida o lenta.	En ambos casos en niño no sabe leer.	“Tipo mixta” se trata de una lectura arrastrada y repetida

48

⁴⁸ E. Navarrete Mariana, “**Trastornos Escolares: Detención – Diagnóstico y Tratamiento**, editorial ORBE, Puebla: 2001, Pág. 114.

Todas estas dificultades en el área de la lectura, entran en lo que se conoce con el nombre de dislexia, término propuesto por Critchley y aceptado por la World Federation of Neurology, aunque también se le conoce con los nombres de “ceguera cerebral”, “ceguera cerebral congénita”, “alexia”, “legastenia”, entre otras.

La dislexia es una dificultad específica de aprendizaje de origen neurobiológico, se caracteriza por tener problemas con la discriminación de letras que componen las palabras (descodificación); distinción del orden de sucesión espacial (de los caracteres escritos) y temporales (sonidos emitidos), impidiendo así, el desarrollo del vocabulario. (Lyon, Shaywitz y Shaywitz).⁴⁹

No obstante, existe todavía un debate sobre la validez diagnóstica del trastorno disléxico, ya que no existe una afirmación completamente aceptada acerca del origen de esta dificultad.

Por su parte Halgreen expone, que existirá dislexia cuando se cumplan estos criterios:

- ✓ Dificultad en el aprendizaje de la lecto-escritura.
- ✓ Discordancia entre el nivel intelectual global y el nivel de ortografía y lectura.
- ✓ Discordancia entre los avances en lectura y ortografía, comparados con los realizados en otras asignaturas, especialmente cálculo.

⁴⁹ Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE), **Premios Nacionales de Investigación Educativa y Tesis Doctorales 2006**, Edita Secretaría General Técnica, Madrid: 2008, Pág. 288.

- ✓ Nivel de lectura y escritura inferior al resto de la clase.⁵⁰

Por otra parte, se pueden distinguir distintos tipos de dislexias, ya que difiere de acuerdo a los autores, por lo cual a continuación se harán mención dos categorías.

4.3.1 Dislexias Adquiridas

La dislexia adquirida, se produce cuando el sujeto ya había adquirido la lectura y después de sufrir un daño cerebral presenta dificultades en esta área.

Dentro de la dislexia adquirida, hay un desglose que conlleva a una clasificación en:

- ✓ Dislexia periférica:
 - Dislexia por negligencia
 - Dislexia atencional
 - Dislexia visual
 - Alexia pura o dislexia letra por letra.

⁵⁰ Rodríguez Sacristán, Jaime, “**Psicopatología del Niño y del Adolescente**”, 2^{da} Edición, Editorial Universidad de Sevilla, España: 1998, Pág. 970.

✓ Dislexia centrales:

- Dislexia fonológica
- Dislexia superficial
- Dislexia de acceso semántico
- Dislexia profunda

En la dislexia por negligencia, Young, Newcombe y Ellis⁵¹ expusieron que es cuando hay una omisión de las primeras letras de la palabra o cambian alguna letra ejem. en lugar de leer taza, dicen casa.

En la dislexia atencional descrita por Shallice y Warrington es cuando se leen las palabras cortas y las letras aisladas, hay dificultad con las palabras largas.⁵²

En la dislexia visual, deletrean correctamente las palabras, sin embargo al momento de leer la modifican. Ejem. Leen espada, en lugar de espalda.

En la alexia pura, existe un deletreo para poder leer la palabra, su lectura es forzada y lenta. Ejem. para leer paja, leen pe, a, jota, a, paja y fue explicada por Patterson y Kay en el año 1982⁵³.

⁵¹ Cuetos, Fernando, “**Psicología de la Lectura**”, 7ª Ed., Editorial Wolters Kluwer, Madrid: 2008, Págs. 85- 93

⁵² Ídem.

⁵³ Ídem.

La dislexia fonológica, consiste en la dificultad para seguir la ruta fonológica y en un funcionamiento normal de la ruta léxica, incapacidad de convertir grafemas (letras) en fonemas (sonido).

La dislexia superficial, se tiene dificultad con ciertas palabras dependiendo su longitud y complejidad.

La Dislexia de acceso semántico, es cuando la persona lee bien sin embargo, no entiende el significado de las palabras, según lo expuesto por Schwartz, Sffran y Marin.⁵⁴

La dislexia profunda, detallada por Barry, Patterson y Marshall es en la cual se aprecian errores de tipo semántico, dificultad para comprender el significado las palabras, con cierta relación entre ambas. Ejem. Leer bebé en lugar de niño.⁵⁵

4.3.2 Dislexias evolutivas

La dislexia evolutiva, es la que presentan aquellos niños que inician el aprendizaje en la lecto- escritura que sin ningún factor aparente, como retraso mental, lesión cerebral, etc., presentan problemas o dificultades para aprender a leer y escribir.

⁵⁴ Ídem.

⁵⁵ Ídem.

Existen algunas teorías sobre las causas que originan este tipo de dislexia y se ha propuesto una clasificación.

Déficit Cognitivo Específico	Déficit Cognitivo General
<p><i>Déficit de Procesamiento Fonológico:</i> se presentan alteraciones en la representación, almacenamiento y/o recuperación de los sonidos (conciencia fonémica) ya que la lectura se presenta imprecisa e inespecífica. (Lieberman, Shankweiler, Bradley y Bryant).</p>	<p><i>Déficit sensorial:</i> hay dificultad en el procesamiento de estímulos visuales y auditivos.</p> <p>En los estímulos auditivos, no se diferencian la categoría de los fonemas, no se identifican los monosílabos con ruido, no se discrimina los pares de palabras con sonido similar; mientras que en los visuales se confunden las letras similares.</p>
<p><i>Déficit en la velocidad de Procesamiento:</i> Wolf comenta que la persona no diferencia entre fonemas al escucharlos, por lo tanto, tienen dificultad para asociar sonidos con las letras (reconocimiento ortográfico).</p>	

56

⁵⁶ Escoriza Nieto José coord., Boj Barberan Carmen, “**Tratamiento Educativo de los Trastornos de la Lengua Escrita**”, Editorial Universitat de Barcelona, Barcelona: 2005, Págs. 53 – 54.

4.4 LA ESCRITURA

A manera en como dicta la historia, los primeros documentos escritos fueron dibujos (pictografía), que los hombres hacían sobre la arcilla para representar nombres, ideas, etc. posteriormente se utilizaron otros materiales como la piedra, barro, paneles de cera, papel, entre otros.

La escritura era vista, como algo para el predominio cultural de las civilizaciones, por su parte Googman y Tolchinsky postulan que representa un sistema notacional, que está formada por símbolos organizados de acuerdo con los principios sintácticos y semánticos, para así representar un mensaje.⁵⁷

Por ello, la escritura es compleja, en la que intervienen diferentes procesos y estructuras mentales, pero también factores de tipo emocional, en sus inicios los niños garabatean ya que esta es su forma de transmitir su mensaje, pensamientos y sentimientos.

⁵⁷ Pertusa Venteo Esther, Fernández Viader María del Pilar, “**El Valor de la Mirada: Sordera y Educación**”, 2ª Ed., Editorial Universitat de Barcelona, Barcelona: 2005, Pág. 229.

4.5 PROCESOS EN LA ESCRITURA

Cuando los niños se encuentran aprendiendo a escribir transitan por tres fases caligráficas que consisten en (Serratrice, Habib)⁵⁸:

- ✓ Fase pre-caligráfica: inicia entre los 4 y 5 años de edad.
 - Trazos rectos, partidos, arqueados, temblorosos, retocados
 - Curvas mal cerradas o demasiado cerradas
 - Uniones entre letras mal establecidas

- ✓ Fase caligráfica: inicia entre los 8 y 9 años de edad.
 - Trazos suaves, líneas rectas.
 - Escritura regular
 - Respeta márgenes

- ✓ Fase post-caligráfica: a partir de los 12 años.
 - Escritura normal con precisión
 - Estilo personal.

⁵⁸ Ardila Alfredo, Rosselli Mónica, Matute Villaseñor Esmeralda, “**Neuropsicología de los Trastornos del Aprendizaje**”, Editorial Manual Moderno, México: 2005, Págs. 33-34.

Una vez adquirido todo este mecanismo, autores como Liberman, Hayes, Flower, Camps entre otros, citan que la escritura implica tres procesos fundamentales recursivos que son:

- ✓ Planificación
- ✓ Transformación
- ✓ Revisión⁵⁹

La planificación es cuando el escritor tiene una idea mental general, para escribir un texto, está a su vez se divide en dos: *la creación* para acudir a la información previa y relevante para el escrito; la *organización* para seleccionar la información que sea de utilidad para realizar una estructura; y *el establecimiento de objetivos* que es un criterio general, hacia dónde va el texto.

La transformación es, pasar la idea mental anterior, al plano de las palabras, utilizando las estructuras gramaticales, frases, etc.

La revisión es, para perfeccionar el texto a través de *la lectura*, para detectar problemas de texto como contenido, coherencia, ortografía; y *la edición* es para corregir estos problemas.

La escritura va mas allá de la presentación de símbolos, es meramente una forma de comunicar e informar, es por ello que debe tener su propio espacio y es con la practica la manera en la cual los procesos anteriormente mencionados, se desarrollaran y hay que hacer hincapié en que “escritor” es todo aquel que utiliza la simbología para poder comunicar, y no solo los profesionales.

⁵⁹ E. Mayer Richard, “**Psicología de la Educación: El Aprendizaje en las Áreas de Conocimiento**”, Editorial Pearson Educación, Madrid: 2002, Pág. 110.

4.6 DIFICULTAD EN LA ESCRITURA DE PALABRAS.

Es aceptado, que en sus inicios (menores a ocho años), todo niño omite letras, tenga mala ortografía, errores gramaticales y de puntuación, sin embargo existen niños que presentan deficiencias tanto en la calidad de escribir, como en el contenido u organización de ideas.

Las dificultades de escritura, suelen relacionarse a dificultades en la lectura, en el lenguaje expresivo y comprensivo, a las discalculias, y a los trastornos emocionales y de comportamiento, por ello se hará mención de dos categorías en los problemas de escritura:

4.6.1 Disgrafía

Este trastorno hace referencia a la dificultad que presentan varios niños en el momento de realizar el trazado necesario en la escritura, aun cuando posean una inteligencia normal.

Como ya se había indicado la disgrafía va acompañado de otras dificultades tales como:

- ✓ Trastorno de la organización motriz: debilidad motriz, perturbaciones ligeras de la organización cinética y tónica.
- ✓ Desorganización espaciotemporal: trastornos en la organización secuencial del gesto y del espacio, así como también del conocimiento, representación y utilización del cuerpo.

- ✓ Trastorno del lenguaje y la lectura: dislalias, incorrecta discriminación auditiva.
- ✓ Trastornos afectivos: ansiedad, febrilidad e inhibición.⁶⁰

La disgrafía se manifiesta, como deficiencias en las condiciones psicomotoras indispensables para escribir correctamente, sin que un importante trastorno neurológico o intelectual lo justifique. Existen dos tipos de disgrafía:

La disgrafía motriz: que comprende la relación entre los sonidos escuchados, y que el mismo pronuncia correctamente, y la representación gráfica de estos sonidos, sin embargo su escritura se manifiesta con lentitud, movimientos gráficos separados, signos gráficos indiferenciados, manejo incorrecto del lápiz al igual que una postura inadecuada.

Disgrafía específica: es la dificultad para reproducir las letras o palabras, debido a una mala percepción de las formas, a la desorientación espacial y temporal. Los niños que presentan este tipo de disgrafía se agrupan en cinco distintas categorías que son (Ajuriaguerra):

- ✓ Niños rígidos: existe tensión excesiva al tratar de controlar el movimiento
- ✓ Niños de grafismo relajado: con escritura irregular, las letras aparecen temblorosas.

⁶⁰ De Ajuriaguerra Julián, Marcelli Daniel, “**Psicopatología del Niño**”, 3ª Ed., Editorial Masson, Barcelona: 2005, Pág. 102.

- ✓ Niños impulsivos: escritura poco controlada, letras difusas y desorganizadas.
- ✓ Niños torpes: escritura deforme que crea dificultad para leer.
- ✓ Niños lentos y precisos: escritura regular sin embargo es lenta, ya que buscan precisión y control.⁶¹

Todos estos aspectos deben de tenerse en cuenta ya que son elementos de gran importancia en la dificultad que presentan los niños al momento de escribir algún texto.

4.6.2 Disortografía

Es la dificultad que presentan algunos niños a la hora de escribir correctamente las sílabas y las palabras, mostrando errores en su ortografía y no en su trazado.

Según Grope existen tres niveles los cuales son:

- ✓ *Nivel fonético*: es la dificultad con los fonemas por lo cual presentan sustituciones, ejem. la “j” por la “g”, la “b” por a “v”.
- ✓ *Nivel de palabras*: dificultad en la complejidad de las palabras, ejem. “acceso”, “excesivo”, etc.
- ✓ *Nivel de oración*: son las palabras que según su significado, difiere su escritura, ejem. “casa”, “caza” o “vaso”, “bazo”.⁶²

⁶¹ Rigal Robert, “**Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria**”, Editorial INDE, Barcelona: 2006, Pág. 272.

Es por ello que existen numerosos programas para este tipo de dificultades (Dislexia), por eso autores como Camino, que en el 2005 propuso acciones básicas, como son los ejercicios de ortografía, realización de dibujos, juegos logopedicos, juegos educativos etc., por su parte Felix Iduriaga planteo actividades para descomponer palabras, releer sonidos, encontrar palabras nuevas, valorar el orden de las palabras etc. para que el niño adquiera mayor capacidad adaptativa.⁶³

Debido que a estos niños hay que⁶⁴ enseñarlos a jugar porque es importante para su desarrollo pues estimula y facilita cualquier tipo de aprendizaje, ayuda a la coordinación de los movimientos y fluidez del lenguaje.

Es por eso la importancia de detectar, cuando los niños están atravesando por estas dificultades, para así poder otorgarles el tratamiento adecuado a las necesidades de los pequeños y poder orientarlos.

Ya que esta dificultad, puede llegar a afectar otras áreas, hablando tanto en el ámbito escolar (asignaturas), como en lo referente a la familia y sociedad, donde se desenvuelve el niño.

Puesto que, como lo explica Luz María Solloa⁶⁵, el niño se siente angustiado, deprimido, inseguro y esto hace que se paralice, siendo esta conducta, interpretado por los padres como una manera de rebeldía o falta de interés (flojera), que origina en los padres decepción, y en los niños baja estima.

⁶² Calderón Alarcón Viviana, Sánchez Novoa Paola, Suárez Arias Mónica, “**Problemas de Aprendizaje**”, Editorial Reymo, México: 2003, Pág. 35.

⁶³ Sanchez Merchan, Manuel, Covenas Rodriguez Rafael, **DISLEXIA Un Enfoque Multidisciplinar**, Editorial Club Universitario, España, Pág. 224.

⁶⁴ De Lima Hilda, **Como Ayudar a Niños con Problemas de Aprendizaje**, 5^{ta} Edición, Editorial Selector, Mexico: 2004, Pág. 27

⁶⁵ Solloa García, Luz María. Op. Cit. Pág.104.

Ante esta situación los padres suelen reaccionar de formas distintas entre negación, culpa, frustración, pánico, etc., aunque es comprensible este tipo de reacciones, es importante que estén dispuestos a aceptar la dificultad por la que pasan sus hijos, dedicando un tiempo para actividades que fomenten la lecto-escritura; sin embargo hay que dejar en claro que no abusen de este espacio, ya que podría ocasionar un desgaste en el niño.

Relacionado con el ambiente escolar el niño, este se puede ver envuelto en constantes fracasos y ser objeto de burlas por parte de alguno de sus compañeros, que aportan diferentes tipos de calificativos negativos hacia su persona; este factor asociado con el fracaso escolar es el llamado Bullying, que se basa principalmente cuando un alumno es agredido por uno o varios de sus compañeros, de forma física, psicológica o incluso social, lo que origina en la víctima un temor latente a acudir al centro educativo.

Esta inadaptación en el niño hace que su desempeño académico decaiga, por lo cual el profesorado a cargo, debe detectar esta situación para aplicar nuevos métodos, con paciencia para evitar rigidez a la hora de laborar y así junto con el personal capacitado (psicólogo, psicopedagogo), elaborar las estrategias que auxiliaran al niño a desarrollar sus potencialidades.

Por lo que a continuación, se presentarán algunas actividades por medio de las cuales el niño tendrá un acceso a las partes que componen el proceso de adquisición de la lecto-escritura.

CONCLUSIONES

Primeramente, se debe de detectar por el profesor o por los padres de familia que el niño presenta algún tipo de conflicto para aprender, para posteriormente canalizarlo con el psicólogo para que este realice una serie de pruebas como son el WISC, el T.A.L.E (Test de Análisis de la Lectura y Escritura), Bender, por mencionar algunos, y así diagnosticar con precisión y exactitud, si el niño presenta algún tipo de trastorno del aprendizaje u otra causa de tipo emocional, familiar o social.

Efectuado este procedimiento, se debe realizar un trabajo conjunto entre psicólogo - docente – niño – familia, proporcionando información específica de los trastornos del aprendizaje, (causas, síntomas, tratamiento) tanto a padres como docentes sobre la manera de acompañar y asistir al niño que tiene dificultad en el área de la lecto-escritura, primeramente quitando la idea de que es incapaz de aprender, debido a que todas las personas lo hacemos de manera diferente, por ello hay que seguir la lectura del niño siendo tolerantes al realizar esta tarea, corrigiendo sus errores de manera positiva, evitando insultos, gritos o golpes, para que el niño pueda reforzar su aprendizaje de manera correcta.

En el ambiente familiar del niño y en la medida de lo posible hay que estimular al pequeño hacia el hábito de la lectura, reduciendo las horas de ver televisión y supliendo este tiempo con lecturas de algún tema de interés genuino del niño con libros, revistas atractivos, con la finalidad de animar al niño a leer sin contrariarlo o agotarlo, evitando que se sienta presionado al realizar actividades que promuevan la lectura y escritura, asimismo estas acciones servirán para fortalecer los vínculos afectivos entre los integrantes de la familia.

Por su parte el docente, debe brindar nuevas estrategias de aprendizaje de manera que facilite la comprensión en el alumno que presenta esta dificultad, por ello es necesario ir paso a paso al ritmo del niño, debido a que su aprendizaje es diferente al de sus compañeros, por lo que el educador deberá ayudarlo a utilizar el lenguaje de forma amplia que enriquecerá su capacidad de expresión, para mejorar habilidades de socialización, evitando las comparaciones con otros alumnos que propicien a burlas o menosprecio hacia el niño.

En relación con sus compañeros de clase, un niño con dificultad en el aprendizaje puede ser rechazado por estos, o sentirse deficiente al ver que no aprende como los demás, lo que origina conductas de aislamiento, ansiedad, depresión, etc., cada niño reacciona de manera distinta; sin embargo existe una desadaptación social, por consiguiente se les debe de informar al resto del alumnado que el niño aprende diferente y no sientan que es privilegiado por recibir más atención que el resto de la clase, sería oportuno el realizar actividades de grupo que promuevan la empatía entre sus miembros.

PROPUESTA

El planteamiento de esta propuesta, parte de la dificultad que presentan algunos niños al iniciar en el proceso de enseñanza de la lecto-escritura, el objetivo es trabajar los contenidos implícitos en el transcurso de este aprendizaje, los cuales son la discriminación visual y auditiva, coordinación viso-motora, vocabulario, análisis y entendimiento de los grafemas, morfemas, lexemas (de las letras, sílabas, palabras y oraciones, así como de la sintaxis, la prosodia y la ortografía), estos son dados en el nivel inicial de la adquisición del aprendizaje dentro del último grado del preescolar y los dos primeros años de la educación primaria aproximadamente, es decir, entre los cinco y hasta los siete u ocho años de edad del niño.

La importancia y el propósito de esta propuesta es ofrecer una amplia gama de actividades de sencilla aplicación para la resolución de problemas, donde el niño pueda seleccionar, reconocer, interpretar y comprender los significados para verbalizar de manera correcta los fonemas y lograr hacer una reproducción de los grafemas, para obtener una educación mas integral, y así sea capaz de acoplarse al nivel escolar de sus compañeros, de manera que no le resulte frustrante, sino agradable para un adecuado desenvolvimiento.

Es por ello la necesidad de disponer de un material que esté bien diseñado para el objetivo que se pretende alcanzar, favoreciendo el aprendizaje en el niño, incitando su imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de

relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario además de ser atractivo para el niño y de fácil manejo; por tal motivo las actividades que se plantean en esta propuesta fueron seleccionados atendiendo de un modo especial al color, a la calidad y a la claridad de las imágenes o dibujos, evitando la confusión en el niño que pueda producirle errores.

Si bien es cierto que, cuando los problemas de aprendizaje que no son detectados a tiempo y en consecuencia no se realiza la intervención adecuada, impedirán el progreso a otros contenidos académicos futuros, llegando a truncar el progreso educativo del niño, es por ello la importancia de detectar este tipo de problemática cuando esta se ha iniciado con el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura.

La idea es, que dentro del plantel educativo, se le dedique un tiempo específico al niño, se recomienda que sean dos días a la semana, de tal modo que, conforme el niño avance en su educación se reducirán el número de sesiones de acuerdo al desempeño del alumno, la finalidad de esta enseñanza personalizada será trabajar la dificultad específica de aprendizaje que presente el niño, con el objetivo de despertar en ellos el interés por la lectura y la escritura, y modificar las ideas negativas que el niño tienen de este modo de aprender.

Una manera de acercar al niño al aprendizaje de la lecto-escritura, es mediante un ambiente que sea de su agrado, considerando que en esta fase el niño se encauza principalmente en el juego, debido a que este le permite explorar y desenvolverse de manera placentera.

Motivo por lo cual, el juego va acorde con los intereses del pequeño, siendo una forma accesible en la que el niño utiliza su ingenio y otras habilidades, por lo expuesto anteriormente se considera que esta es una manera fácil en la que el niño podrá adquirir el repertorio adecuado para franquear este problema escolar, ya que mediante el juego, el aprendizaje entra en el ambiente propio del niño y este deja de ser rutinario o aburrido.

Debido a que ofrece la oportunidad para que el niño experimente y cree, pero hay que tener en cuenta que este aprendizaje debe de ser variado y a su vez interesante para que motive al alumno a resolver todo aquello que se le presente, por tal motivo el profesional a cargo de apoyar al niño que presenta dificultad para aprender, debe de integrarse en el juego de este, para de así captar su atención y adentrarlo al mundo de la lectura y escritura de una manera nueva e interesante.

PROPUESTA

Curso: “Juguemos a Aprender”

Coordinador: Deysi Yuridia Blanco Gallardo.

Objetivo General: Al término del curso los alumnos conseguirán las habilidades necesarias para desarrollarse en el área de la lecto-escritura.

Dirigido: A niños entre 7 y 9 años de edad, que presenten dificultad en la lecto-escritura.

Tema	Objetivo Especifico	Técnica Didáctica	Tiempo	Material de Apoyo.	Evaluación
1.- Presentación	1.1 Al término de este tema se establecerá un vínculo positivo entre el participante y el coordinador, donde el facilitador explicará el trabajo a realizar.	<input checked="" type="checkbox"/> Descriptiva: Dar a conocer en qué consiste el plan de trabajo.	20 min.		

2. Lectura y Escritura.	2.1 Al término de esta fase el discípulo definirá los conceptos “lectura y escritura”. 2.2 Reflexionará en la importancia que tiene la lecto- escritura en el desarrollo educativo, social y cultural.	<input checked="" type="checkbox"/> Lluvia de ideas: Que el participante realice una lista donde haga mención para qué sirve la lectura y la escritura.	15 min.	-Pizarrón, y Marcadores.	Al final del curso se le preguntará al niño si los puntos de la lista realizada son correctos
3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.	3.1 Al término de este periodo se practicarán ejercicios lingüísticos y motrices: el educando reproducirá los ejercicios dados por el coordinador.	<input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: El coordinador, dará las indicaciones al alumno para que esté ejercite la lengua, labios, mandíbula, y los dedos de la mano.	20 min.	-Espejos, -Pelotas de esponja.	El coordinador dará palabras para que el niño las reproduzca de manera adecuada.

<p>3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.</p>	<p>3.2 Al finalizar este ciclo, el participante identificará las letras y silabas de una palabra, mediante la discriminación visual</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Expositiva/ Interrogativa: Se presentará al participante una serie de laminas en las cuales, tendrá que identificar la letra que se le indique.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: El alumno tendrá que elaborar las letras con el material que se le proporcionara.</p>	<p>20 min</p> <p>30 min</p>	<p>-Laminas de palabras que destaquen alguna letra o silaba. (anexo #1)</p> <p>-Palitos de paleta, pajillas (popote), plastilina.</p> <p>- Sopa de letras, de dificultad progresiva.</p>	<p>-El niño tendrá que identificar y señalar las letras que se le indique de pares de letras o grupos silábicos (ejem. b/d, p/q) (anexo # 8)</p>
---	--	---	---	---	---

3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.	3.2 Al finalizar este ciclo, el participante identificará las letras y silabas de una palabra, mediante la discriminación visual	<input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se entregará al participante una serie de fichas con silabas escritas, para que forme palabras	30 min.	- fichas con silabas para ensamblar. (anexo # 2)	-El alumno identificará silabas en una oración (ejem. bra, siemb <u>ra</u> , <u>b</u> razo, cob <u>ra</u> dor, etc.).
	3.3 Al concluir este modulo, el alumno distinguirá los cambios en los fonemas mediante una adecuada Discriminación Auditiva.	<input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se reproducirán diferentes onomatopeyas, las cuales el niño tendrá que identificar, para posteriormente imitar el sonido.	45 min.	Grabadora, disco con contenido de onomatopeyas (tambor, teléfono, animales, etc.)	-Se le presentarán diferentes grafemas (letras) al niño para que reproduzca su fonema (sonido).

<p>3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura</p>	<p>3.3 Al concluir este modulo, el alumno distinguirá los cambios en los fonemas mediante una adecuada Discriminación Auditiva.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se realizarán repeticiones de los fonemas (primero el instructor para dar el ejemplo), las letras m- n, f-e, b-p, b-v, g-j se realizarán de manera distanciada para evitar confusión.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: El educando formulará rimas de palabras.</p>	<p>1 hora</p> <p>1 hora</p>	<p>-Tarjetas con los grafemas plasmados. (anexos # 3)</p> <p>-Hojas de color o blanca, lápiz, borrador.</p>	<p>-El educando elegirá un cuento el cual tendrá que leer en voz alta, para que el coordinador revise su pronunciación.</p>
---	---	--	-----------------------------	---	---

<p>3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.</p>	<p>3.4 Una vez consumado la etapa de práctica el estudiante desarrollara su Coordinación Viso-motora con precisión de movimientos donde se requiera el uso de ojo, mano, dedo. (escribir)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se presentará una serie de actividades para que el participante las realice, como son los laberintos animados, la unión de puntos para formar una letra o dibujo, etc.</p>	<p>20 min.</p>	<p>-Hojas impresas con laberintos animados, con puntos, figuras encimadas, lápiz, colores o crayones. (anexos # 4 y #5)</p>	<p>-Se le presentará una imagen al niño, donde tendrá que escribir una historia de lo que ocurre en la imagen. -Copiar en una hoja oraciones dadas por el coordinador.</p>
--	---	---	----------------	---	--

3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.	3.5 Al concluir este periodo el alumno realizara asociaciones de ideas y conceptos.	<input checked="" type="checkbox"/> Expositiva/ Interrogativa: El coordinador dará lectura a algún cuento o historieta del interés del niño y posteriormente preguntará sobre el mismo.	15 min.	-Cuentos infantiles, historietas, comics, etc.	- Se le otorgará un texto que el niño leerá y posteriormente se le preguntará acerca de éste.
		<input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se le mostrarán tarjetas con palabras, y el niño les asignará una clasificación. Ejem. categoría comedor: mesa, vaso, plato, etc. realizar oraciones.	20 min.	-Tarjetas con palabras. (anexo#3)	-Se le proporcionará al niño un texto en fragmentos para que lo acomode en el orden correcto

<p>3. Actividades (juegos) que estimulen el aprendizaje en la lecto-escritura.</p>	<p>3.5 Al concluir este periodo el alumno realizara asociaciones de ideas y conceptos.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Demostrativa: Se le presentarán actividades al participante para que las realice con apoyo del coordinador.</p>	<p>30 min</p>	<p>-Memorama con la palabra y dibujo. -Crucigrama (anexo #6) -Lotería de palabra y dibujo. (anexo #7)</p>	<p>-Se le pedirá al alumno que dé el significado de palabras homófonas. (ejem. ola/hola, tuvo/tubo).</p>
---	--	--	---------------	---	--

IBLIOGRAFÍA

1. Ardila Alfredo, Rosselli Mónica, Matute Villaseñor Esmeralda, **“Neuropsicología de los Trastornos del Aprendizaje”**, Editorial Manual Moderno, México: 2005, Págs. 33-34.
2. Arroyo Almaraz Antonio, Castelo Moreno Asunción, Pueyo Caudevilla M^a Carmen, **“El Departamento de Orientación: Atención a la Diversidad”**, 2^a Ed., Editorial Narsea, s.a. España: 1997, Pág. 13.
3. Arroyo Garrido Saturnino, **“Teoría y Práctica de la Escuela Actual”**, Editorial Siglo Veintiuno de España, Madrid:1992, Pág. 54
4. Berger Kathleen Stassen, **PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO: Infancia y Adolescencia**, 7^a Ed., Editorial Medica Panamericana, España: 2007, Pág. 46.
5. Beuchot Mauricio, **“Historia de la Filosofía del Lenguaje”**, Editorial Fondo de Cultura Económica, México: 2005, Págs. 188-190.
6. Bou Pérez Juan Fernando, **“Coaching para Docentes”**, 3^{ra} Ed., Editorial Club Universitario, España, Págs. 88 – 89.
7. Calderón Alarcón Viviana, Sánchez Novoa Paola, Suárez Arias Mónica, **“Problemas de Aprendizaje”**, Editorial Reymo, México: 2003, Pág. 35.

8. Camacho Segura Ricardo Alfonso, **“Manos Arriba: El Proceso de Enseñanza Aprendizaje”**, Editorial ST, México: 2007, Pág. 64.
9. Castejón Costa Juan Luis, Nava Martínez Leandro, **“Aprendizaje, Desarrollo y Disfunciones: implicaciones para la enseñanza en la Educación Secundaria”**, Editorial Club Universitario, España, Págs. 54-62.
10. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE), **Premios Nacionales de Investigación Educativa y Tesis Doctorales 2006**, Edita Secretaría General Técnica, Madrid: 2008, Pág. 288.
11. Clavijo Gamero Rocío, Rodríguez Bausá Luis. **Educador de Educación Especial**, Ed. MAD, S.L., España: 2005, Págs. 323- 325.
12. Contreras Gutiérrez, Ofelia,[et. al.], **“Aprender con Estrategia: Desarrollando mis Inteligencias Múltiples”**, Ed.pax México,(Mexico:2007),pág. 37.
13. Cuetos, Fernando, **“Psicología de la Lectura”**, 7^a Ed., Editorial Wolters Kluwer, Madrid: 2008, Págs. 85- 93.
14. De Ajuriaguerra Julián, Marcelli Daniel, **“Psicopatología del Niño”**, 3^a Ed., Editorial Masson, Barcelona: 2005, Pág. 102.
15. De Lima Hilda, **Como Ayudar a Niños con Problemas de Aprendizaje**, 5^{ta} Edición, Editorial Selector, Mexico: 2004, Pág. 27
16. Del Rio Sánchez José, **“Aprendizaje de las Matemáticas por Descubrimiento: Estudio Comparado de Dos Metodologías”**, Editorial C.I.D.E, Madrid: 1991, Pág. 48.

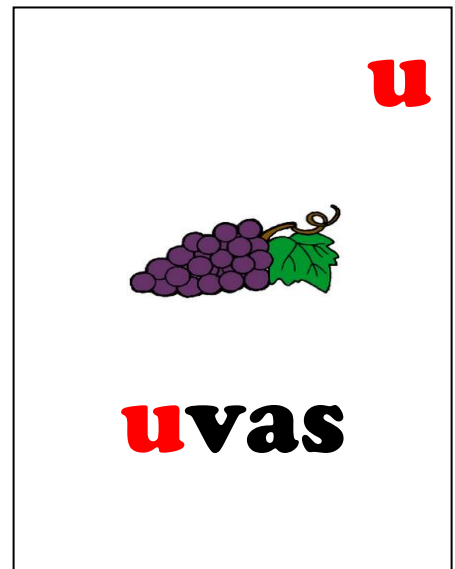
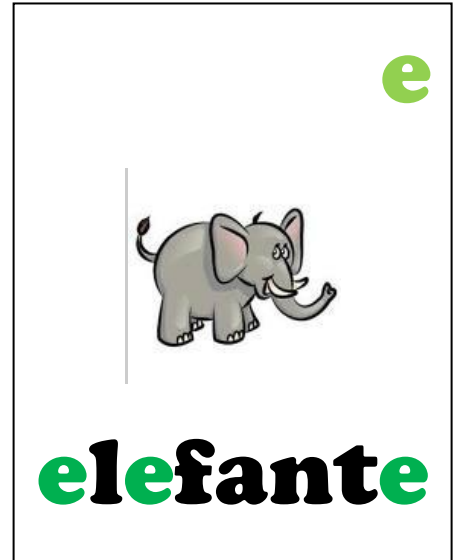
17. Deval Juan, **El Desarrollo Humano**, Ed. siglo XXI de España, Madrid: 1994, pág. 297.
18. E. Mayer Richard, **“Psicología de la Educación: El Aprendizaje en las Áreas de Conocimiento**, Editorial Pearson Educación, Madrid: 2002, Pág. 110.
19. E. Navarrete Mariana, **“Trastornos Escolares: Detención – Diagnóstico y Tratamiento**, editorial ORBE, Puebla: 2001, Pág. 114.
20. Escoriza Nieto José coord., Boj Barberan Carmen, **“Tratamiento Educativo de los Trastornos de la Lengua Escrita”**, Editorial Universitat de Barcelona, Barcelona: 2005, Págs. 53 – 54.
21. Espinosa Arango Carolina, **“Lectura y Escritura. Teorías y Promociones”**, Editorial Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires: 1998, Pág. 145.
22. Fernández González Concepción, Clavijo Gamero Rocío. **Auxiliares de Educación Especial**, Ed. MAD, S.L., España: 2002, Págs. 168-169.
23. Ferre Martí, Josep, **Enciclopedia de la Psicología**, editorial océano, Barcelona: 2006, Pág.118
24. Navarro Vicente, **EL AFAN DE JUGAR: Teoría y Práctica de los Juegos Motores**, Editorial INDE publicaciones, Barcelona: 2002, Págs. 115 – 116.
25. Ocaña José Andrés, **“Mapas mentales y estilo de aprendizaje”**, Editorial Club Universitario, España, pág. 247.
26. Papalia Diane E., **Desarrollo Humano**, 9ª Ed., Editorial Mc Graw Hill., México:2005, Pág. 34

27. Pertusa Venteo Esther, Fernández Viader María del Pilar, **“El Valor de la Mirada: Sordera y Educación”**, 2ª Ed., Editorial Universitat de Barcelona, Barcelona: 2005, Pág. 229.
28. Polonio López, Castellanos Ortega, Viana Moldes, **“Terapia Ocupacional en la Infancia: Teoría y Práctica”**, Editorial Medica Panamericana, Buenos Aires: 2008, Pág.66.
29. Pugmire-Stoy, M.C., **El Juego Espontaneo: Vehiculo de aprendizaje y Comunicación**, Editorial Narcea, Madrid: 1996, Pág. 184.
30. Quesada García, Antonio Lorenzo, **“Geografía e Historia: Profesores en Enseñanza Secundaria”**, Editorial Mad, España: 2003, pág. 128.
31. Rigal Robert, **“Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria”**, Editorial INDE, Barcelona: 2006, Pág. 272.
32. Rodríguez Sacristán, Jaime, **“Psicopatología del Niño y del Adolescente”**, 2ª Edición, Editorial Universidad de Sevilla, España: 1998, Pág. 970.
33. Ruiz Juan Francisco, **Los Juegos en la Motricidad Infantil de los 3 a los 6 años**, Editorial INDE, Barcelona-España: 2003, Págs. 34 - 35.
34. Sáinz de Vincuña Paloma, **Didáctica de la Educación Infantil**, Editorial Secretaria General Técnica, Fondo Social Europeo, Págs. 28- 30.
35. Sánchez Merchan, Manuel, Covenas Rodríguez Rafael, **DISLEXIA Un Enfoque Multidisciplinar**, Editorial Club Universitario, España, Pág. 224.
36. Schunk Dale H., **“Teorías del Aprendizaje”**, 2ª Ed., Editorial Pearson Educación, México: 1997, Págs. 108 - 114.

37. Sicilia Camacho Álvaro, **“Educación Física y Enseñanza”**, Editorial INDE, Barcelona: 2002, Pág. 36.
38. Solanas Antonio, **“Métodos en Psicología: Casos Prácticos para un Aprendizaje Integrado”** Editorial Edicions Universitat de Barcelona, Barcelona: 2002, Pág.56
39. Solloa García Luz María, **LOS TRASTORNOS PSICOLÓGICOS EN EL NIÑO: Etiología, Características, Diagnóstico y Tratamiento**, 2ª Ed., Editorial trillas, México: 2006, Pág.128.
40. Zapata Óscar, **Aprender Jugando en la Escuela Primaria**, 2ª Ed. Editorial Pax México, México: 1995, pág. 13.
41. Real Academia Española, 22ª ed., Madrid: 2001, www.rae.es.
42. Riego Gaona María Alejandra, **“Teorías del Juego y del Jugete”**
http://www.bibliodgsc.unam.mx/tesis/tes15marg/sec_2.htm

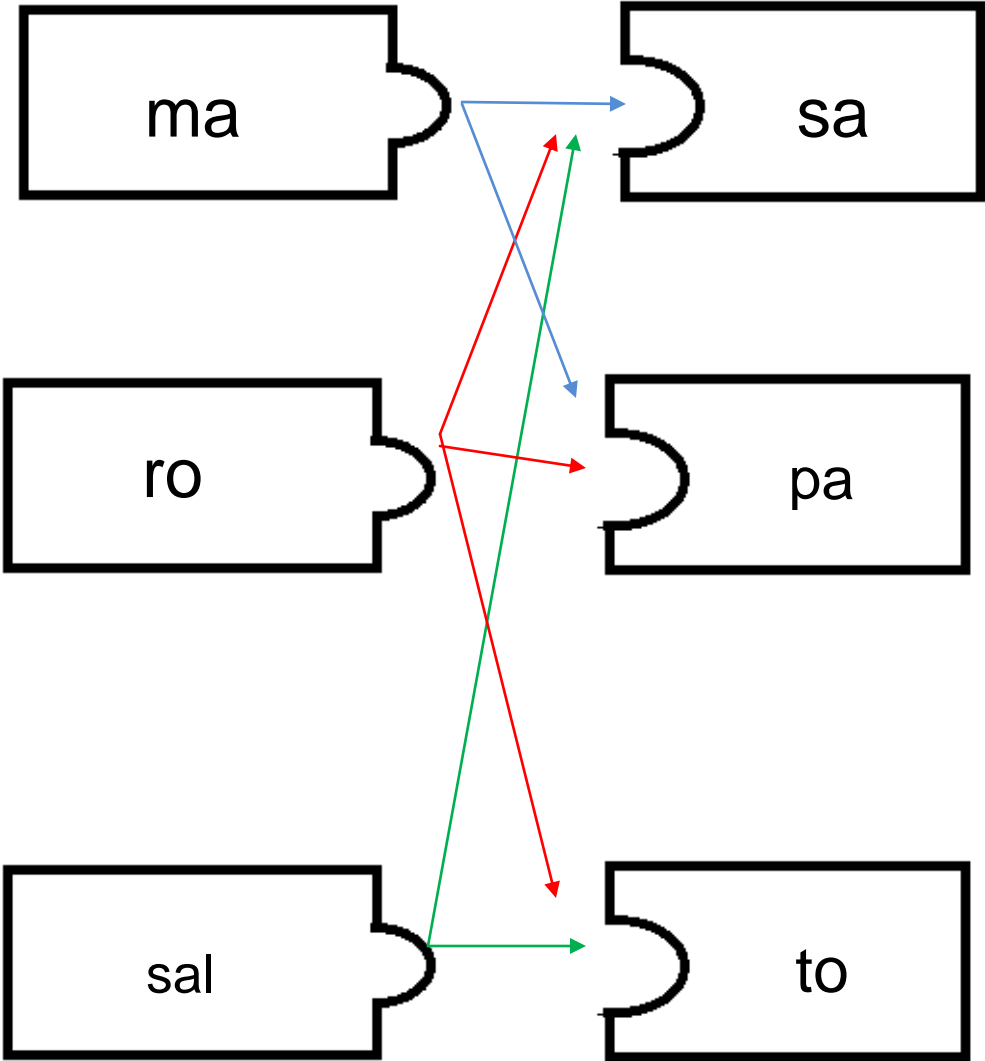
ANEXOS # 1

Láminas



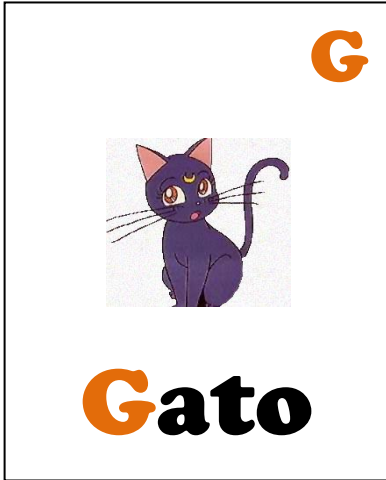
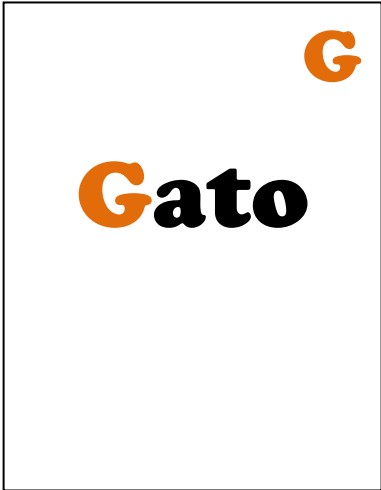
ANEXOS # 2

Fichas para ensamblar



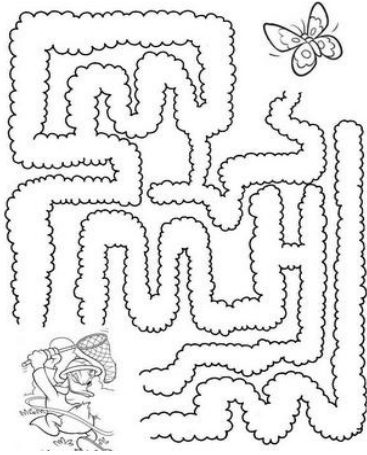
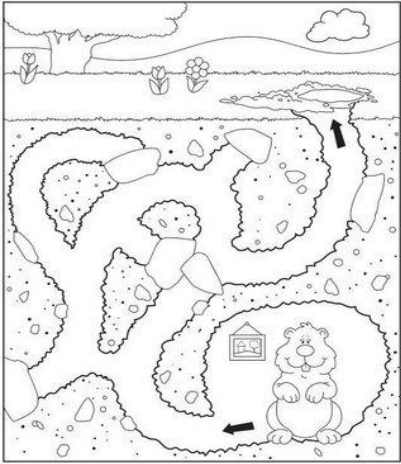
ANEXOS # 3

Tarjetas



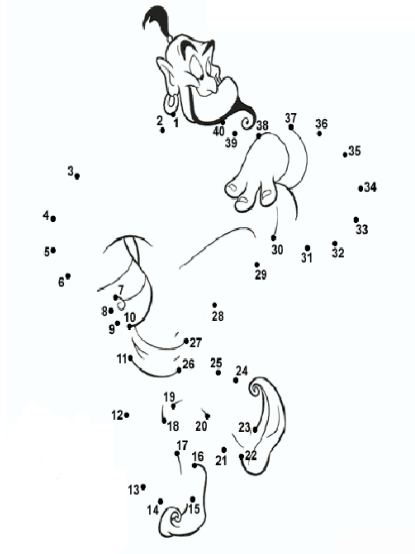
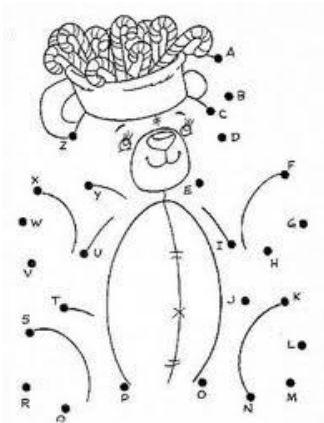
ANEXOS # 4

Laberintos



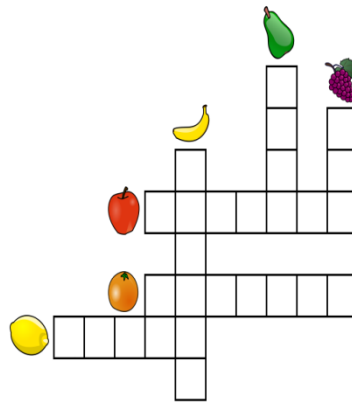
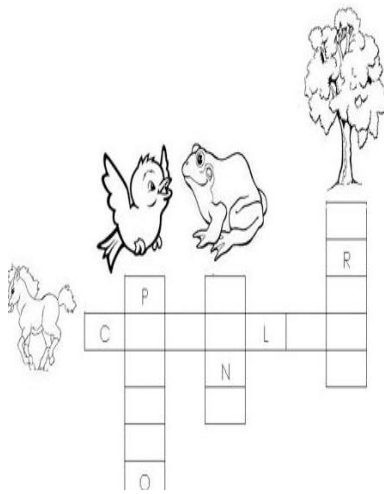
ANEXOS #5

Union de puntos



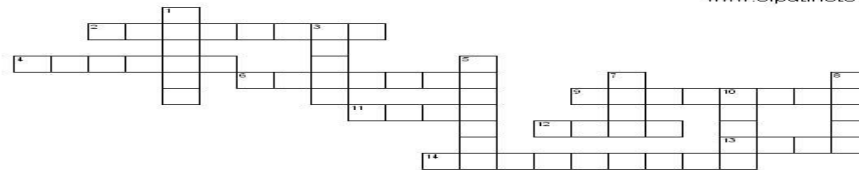
ANEXOS # 6

Crucigramas



CRUCIGRAMA DE ANIMALES

www.elpatinete.com



Horizontales

2. Muy grande, con colmillos, orejas enormes... y trompa!
4. Es el animal con el cuello más largo.
6. Como lleva un caparazón muy pesado, siempre va muy despacio.
9. Tiene unas alas grandes, bonitas y coloridas, y sale de un capullo.
11. Tiene cuernos y da leche, muuuuuuu...!
12. El rey de la selva, con largas melenas.
13. Vive en las charcas, primero es renacuajo, y después... croac, croac.
14. Vive en el agua y tiene una boca larga llena de dientes. Es verde...

Verticales

1. Mamífero acuático muy inteligente y simpático.
3. Es un felino pintado a rayas, muy fiero.
5. Al trote o al galope, era el medio de transporte de indios y vaqueros.
7. Tiene bigotes y siete vidas.
8. Es un oso grande, blanco y negro, y se hacen muchos muñecos de peluche.
10. Dicen que es el mejor amigo del hombre.

ANEXOS # 7

Loteria



ANEXOS # 8

Discriminación de letras

Encierra en un círculo la letra p :

pasto árbol campo queso

dedo colibrí pepinillo hombro

balón postre agua quemadura