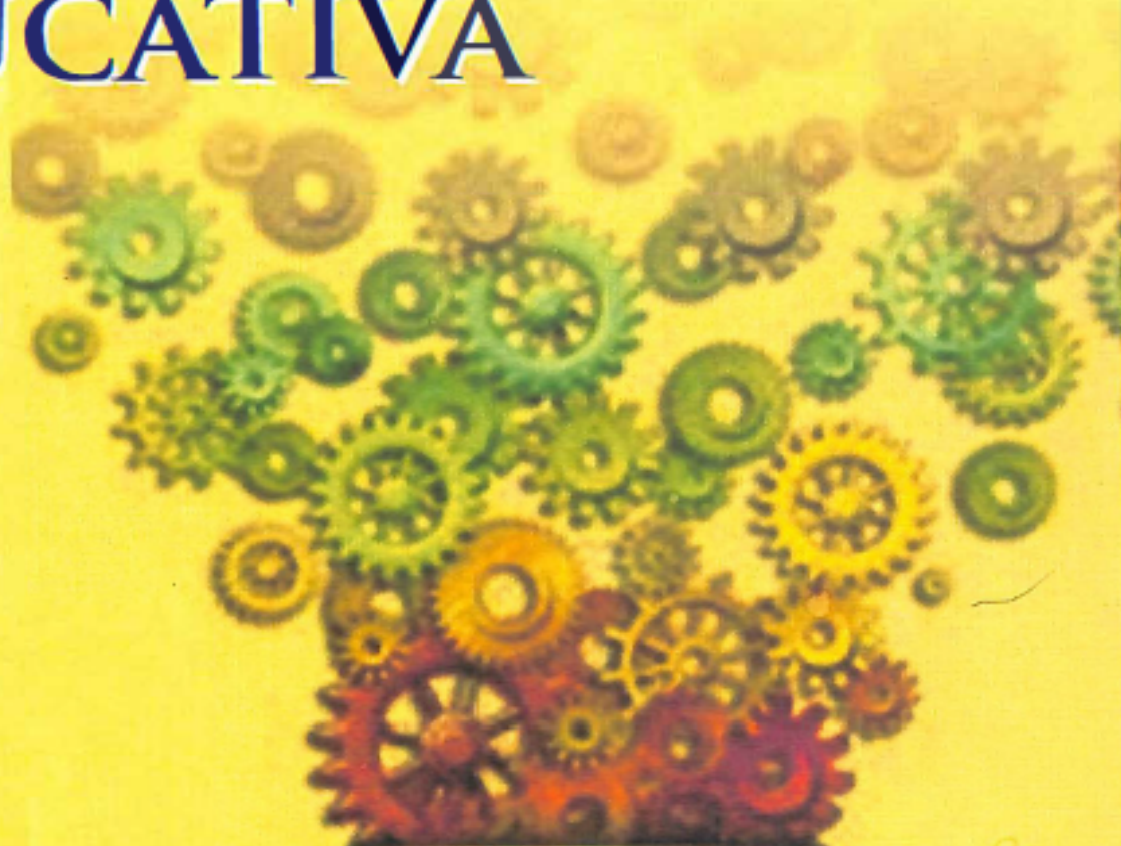


DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

REVISTA LÚDICA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA



UNIVERSIDAD
LA SALLE

Excelencia Certificada Internacionalmente

PSICOLOGÍA EDUCATIVA II

Docente:

Lic. Vania Gismondi Paredes

Estudiantes:

1. Achá Serrano María José
2. Donoso Torres Paula
3. Gutierrez Herrera Estephany
4. Marin Vargas Elena
5. Medeiros Amalia
6. Nava Morales Daniela
7. Porcel Alejandra
8. Richter Paz Camila
9. Ruiz Adriana
10. Saavedra Apuri Carla
11. Torrico Vergara Andrea

2013

Resumen

La presente revista tiene como finalidad evidenciar las competencias adquiridas por las estudiantes de 6to semestre de la carrera de Psicología de la Universidad “La Salle” en la materia de Psicología Educativa II, establecida por la Lic. Vania Gismondi Paredes.

Para tal efecto las estudiantes elaboraron una herramienta lúdico pedagógica – **Juguete**.

El mismo que tiene como objetivo apoyar en la intervención de diferentes problemas de aprendizaje que puedan ser identificados en niños y niñas con diferentes edades.

A continuación se presentan los materiales contruidos por las estudiantes los cuales están presentados contemplando los siguientes puntos:

Una breve *Introducción* donde detallaran la *Justificación y objetivos* del juguete

La *Metodología*, en este acápite detalla los pasos o procedimientos para aplicar el juguete además de una *Fundamentación* de la aplicación del juguete a los conceptos avanzados en clases

Y finaliza con el detalle de las *Conclusiones, Recomendaciones y Bibliografía*.

En **anexo 1** se presenta una tabla resumiendo las temáticas sobre problemas de aprendizaje elaborada por las estudiantes.

ABRACADABRA QUE LA CAJA SE ABRA

Autora:

María José Achá Serrano



Introducción

Hoy en día la estimulación de los sentidos en los niños es primordial, esto se logra a través de la censo percepción, sin embargo, no hay mejor manera de estimular a un niño que no sea a través del juego. Estos, generan en los niños una completa atención al saber que van a divertirse mientras aprenden.

Lo que pretende el juguete es innovar presentado un juego que eduque los sentidos de los niños y que los prepare para que en adelante sus sentidos les permitan disfrutar del diario vivir.

Objetivo general

Permitir la estimulación de los sentidos del niño a través del juego.

Objetivo específicos

Trabajar en el sentido de visión del niño permitiendo que este juegue con formas geométricas y colores primarios. (3-4 años)

Permitir que el niño trabaje en el sentido del tacto identificando la profundidad el tamaño y la forma utilizando el juguete. (3-4 años)

Provocar que el niño trabaje con el sentido del oído, identifique los sonidos y los ordene de grave a agudo y viceversa. A través del método de ensayo/error. (5-6 años)

Colaborar al trabajo de los sentidos visión y tacto del niño con el juego de colores variados. (5-6 años)

Metodología

El juguete “Abracadabra que la caja se abra” fue creado para la estimulación de los sentidos en niños de 3 a 6 años. Este, permite al niño crear, imaginar y jugar a partir de la práctica y desarrollo de su senso percepción.

Son 4 juegos en 1, divididos por edades de 3 a 4 años y de 5 a 6 años.

La primera división del juego de 3 a 4 años consta de dos juegos:

- El primer juego, que tiene los colores primarios (rojo, amarillo y azul) y formas geométricas, en las que el niño deberá colocar la forma en el lugar que corresponde.
- El segundo juego que trabaja la profundidad, el tamaño y la forma. En este el niño deberá identificar cual de los frascos entra mas profundo.

La segunda división del juego de 5 a 6 años tiene también dos juegos:

- En este juego el niño tendrá 6 frascos con objetos diferentes en su interior. El objetivo es que el niño coloque los frascos en el orden que los sonidos vayan de grave a agudo.
- En este juego el niño tendrá un maple pintado con 6 colores diferentes cada huevo corresponde a un color, el niño deberá ponerlo en el orden que corresponde.

Fundamentación de la aplicación del juguete.

El juguete “Abracadabra que la caja se abra” sirve para estimular los principales sentidos del niño. Apoyará al desarrollo óptimo de su senso percepción y estimulará su imaginación creadora al momento del juego.

El juguete podrá ser aplicado en cualquier momento que el niño desee o incluso servirá a modo de preparación para el ingreso en la etapa escolar del mismo

Conclusiones y recomendaciones.

Se recomienda el uso del juguete, especialmente para la preparación de los niños anterior a la etapa escolar en la que ellos jugarán sin darse cuenta que al mismo tiempo van aprendiendo.

FIBREX EL MUÑECO SCRACH

Autora:

Paula Andrea Donoso-Torres Valdez

Introducción:

El desarrollo del esquema corporal es la representación que tiene cada persona de su propio cuerpo. Este desarrollo es de forma progresiva, ya que se va elaborando a partir de ciertas informaciones sensoriales ya sean internas o externas. Este desarrollo comienza desde el nacimiento con actividades básicas de supervivencia como lactar y según algunos investigadores alcanza su pleno desarrollo hasta los 11 o 12 años.

En la construcción del esquema corporal es necesario el contacto social, la propia vivencia. Es por eso que antes de conocer su propio cuerpo, los niños y niñas conocen el cuerpo del otro, por ejemplo el de la madre, ya que esta persona tiende a ser la cuidadora primaria y tiene más contacto con ella.

Con un buen conocimiento de su esquema corporal el niño o niña podrá:

- Regular la posición y equilibrio corporal.
- Coordinar movimientos
- Percibir posiciones espaciales
- Realizar relaciones espaciales
- Representar el eje corporal y sus giros
- Desarrollar las nociones de ritmo y tiempo
- Afianzar su lateralidad

A medida que toma conciencia de las partes de su cuerpo y de su totalidad, el niño o niña será capaz de imaginar o realizar una imagen mental de los movimientos que realiza con su cuerpo, esto les permitirá planear acciones antes de realizarlas, de aquí la importancia de realizar actividades que favorezcan el desarrollo del esquema corporal. (Páñez Salazar)

Los elementos que influyen en el desarrollo del esquema corporal son:

- Percepción: nos da información de nuestro cuerpo y del de los otros, así como visión del espacio, de nuestras actividades, distancias, dirección, peso de un objeto, etc.
- Movimiento: nos da información sobre nuestras posibilidades y limitaciones, lo que somos capaces de alcanzar con nuestro propio cuerpo.
- Cognitivos: nos permite tener conciencia de nuestro cuerpo, diferenciándonos de los demás, nos permite integrar y codificar información de manera lógica y estructurada para poder dar una respuesta.
- Lenguaje: sirve para poner nombre a las partes del cuerpo añadiéndole un significado.

El desarrollo del esquema corporal juega un papel importante en el desarrollo de los niños y niñas.

Ya que un esquema corporal mal estructurado se puede manifestar en un déficit en cuanto a la relación del niño con el mundo exterior:

- Déficit motor: torpeza, lentitud, descoordinación, mala lateralización.
- Déficit perceptivo: mala organización espacial y estructuración espacio-temporal, coordinación visomotora.
- Déficit afectivo: inseguridad, baja autoestima, insociabilidad, etc. La noción de esquema corporal se halla también regida por los estados emocionales del individuo como consecuencia de sus experiencias vividas.

En el plano escolar, la mayoría de las veces los trastornos en la configuración del esquema corporal se traducen en problemas para el aprendizaje de las técnicas instrumentales (lectura, escritura y cálculo). (Cindocha & Díaz Rivero, 2009).

Objetivo general:

Estimular el desarrollo adecuado del esquema corporal en niños de 3 a 5 años de edad.

Objetivos específicos:

Dar a conocer las partes del cuerpo

Identificar las partes del cuerpo

Ayuda a realizar una representación del propio cuerpo

Estimular la lateralidad en los niños y niñas

Metodología:

a. Materiales:

- Un metro de tela gamuza
- Un kilo de fibra
- Hilo del color de la tela
- Aguja
- Tijeras
- Cinta métrica
- Scrach
- Silicona
- Pistola de silicona

Procedimiento:

- El juguete fue elaborado por partes, estas constituyen las partes del cuerpo y al ser unidas como resultado da el cuerpo de una persona.
- Se comienza por la cabeza ya que dará referencia de cómo realizar las demás partes a medida.
- Se corta la tela de los tamaños y formas adecuadas como círculos cuadrados, etc, que correspondan a una parte específica del cuerpo. Cada pieza tendrá un anverso y un reverso (las cuales serán unidas).
- Deberán ser 23 partes del cuerpo: cabeza, cuello, tronco, cadera, muslo, pierna, pie (izquierda y derecha), brazo, antebrazo, mano (izquierdo, y derecho), orejas (izquierda y derecha), ojos (izquierda y derecha), nariz, boca, cabello.
- Se cose los trozos de tela dejando un espacio para poder introducir el relleno (fibra).

- Se cierra cada parte del cuerpo.
- Se pega con silicona líquida los pedazos de scrach que correspondan. Por ejemplo la cabeza se une al cuello por lo que de las dos piezas que contiene el scrach una corresponderá en la cabeza y la otra en el cuello, por lo que se unirá. Y así sucesivamente.

b. Modo de uso:

- Se presentará el muñeco desarmado al niño o la niña.
- Se le explica que es una persona que debe ser armada y que por favor lo arme como crea que es correcto, mencionando que partes del cuerpo son, en caso de que no sepa, explicarle donde va cada parte y como se llaman.

Fundamentación de la aplicación del juguete:

El juguete “Fibrex”, es un muñeco diseñado con el objetivo de poder estimular el desarrollo del esquema corporal de una manera adecuada, dirigido a niños de 3-5 años, debido a que en esa etapa van teniendo mayor conciencia corporal por la independencia que van teniendo en esas edades, por lo que van siendo más curiosos y tienen más experiencias nuevas.

Por lo que los niños de dichas edades, podrán aprender, acerca de cuáles son las partes del cuerpo y relacionarlas con su propio cuerpo, haciendo así más fácil el desarrollo de su esquema corporal. Y así, evitando las consecuencias de un mal desarrollo de este esquema, el cual se había visto que trae consecuencias a nivel motor, perceptivo, afectivo en la vida de los niños y niñas, en especial en lo que respecta a la etapa escolar y su desenvolvimiento en esta.

Conclusiones y recomendaciones.

Entonces el muñeco Fibrex, está dirigido al desarrollo del esquema corporal, la cual da pie al inicio de otras habilidades y capacidades que son necesarias a medida que el niño vaya creciendo. El juguete es una forma de poder generar autoconciencia con respecto al propio cuerpo, y que este además es manipulable, lo cual hace más fácil la adquisición de dicha conciencia, también el juguete permite y facilita la introyección de la lateralidad, facilitando los conceptos de ubicación espacial.

Como recomendaciones se podría señalar que el juguete podría ser ampliado en relación a los detalles que existen, por ejemplo construir cada dedo de manera independiente.

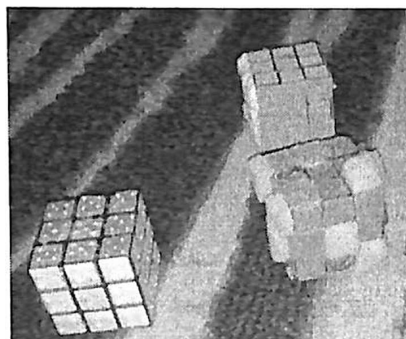
Bibliografía

- Cindocha, V., & Díaz Rivero, E. (2009). *www.cef.es/Estudiar_España*. Recuperado el 24 de 11 de 2013, de <http://www.efdeportes.com/efd128/importancia-del-desarrollo-del-esquema-corporal.htm>
- Panez Salazar, J. (s.f.). Recuperado el 24 de noviembre de 2013, de - https://www.google.com/search?espv=210&es_sm=93&q=etapas+del+desarrollo+del+esquema+corporal&revid=1461932067&sa=X&ei=sQiUUuktyLWQB9rSgWg&ved=0CHcQ1QIoAw
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico06.htm>
- <http://cursosgratis.aulafacil.com/Desarrollo-evolutivo-Infancia/curso/Desarrollo-Evolutivo-Infancia-17.htm>

CUBO DE TEXTURAS Y CUBO SISTEMA BRAILLE

Autora

Estephany Gutiérrez Herrera



Introducción:

Hoy en día las necesidades de las personas son más evidentes, es así como la tecnología y ciencia va en constante avance para cubrir las necesidades del ser humano, estas necesidades son diversas y varían en cada persona; las personas con capacidades especiales son personas que han desarrollado sus sentidos de manera extraordinaria a causa de la pérdida o ausencia de algún sentido.

El presente trabajo va enfocado a las personas con capacidades diferentes que han perdido la vista, lo que se pretende es ayudar a la potencialización de sus capacidades mediante la lúdica, en este caso mediante un cubo de texturas que permitirá dejar una huella némica en el cerebro de las personas mediante el aprendizaje, este método será de gran ayuda para toda la vida.

Objetivo general

Crear un cubo con texturas para personas con capacidades diferentes, en este caso para personas con discapacidad visual profunda.

Objetivo específicos

Coadyuvar al desarrollo de la cognición de las personas con capacidades diferentes estimulando la lógica y razonamiento mediante la dermo-percepción.

Aportar al desarrollo de la orientación espacial de la persona con capacidades diferentes.

- Colaborar al aprendizaje numérico de las personas con capacidades diferentes.
- Aportar al desarrollo de la atención selectiva.
- Jugar para aprender

Metodología

El siguiente juguete lúdico “Cubo de texturas” fue creado inspirado en la ayuda que puede generar a las personas con discapacidad visual, además que se inspira en el método de la lúdica para el aprendizaje.

El cubo de texturas fue inspirado en el cubo “Rubik” que es una creación de Erno Rubik, un escultor, arquitecto y diseñador nacido en la ciudad de Budapest, Hungría. Su objetivo, era ayudar a sus alumnos de la facultad de Arquitectura a adquirir mayor y mejor perspectiva visual en 3 dimensiones. Así, en el año 1974, ideó un cubo de una pieza dividido en distintas partes que se movían alrededor de un eje central; en el caso específico de las personas con capacidades especiales se utiliza el cubo “Rubik” cubriéndolo con distintas texturas, lo cual nos dará un nuevo instrumento de educación “El cubo de Texturas”.

Dicho cubo constará de seis tipos de texturas:

- a) Textura rugosa suave (goma eva toallada)
- b) Textura rugosa dura (preparación de papel maché)
- c) Textura permeable (esponja-algodón)
- d) Textura impermeable (cubo cubierto de plástico)
- e) Textura suave (goma eva)
- f) Textura áspera (virutilla)

También se realizará un segundo cubo de texturas pero esta vez guiándose por el sistema Braille que utiliza una serie de puntos en relieve que se interpretan como letras del alfabeto, en este caso se utilizará el relieve para indicar cantidad a las personas con capacidades diferentes, el cubo consistirá en seis caras y estas caras representarán una cantidad numérica en crecimiento específica:

- a) Cantidad numérica: Uno
- b) Cantidad numérica: Dos
- c) Cantidad numérica: Tres
- d) Cantidad numérica: Cuatro
- e) Cantidad numérica: Cinco
- f) Cantidad numérica: Seis

Los dos tipos de “Cubos de Texturas” se utilizan de manera similar, ya que el objetivo es ordenar las seis caras del cubo, de manera que los tipos de texturas queden uniformes ó que la cantidad numérica sea la misma en cada cara del cubo.

Fundamentación de la aplicación del juguete.

El cubo de Texturas, es una iniciativa que pretende ayudar a distintas áreas de cognición de la persona con capacidades diferentes:

- a) Desarrollar la dermo-percepción: El cubo de texturas pretende potencializar el sentido del tacto, mediante la discriminación de texturas, la persona deberá armar el cubo agrupando las distintas texturas uniformemente.
- b) Orientación espacial: Para las personas con capacidades diferentes resulta un tanto dificultoso poder crear una base sólida en lo que es su orientación, mediante este instrumento lúdico lo que se logrará es que la persona con capacidades diferentes pueda relacionar los movimientos, es decir que logre identificar qué tipos de movimientos existen (adelante, atrás, derecha, izquierda), además dichas personas podrán conocer lo que es el movimiento tridimensional

c) Atención selectiva: El cubo de texturas aportara a que las personas con capacidades diferentes puedan discriminar su atención, es decir que la persona tendrá que estar enfocada en el armado del cubo debido a que no es una tarea muy fácil.

d) Razonamiento numérico y cálculo: el cubo de texturas basado en el sistema Braille permitirá a las personas con capacidades diferentes a discriminar las cantidades y agruparlas, logrando así a temprana edad (2-3 años) la introducción al mundo matemático a las personas con capacidades diferentes.

Conclusiones y recomendaciones.

El cubo de texturas fue creado en respuesta a una necesidad que se da hoy en día, se recomienda que este instrumento sea utilizado desde temprana edad, logrando así que las personas con capacidades diferentes puedan aprender más fácilmente tareas del diario vivir.

La orientación espacial, la atención, la dermo-percepción y el cálculo son tareas que se realizan a cada momento del diario vivir, he ahí la importancia de incentivar, estimular y potencializar al desarrollo de estas actividades cognitivas, que en manera global van a generar el óptimo desarrollo de las personas con capacidades diferentes

Nota: El cubo de texturas y el cubo braille puede ser utilizado por niños sin ninguna discapacidad para estimular el aprendizaje de las áreas de orientación espacial, la atención, la dermo-percepción y cálculo

Bibliografía

- Recuperado el 23 de noviembre 2013 disponible en:
<http://www.revistawop.com/cubo-de-rubik/>
- Recuperado el 2e de noviembre 2013 disponible en:
<http://www.ojocientifico.com/4659/como-funciona-el-sistema-braille>

DOLL WOOD



Autora:

Jhoselin Elena Marín Vargas.

Introducción

El juguete en los niños es el elemento que al mismo tiempo de crear diversión y distracción, logran proporcionar vías de aprendizaje que coadyuvaran a conocimientos nuevos, y reforzaran aquellos conocimientos ya adquiridos.

Estas vías de aprendizaje en su dirección son distintas y se diferencian siempre de unos juguetes con otros.

Objetivo General:

Orientar a los sentidos hacia la operación de nuevas capacidades, conocimientos y habilidades en lo que refieren a figura, formas, tamaños, colores y texturas.

Objetivos específicos:

Promover habilidades para la distinción de unos objetos con otros.

Implementar a la motivación y el juego a la adquisición y el refuerzo de conocimientos.

Metodología:

El juguete se desarrollara a partir de la creatividad femenina; apoyando mi propuesta en elementos de madera, cuerda, pintura, tela, algodón, lana; y demás elementos distintos de otros que apoyen detalles finales para su conformación.

Todo con el propósito de promover habilidades de distinción visual y táctil.

Fundamentación de la aplicación del juguete:

Hacia los problemas de aprendizaje que pretendo resolver

- Problemas en la adquisición de nuevos conocimientos.
- Problemas en la tarea de distinción de elementos con forma, tamaño, color, y textura.

Conclusiones y recomendaciones:

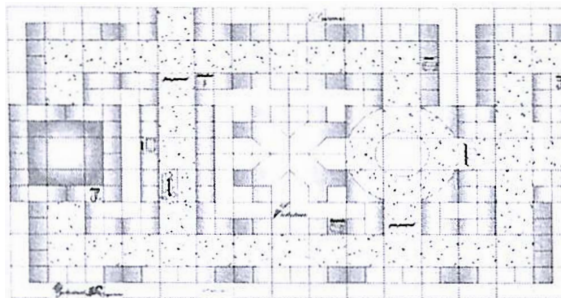
Motivada por la importancia de adquirir y reforzar conocimientos; en la distinción de unos objetos con otros poniendo el énfasis en capacidades visuales y capacidades táctiles, todo esto con la presencia de un solo juguete. Así mismo Apoyando hacia el conocimiento y distinción de formas, tamaños, colores, y texturas.

Su base en finalidades académicas, siendo una propuesta útil y creativa; que promueve el conocimiento, distinción y solución en el desarrollo de aprendizaje.
como condición de calidad en propuesta del juguete; he basado mi elemento y creatividad en las artesanías de madera.

JUEGO DE EDUCACIÓN VIAL

Autora:

Amalia Medeiros



Introducción

Este juego se diferencia de los demás porque de forma divertida, los jugadores aprenden sobre educación vial ya que es requisito que todos los habitantes deben conocer y observar las disposiciones y normas relativas a la circulación de peatones, velando así por su seguridad y colaborando además en el cambio por una ciudad más ordenada y limpia.

Justificación

ART: 167 del código de tránsito estipula que es obligatorio: Todos los habitantes y estantes del país están en la obligación de conocer y observar las disposiciones y normas relativas a la circulación de peatones

Los peatones deben conocer las reglas de tránsito porque así velarán por su seguridad y podrán cumplir con su nuevo rol pues se convierten en fiscalizadores

Objetivo General.

Conocer y observar las disposiciones y normas relativas a la circulación de peatones,

Objetivos Específicos.

Velar por su seguridad

Colaborando en el cambio por una ciudad más ordenada y limpia.

Fomentar que compartan momentos de juego en familia

Metodología

Reglas del juego

-Reglas del juego **¿Quién gana?**

Aquel jugador que cumple el objetivo descrito en la tarjeta.

-Preparación.

-Mezclan las tarjetas de **premios y privilegios** y las colocan apiladas boca abajo en el recuadro reservado para este fin en el tablero.

- Mezclan las tarjetas de **sanciones y distracciones** y las colocan apiladas boca abajo en el recuadro reservado para este fin en el tablero.
- Cada jugador escoge al azahar una **tarjeta con objetivos**
- Cada jugador escoge una ficha llamada de ahora en adelante un “**peatón**” y lo colocan en el punto de partida.
- Lanzan el **dado** por turno y el que obtiene número mayor empieza la jugada, le sigue el de su izquierda, jugando así en turnos como las manecillas del reloj.

-Cómo se juega.

Lanza el dado y avanza con tu peatón el número de casillas que obtuviste en este.

Lee la consigna que está en esa casilla

CASILLAS: si te detienes en

1. Casilla cerca del **basurero**: ganas otro turno por echar la basura en su lugar
2. Casilla de **preferencia a los lisiados**: pierdes este turno pero ganas una tarjeta de cebra que te permite algún privilegio
3. Si debes **cruzar la calle** y no te alcanzan el número de casillas obtenidas con el dado te quedas en la casilla de la vereda y pierdes los puntos que te sobraron ejemplo: obtuviste un nº 4 en el dado y avanzaste 3 casillas , llegaste a la esquina y solo tienes una casilla más para avanzar , pero así tu peatón se quedaría en la calzada y sería atropellado, por lo que debes dejar al peatón en la acera y perder la opción de avanzar la última casilla.
4. Si debes **cruzar la calle**, te detienes en la casilla y en el siguiente turno, luego de lanzar el dado debes girar la ruleta para ver que luz del **semáforo** está prendida, si es verde puedes avanzar y si es roja pierdes tu turno, si es amarilla vuelves a lanzar el dado y giras nuevamente la ruleta del semáforo y así sucesivamente hasta que te salga verde
5. Si te detienes en una **casilla de premios y privilegios**, levantas una tarjeta con esta inscripción, la lees en voz alta y sigues esas instrucciones
6. Si te detienes en una **casilla de sanciones y distracciones**, levantas una tarjeta con esta inscripción, la lees en voz alta y sigues esas instrucciones

Para alcanzar tu objetivo, debes obtener un número suficiente o superior para entrar en el espacio, **no basta con llegar a la puerta.**

Si mientras avanza tu peatón **se encuentra con otro** que ocupa su camino, puede pasarlo por la casilla de su costado izquierdo pero jamás detenerse en esta. Recuerda que siempre debes transitar por las casillas de la derecha y las de la izquierda son solo para adelantar al peatón que va delante siempre y cuando no te topes con uno en sentido contrario

	Material:
	1 Instrucciones de juego
	1 tablero
	11 Tarjetas con objetivos
Juego de mesa	7 Tarjetas con premios y privilegios
Duración:	7 tarjetas con premios y privilegios
Para 1 a 4 jugadores	5 tarjetas con sanciones y distracciones
A partir de 5 a 8 años de edad	4 peatones
Con apoyo de un adulto.	4 medios de transporte (moto, bicicleta, auto, bus escolar)
	1 dado con números
	1 dado con señales para ir hacia los 4 puntos cardinales
	1 dado con colores del semáforo ¿o ruleta?
	4 Autoridades de tránsito, cebras, burros

Algunas tarjetas vienen en blanco para que el jugador dibuje el motivo indicado en el reverso una vez que termine de jugar.

Fundamentación de la Aplicación del Juego

7. Este juego es especialmente útil para desarrollar la percepción en cuanto que los participantes estarán expuestos a estímulos, ante todo visuales, por ejemplo los colores del semáforo o los íconos de tránsito vial y deberán reconocerlos y darles el significado relacionando este a las reglas por cumplir.

8. Favorece el pensamiento, no se puede hablar de practicar el pensamiento lógico por la temprana edad a la que está dirigido este juego (5 a 8 años) pero sin duda alguna ayuda a introducir a los participantes en la necesidad de resolver problemas. Piaget describe la etapa pre operacional entre los 5 y 7 años en que el niño gradúa su capacidad de pensamiento simbólico, juega con dibujos y con imágenes mentales. A través de
.Desarrollo y aprendizaje que se dan al jugar este juego.

Áreas	Estimulación
Motriz	-Psicomotricidad fina.
Cognitiva	-Se trabaja lateralidad. -Construir mapas mentales. -Conocer los colores. -Lectura. -Planificación
Social	-Al ser un juego estructurado, el niño aprende a seguir las reglas.
Emocional	-Es un juego grupal por lo que promueve el desarrollo de inteligencia interpersonal. - Ayuda a practicar el control de impulsos desarrollando el lóbulo frontal.
Sensorial	-Capacidad visomotriz -Tacto

Cómo se Desarrollan las Inteligencias múltiples a través de este Juego.

Inteligencia Lingüística: Se desarrolla cada que el jugador debe leer las indicaciones del juego o de las de las tarjetas.

Inteligencia Lógica-Matemática: Se trabaja constantemente puesto que el jugador debe resolver su problema para alcanzar el objetivo, por lo tanto analiza los pasos a seguir, razona para saber cuáles son las consecuencias de sus decisiones, calcula cuantas casillas puede avanzar según lo que indican los dados.

Inteligencia Espacial: es la más beneficiada es este juego, ya que el jugador se ve obligado a proyectar su estrategia, visualizar su trayecto, imaginar los lugares donde va a llegar y dibujarlos.
Inteligencia Físico-Kinésica: se ejercita cuando el jugador coordina movimientos para lanzar los dados para mover el peón.(en los casos en que el peatón gana el privilegio de usar la bicicleta

puede imaginar mentalmente los movimientos que el uso de esta requiere y así trabajarla, pero eso se verá en la segunda versión de este juego al que se le adherirán más complicaciones para que sea apto para adolescentes).

Inteligencia Musical: No se trabaja en esta ocasión.

Inteligencia Interpersonal: Se practica las personas interesadas en jugar deben motivar y convencer a sus congéneres para que jueguen con ellos. Deben estar atentos a la lectura y escuchar de los objetivos de los otros jugadores para cooperarlos en alcanzar la meta si cada dos comparten un peatón, o para competir de forma saludable, esto es sin perjudicar al otro permitiendo -siempre que sea posible- el libre tránsito de otros peatones por las casillas.

Inteligencia Intrapersonal: Mejora ya que el jugador regula sus impulsos, sus motivaciones, se concentra en cada detalle mientras participa y mientras espera su turno, metaconoce sus posibilidades.

Inteligencia Natural: crece cuando el jugador aprende que echar basura en las calles tiene costo de respuesta, también si tiene refuerzos positivos por respetar a los demás (de preferencia a los lisiados), además de aprender a valorar y por ende cuidar su propia vida y la de los otros.

Relación con la Teoría de la Personalidad De Kohlberg.

De 5 A 8 es la edad en que se despierta el sentido de la competencia y si el niño se sabe competente de manejarse solo en las calles, aumenta su seguridad y también al confianza de los padres para permitirle explorar poco a poco salidas más independientes como ir a la tienda de la esquina, o ir solo al colegio, garantizando así su autoeficacia, autoconfianza, autoestima, pero sobre todo su seguridad.

Relación con el Derecho Humano.

Porque los niños tienen derechos inalienables, imprescindibles indisolubles, uno de ellos es el derecho a la vida. Y enseñando a los niños educación vial, se promueve que se cumpla este derecho relacionado a libertad y a la seguridad.

Conclusiones Y Recomendaciones

A través de este juego el niño podrá encaminarse para la siguiente etapa que ya es la operacional (8 a 11 años) donde desarrollará el pensamiento lógico.

Bibliografía

-Código de tránsito (2006) *derecho ley nº 10135* .Editorial U.P.S. La Paz Bolivia

MI MUNECA BOLIVIANA

Autora:

Daniela Nava Morales Rodríguez.



Introducción

El presente proyecto hace referencia sobre la elaboración de un juguete didáctico, para niñas entre tres a cuatro años, el cual tendrá como objetivo, revalorizar nuestra cultura boliviana e identificarnos con ella, ya que los niños o niñas recurren a copiar o querer pertenecer a otro tipo de culturas. Paralelamente, fortalecer los derechos del niño (a) en especial el derecho a la identidad y el derecho al respeto y a la dignidad, estos derechos se ven vulnerados en gran magnitud, motivo de ello nace el Bullying.

Por otra parte, se pretende estimular una serie de habilidades cognitivas, en especial la motricidad fina, la capacidad de cálculo y la habilidad de razonamiento lógico. De igual manera el juguete evitara adquirir un trastorno de aprendizaje en lo posterior, que en caso de que exista falencias en motricidad fina, el niño (a) se verá afectado y podrá adquirir en especial trastornos de la expresión escrita, trastorno del cálculo y por último trastorno de la lectura.

Objetivo General

- Desarrollar el área del pensamiento lógico y a la vez estimular el área de la motricidad fina en niños entre tres a cuatro años, que se consumara por medio del juguete establecido. Con la finalidad de potenciar ciertas habilidades que la niña posee y poder evitar a futuro coger un trastorno de aprendizaje, que lógicamente va a perjudicar en el rendimiento académico del niño más adelante.

Objetivos Específicos

- Lograr que las niñas a través del juguete, pueda practicar su motricidad fina, es decir la prensión de los dedos y la habilidad motriz de las manos, para así evitar el desarrollo de problemas a nivel académico como es: trastorno de la escritura, trastorno del cálculo y trastorno de la lectura.
- Identificar ciertas dificultades o presencia del trastorno de aprendizaje a corto plazo.
- Conseguir que la niña mediante el ejercicio de la pinza digital y manos, pueda adquirir ciertas destrezas en movimientos de las manos y los dedos. De la misma manera lograr el perfeccionamiento de la habilidad manual.
- Potenciar la inteligencia lógico matemática como tal. Mediante ciertas actividades que el juguete proponga: Amarrar las agujetas de los zapatos de la muñeca o con mostacillas de colores, crear accesorios de belleza para la muñeca, como ser: manillas, collares, artes. Por añadidura,

también este ejercicio ayudara a la capacidad de categorizar operaciones concretas como la seriación.

- Trabajar el área de la prensión para poder estimular el área de motricidad fina.
- Mediante la adquisición de la pinza digital, se ayudara a mejorar la coordinación óculo manual (la coordinación de la mano y el ojo), con la finalidad de realizar movimientos coordinados, para que esto luego nos facilite el momento de ejecutar la escritura.

Metodología

MI MUÑECA BOLIVIANA

Materiales:

- Muñeca con rasgos latinos (bolivianos).
- Una variedad de vestimenta de la muñeca, como ser: zapatillas con agujetas. En especial camisas, pantalones con botones, medias con scrach, jeans con cierre y otros.
- Accesorios de belleza de la muñeca.
- Guía para la ejecución de dichos accesorios.
- Guía para los peinados del muñeco que se debe realizar todos los días.
- Scraches de colores para decoración de vestimenta del muñeca.

Procedimiento

Con los materiales anotados en el punto anterior, se procederá al seguimiento de las instrucciones del juego, vale decir, que solo se requiere la presencia de la niña, la misma que debe cambiar la vestimenta de la muñeca personalmente, es decir, poner la camisa, abotonar los botones, paralelamente desabotonarlos el momento que se requiere, colocar las diferentes figuras para la decoración de la vestimenta de la muñeca (scrach de colores), mediante la guía de peinados, peinar trenzas (indirectamente practicara la motricidad digital), los pantalones, medias, chaquetas que tienen cierre, al igual que las zapatillas, deben tener agujetas o scraches. En términos concretos, todos los ejercicios mencionados anteriormente ayudaran al campo de la motricidad fina y coordinación viso- motora.

Así mismo, la niña debe amarrar las agujetas de las zapatillas de la muñeca de manera personal, seriar y categorizar las mostacillas, para la creación de los accesorios de belleza de la muñeca, esto ayudar a estimular el área de pensamiento lógico en la niña.

Fundamentación de la aplicación del juguete

El juguete “ Mi muñeca Boliviana” pretende estimular una serie de capacidades cognitivas, de la misma manera apoyar y resolver trastornos de aprendizaje que la niña podría adquirir en caso de que no haya recibido una estimulación adecuada en determinadas edades entre 3 a 4 años. Esta etapa es fundamental para poder trabajar con las niñas (os) de estas edades, ya que aún no han ingresado al primero básico, lo cual da la posibilidad de poder estimular las áreas en las cuales se encuentra con falencia, para así en lo posterior, evitar que la niña (o) se frustre y se vea en desventaja con sus demás compañeros, lo cual va a afectar a la autoestima del niño (a).

Inicialmente el juguete ayudará a fortalecer la identidad personal de los niños (as), ya que como nos dice Erick Erickson la interacción social afectara a esta identidad personal, este autor menciona en sus teorías psicosocial que los niños (as) son muy vulnerables a la sociedad, ya que es

donde ellos se percatan de su medio externo. De igual manera como se había mencionado anteriormente, se pretende fortalecer los derechos del niño(a) en especial el derecho a la identidad, el derecho al respeto y a la dignidad, es por este motivo que se ha realizado este proyecto de elaboración del juguete "Mi muñeca Boliviana", ya que como objetivo principal se pretende que los niños (as) se identifiquen con su cultura, su color, sus rasgos, sus costumbres, de manera de eliminar el efecto de la colonización, motivo por el cual los niños (as) no se aceptan así mismos, porque quieren ser como las muñecas rubias, de ojos celestes o verdes (cultura americana o europea), es por eso que hoy en día debido a este problema de no tener identidad propia, los niños que presentan rasgos más nativos sufren del bullying y la discriminación.

Por otra parte, esta muñeca ayudará a estimular la inteligencia Lingüística, en la cual las capacidades que se encuentran implicadas son la capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y también al hablar. Paralelamente, apoyará a estimular la inteligencia lógica matemática, ya que las habilidades con las que se encuentra vinculadas son capacidades para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo. Además de eso como se había mencionado previamente este juguete "Mi muñeca Boliviana" ayudará a estimular la habilidad de razonamiento lógico, ya que por medio de las agujetas de las zapatillas y de tener la revista de peinados y accesorios de belleza de la muñeca, la niña trabajará el razonamiento y la resolución de problemas.

Al mismo tiempo, estimulará la memoria visual que es una forma de memoria que preserva algunas características de los sentidos relacionados con la experiencia visual. Gracias a este tipo de memoria, los niños (as) están preparados para localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental, dicho de otra manera, la niña enlazará la nueva información con la anteriormente almacenada.

Por último, el presente juguete ayudará a estimular la percepción de la niña, ya que le permitirá tener conciencia de los objetos (texturas-formas) atribuyéndoles firmeza en lo que conocen o conocerán en lo posterior y adquirir la capacidad de diferenciar, seriar, categorizar en cuanto a objetos vaya experimentando.

Los problemas de aprendizaje, a los cuales se pretende apoyar con el juguete de la muñeca, serán los trastornos del cálculo, el trastorno de la expresión escrita y el trastorno de la lectura. En cuanto a lo que se refiere a apoyar o resolver el trastorno del cálculo, la muñeca apoyará a trabajar el área del pensamiento lógico, ya que la niña, por cuenta propia debe practicar y ver la forma de amarrar las agujetas de las zapatillas, a la vez analizar cómo podría crear los accesorios de belleza de la muñeca. Paralelamente, ayudará al trastorno de la expresión escrita y al trastorno de la lectura que se encuentran muy vinculadas.

Conclusiones y recomendaciones

En definitiva, es fundamental trabajar con mucha paciencia y cariño con las niñas, ya que por medio de esta estrategia la niña podrá adquirir seguridad de sí misma, a la vez podrá saberse valiosa y competente, por lo que podrá a futuro estar preparada para enfrentar cualquier tipo de desafío que se le presente en su formación.

Se recomienda, que para que se desarrolle el proyecto de la "Muñeca Boliviana, motivar positivamente a las niñas, mediante la entrega de refuerzos como por ejemplo: Stickers de las

figuritas a preferencia de la niña, dulces o simplemente palabras de aliento de tipo afectivo: Muy Bien eres un niña muy inteligente, estoy orgullosa de tí, etc.

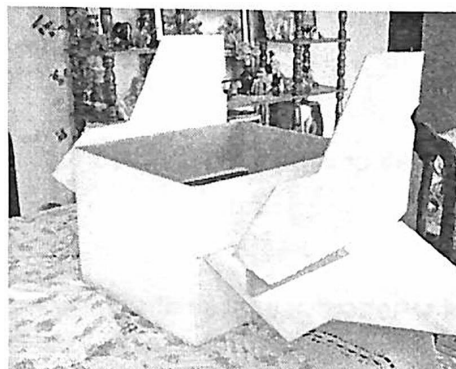
Bibliografía

- Ley del Ministerio Publico. Nuevo Reglamento a la Ley 2026 .Código del Nino, Nina y Adolescente. La Paz, Bolivia. Editorial U.P.S s.r.l.
- Howard Gardner. Inteligencias Múltiples. Recuperado el 24/11/13, a las 20:00 pm.Disponible en: <http://www.psicoactiva.com/infantil/multiples.htm>
- Erick Erickson y su teoría psicosocial. Recuperado el 23/11/13, a las 22:53 pm. Disponible en: <http://utopiainfantil.wordpress.com/2012/02/08/teoria-psicosocial/>
- La teoría de la identidad de Erick Erickson. Recuperado el 24/11/13, a las 20: 41 pm.Disponible en :
<http://egocreanetperu.blogspot.com/2009/05/la-teoria-de-la-identidad-de-erik.html>
- Trastorno de la Expresión escrita. Recuperado el 26/09/13, a las 23: 33 pm.Disponible en :
<http://www.psicodiagnosis.es/areaclinica/trastornosnelambitoescolar/trastornodelaescrituradisgrafia/>
- Habilidades motrices del niño de cuatro años .Desarrollo infantil. Recuperado el 21/09/13, a las 20: 12 pm. Disponible en:
<http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/habilidades-motrices-nino-de-cuatro-anos>

AIRCRAFT

Autora:

Alejandra Porcel Arias



Introducción

Los juguetes siempre han desempeñado un papel importante en la vida de los niños. Con frecuencia reflejan la cultura del momento e indican los cambios culturales y las tendencias sociales, tal y como se puede ver en los museos y las bibliotecas de juguetes alrededor del mundo.

A pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil.

Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida, el funcionamiento de las cosas y cómo llevarse bien con los demás.

Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano, amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño.

Los juguetes que fomentan la creatividad y la imaginación en los niños, por lo general, son los que se utilizan una y otra vez.

Hoy en día se han visto todo tipo de juegos para los niños comenzando por que los niños en esta generación pareciera que nacieron tecnológicos, es decir que la mayoría ahora a corta edad tiene un celular o manejan ya aparatos tecnológicos. Sin embargo no se ve la importancia de lograr generar otro tipo de aprendizajes en el niño con juguetes aunque aparentemente simples de gran ayuda a su desarrollo.

Es muy importante que los padres piensen en la utilidad de los juguetes educativos para los niños porque, a la vez que entretienen, los ayudan al desarrollo de sus destrezas psicomotoras y a que sean más creativos.

Hay diversos juguetes que corresponden a esa categoría con los cuales aprenden, de manera divertida, ciencias, matemáticas, lenguaje, geografía y otras disciplinas. Y algo muy importante: los conocimientos adquiridos de esa manera no se olvidan. Los juguetes educativos vienen en

diversidad de formas, dimensiones y colores. Igualmente varían en cuanto a su complejidad de acuerdo a la edad del niño.

Por esto es que se plantea desarrollar un avión armable de un tamaño considerable para que el niño pueda jugar con el de manera cómoda tal que el pueda estar en la parte del piloto y simular que el esta volando un avión de verdad que el mismo construyo.

Objetivo General

Desarrollar el aprendizaje de niños de 7 a 9 años de edad por medio del armado de un avión de juguete aportando a diferentes tipos de inteligencias.

Objetivos Específicos

- Impulsar la capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y, también, al hablar y escuchar. (Inteligencia lingüístico – verbal)
- Incrementar la capacidad para identificar modelos, verificar hipótesis y los razonamientos inductivo y deductivo (inteligencia lógica- matemática)
- Desarrollar capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos (inteligencia espacial)

Metodología

Como fue elaborado

El juguete está fabricado de:

1. Cartón para hacer la base del avión donde se podrán unir las piezas. Este es una caja de cartón donde se le hace ranuras para que entren las alas del avión. Posteriormente se corta las partes sobrantes de los costados de la caja.
2. Se consigue cartón prensado de 150 x 75 cm para hacer el modelo de las alas. Se hacen 2 modelos de cada ala y se hace también el modelo del motor para unirlo a las alas.
3. Consecuentemente se corta los modelos del cartón prensado y se les hace una ranura a las alas para que puedan unirse con el motor.
4. Se utiliza el resto de cartón prensado que queda para hacer 5 rectángulos de aproximadamente 15 cm para hacer que el avión tenga firmeza y no se caigan las piezas.
5. Posteriormente se pintan todas las piezas de color blanco para que posteriormente el niño lo pinte del color que quiera e incentive su imaginación.
6. Se imprime el panel de instrumentos de avión para colarlo en la parte anterior del avión.
7. Se consiguen 2 agarradores para ponerlos a los 2 lados de tal manera que el niño tenga la facilidad de agárralo y jugar con el.
- 8 . Se le facilitaran pinturas y un manual simple de como debe armar las piezas y este no ocupe mucho espacio y pueda armarlo cuando desee jugar.

Como se usara

- _ El niño deberá pintar las piezas del avión primeramente antes de armarlo y dejarlo secar.
- _ Después de que las piezas hayan secado el niño puede proseguir al armado de este utilizando como herramienta el manual.
- _ Después de haberlo armado puede jugar cuantas veces lo desee sin que el juguete ocupe campo ya que es arma ble y desarmable

Fundamentación de la aplicación del juguete

Ayuda a Problemas de:

- Percepción: Como es que el niño percibe el material , las instrucciones mediante los sentidos , si es que utiliza el tacto o el olfato o talves el oír como suenan las piezas
 - Lectura : Saber leer es un requisito primordial , poder seguir con la lectura
 - Lógica secuencial: Seguir la secuencia de los pasos o si es que no puede seguir los pasos
 - Coordinación ojo – mano: Al poner las piezas en su lugar como lo hace , lo hace a la primera? A la segunda? O le cuesta mucho hacerlo? O talves problemas al pintar su avión
 - Comprensión de lectura : Si es que entendió bien las instrucciones
-
- Memoria Visual : Una vez que lo haya armado volver a armarlo pero tratando de seguir con su imagen en la cabeza de cómo es que quedo
 - Orientación viso- espacial :
 - Representaciones mentales: Si es que se imagina como es que quedara después de armarlo.

Conclusiones y Recomendaciones

Este juguete podrá ayudara a incentivar:

- Imaginación.
- Creatividad.
- Resolución de problemas.
- Desarrollo cognitivo en general.

Es un juguete que no ocupa lugar en el hogar debido a que es un juguete armable y desarmable, este ayuda a el área cognitiva debido a que se deben realizar procedimientos para el armado y desarmado de este mismo.

Es un juguete muy bueno para la estimulación de niños , ya que los ayuda a desarrollar la creatividad e imaginación y el área cognitiva mediante el juego.

Se debe tener supervisión de personas mayores para el pintado de las piezas previniendo algún tipo de accidente.

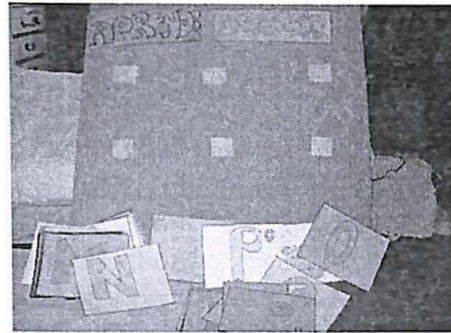
Bibliografía

deas entretenidas para los niños (2010). LA IMPORTANCIA DE LOS JUGUETES EN LA INFANCIA.
Encontrado en: <http://loquilliadas.blogspot.com/2010/07/la-importancia-de-los-juguetes-en-la.html>

APRENDE- SCRASH

Autora

Camila Richter Paz



Introducción

El aprende-scrash es un juguete que consiste en pegar letras y números en la pizarra para formar palabras aprender a sumar y distinguir dibujos con sus letras respectivas. Es un juguete didáctico y divertido que estimula el dialecto escritura de los niños que empiezan a leer escribir, y conocer el alfabeto como los números. Es un juguete sencillo pero muy divertido y fácil de utilizar, no requiere de baterías y ayuda a aquellos niños que están empezando la escuela.

Objetivo general

Estimular el aprendizaje de letras y números en niños que empiezan la etapa escolar

Objetivo específicos

- Apoyar el aprendizaje de los niños en la dialecto-escritura.
- Ejercitar la memoria visual.
- Mejorar las técnicas de formación a la hora de asimilar las letras y números.

Metodología

El juguete fue elaborado 100% a mano, se crearon láminas con cada letra del abecedario, como números del 0 al 9, con respectivos dibujos para cada letra y dibujos de cantidad para cada número. Además que se creó una pizarra con scrachs para que el niño pueda elegir cada letra o número y pegarla, así formando palabras o aprendiendo a sumar.

La forma de uso: Viene acompañado de un manual muy sencillo con ejercicios para que el que el niño pueda resolver, o si él lo desea colocar las láminas en la pizarra y de ahí empezar a aprender las letras, las sumas, además de crear cuentos con las imágenes. Un juguete muy sencillo y muy divertido que ayuda de una manera fácil el aprendizaje, así como fortalece el mismo.

Fundamentación de la aplicación del juguete.

El juguete propuesto apoya netamente al aprendizaje en general, apoya la lecto-escritura, la suma y resta, la memoria visual así como la auditiva. Teniendo un manual de ejercicios el niño podrá mejorar las técnicas de estudio a la hora de entrar al colegio. Es decir, que podrá escuchar palabras sin verlas y así pegar las letras que se utilizan sobre la pizarra, mejorará la memoria visual, ya que podrá distinguir las letras con un dibujo, así como observarlas mejor en la pizarra, o jugando con ellas, creando un espacio en su cerebro didáctico que al mismo tiempo podrá facilitarle el aprender y memorizarlas sin la presión de las tareas o los colegios.

Fundamento este juguete ya que en su sencillez es muy eficaz, y llama la atención de los niños porque es colorido y didáctico porque existe una interacción con él, el pegar y despegar las veces que desee las letras y los números en una pizarra grande, crea un ida y vuelta, porque se le proporciona un ejercicio motriz manteniendo la atención del niño fija sin darle lugar al aburrimiento.

Teoría

Lectoescritura inicial, en educación, se refiere a ese breve período en que los niños pequeños, entre 4 y 6 años de edad (educación infantil), acceden a leer y escribir. En realidad, no hace referencia a un concepto definido sino a un proceso compuesto por muchos conceptos que en su entramado han dado lugar a diversas teorías científicas de tal proceso. Los maestros saben que ese período es crucial porque los niños deben aprender a leer y luego leer para aprender otros temas y por esto deben observar detalladamente cómo los niños avanzan notablemente en sus logros. Cuando el maestro estudia sobre la lectoescritura inicial se enfrenta con teorías, investigaciones y estrategias de la práctica educativa que tienen distintos enfoques como el socio-cultural, el constructivista y la psicolingüística.

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones del procesamiento neural. La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos. La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual. Somos capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental.

La corteza visual es la encargada de recibir información de regiones subcorticales, como el cuerpo geniculado lateral. Sin embargo, una amplia evidencia indica que la identidad del objeto y la ubicación son preferentemente procesadas en la región ventral (occipito-temporal) y dorsal (parietal). Los lóbulos occipitales son los encargados de procesar los colores y formas; y una lesión de éstos puede dañar irreversiblemente la percepción visual.

Conclusiones y recomendaciones.

El juguete propuesto, es una técnica divertida de apoyar a los niños en la etapa del aprendizaje con algo tan importante como es la escritura y los números, estimulando su memoria visual y auditiva y mejorando la atención sin el aburrimiento que puede presentar las tareas del colegio. Su sencillez y practicidad hacen que los niños tengan un juguete fácil de manipular y que no dependan de instrucciones que lo complique. Teniendo un manual de ejercicios podrán trabajar con las madres. Es así que mientras aprenden podrán también divertirse y darle un giro de entusiasmo a las actividades del colegio.

Se recomienda cuidar el juguete quizás no mojar las letras o la pizarra, pero siendo algo tan sencillo (y en el caso que una de las piezas se perdieran o desgastaran es muy fácil reponerlas y con bajo presupuesto). El manual si debe tener más cuidado. A partir de este se pueden crear nuevos ejercicios que vayan complicándose a medida que el niño va creciendo.

MEDUSIN-MEDURRO

Autora

Adriana Ma. Lourdes Ruiz Vaca Diez



Introducción

La estimulación adecuada es toda actividad ya sea de contacto o de juego que proporcione al bebé fortalezas para el desarrollo oportuno de sus potenciales como persona. No busca acelerar el proceso de desarrollo, sino más bien potenciarlo.

Dicho objetivo se logra mediante la repetición de diferentes eventos sensoriales. (Que en este caso serán: visuales, auditivos y táctiles, enfatizando el desarrollo senso-perceptivo táctil).

Muchas veces el desarrollo de la percepción táctil es dejado de lado debido a que se prioriza la percepción auditiva y visual, sin embargo el desarrollo perceptivo táctil, también tiene implicaciones en el aprendizaje

La percepción táctil en los aprendizajes escolares es muy relativa, pues son las percepciones visuales y auditivas las que tienen una mayor relevancia en aprendizajes como la lectoescritura o el cálculo. Sin embargo, su importancia en la adaptación al medio vital de cada individuo es grande y determina, e incluso condiciona, la adquisición de bastantes aprendizajes gracias a la relación, e incluso sirve de apoyo importante a la percepción visual. De ahí la importancia y la necesidad de llevar a cabo una estimulación de la percepción táctil.

Objetivo general:

Adquirir la habilidad perceptiva través del tacto, la vista, y el oído, enfatizando en el primero para posteriormente crear patrones de relaciones futuras.

Objetivos específicos

1. Generar patrones visuales, auditivos y táctiles en el niño para crear huellas mnémicas.
2. Prevenir problemas de aprendizaje relacionados a la identificación, comparación y relación de estímulos.
3. Estimular el desarrollo del lenguaje mediante los sonidos producidos por el juguete, que se asemejan a los onomatopéyicos.

Metodología:

El presente juguete fue elaborado con materiales reciclados, teniendo de este modo una justificación en los planteamientos de la moralidad de la preocupación por el otro.

Fue elaborado con materiales suaves, pero de diversas texturas para el almacenamiento de diferentes sensaciones, utilizando diversos rellenos, para que se pueda producir diferentes sonidos, a su vez cada "tentáculo" esta hecho de diferentes colores. Medusin-Medurro está hecho de retazos de tela, papeles picados, materiales orgánicos, entre otros para lograr distintas texturas para cumplir con el objetivo general.

El juguete al ser manipulado emite diferentes sonidos, los cuales equivalen a sonidos onomatopéyicos, que son una de las bases para el desarrollo del lenguaje.

El mecanismo de acción del presente juguete es la manipulación libre del pequeño, mediante esta exploración el bebé sentirá, verá y oirá distintos estímulos, los cuales formaran nuevas huellas mnémicas.

Fundamentación de la aplicación del juguete:

El siguiente juguete está dirigido a niños a partir de los 6 meses, hasta aproximadamente 2 o 3 años de edad (debido a que la estimulación adecuada termina con el inicio de la etapa pre-escolar). Pretende estimular al niño de manera multimodal, para que éste reciba información de tipo táctil, auditiva y visual.

De manera lúdica y mediante la manipulación libre se logrará estimular la memoria auditiva y visual, creando patrones para relaciones futuras, en este caso, específicamente los patrones que se lograran desarrollar son: texturas, estímulos visuales y auditivos.

Medusin-Medurro apoyará también, al desarrollo del lenguaje, gracias a los sonidos que emite. Natalia Calderón Astorga afirma que una manera de desarrollar la percepción auditiva es haciendo que el niño reciba estímulos auditivos análisis de ruidos naturales en forma organizada que conduzcan al niño a la apreciación de diversas cualidades sonoras. (Base para el desarrollo del lenguaje).

Por otra parte el siguiente instrumento no pretender resolver ningún problema de aprendizaje, sino que al contrario pretende prevenir problemas de aprendizaje futuros relacionados con la asociación de distintos estímulos, y favorecer al aprendizaje del niño o niña ya que mientras más patrones almacenados se tenga, mayor cantidad de herramientas tendrá para asentar conocimientos.

Por último como se menciono anteriormente, el presente juguete fue desarrollado reciclando distintos materiales, mostrando que un justificativo para la realización del juguete es la moralidad de la preocupación por el otro.

Conclusiones y recomendaciones

La estimulación táctil muchas veces es dejada de lado, pues tanto educadores como padre suelen priorizar el desarrollo auditivo y visual, sin embargo el desarrollo senso-perceptivo táctil, juega un

papel importante en el desarrollo cognitivo del niño o niña. Esto no quiere decir que los otros sentidos no deben estimularse, por lo contrario, se pretende explicar que mediante más estímulos perceptivos el bebé reciba, mayor cantidad de patrones serán almacenados y posteriormente usados para asociar con aprendizaje nuevo, previniendo de este modo problemas escolares y apoyando a un rendimiento óptimo en la futura etapa escolar por la que tendrá que cursar el niño o niña.

Se recomienda utilizar este instrumento lúdico con ayuda de los padres en las edades de 6 meses a 18 meses, a partir de los 18 meses o incluso antes el niño ya tendrá las posibilidades para manipular el juguete sin ayuda.

Bibliografía:

- Carazo, J en: <http://blog.desarrollandomentres.com/2011/11/01/la-importancia-de-las-areas-de-percepcion-en-el-aprendizaje/> (obtenido el 15 de octubre de 2013)
- *La importancia de la audición en el desarrollo del niño* en: <http://www.nataliacalderon.com/laimportanciadelaaudicioneneldesarrollodelenguajedelnioa-c-298.xhtml> (obtenido el 15 de octubre de 2013)
- http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_809/a_10925/10925.html (obtenido el 15 de octubre de 2013)
- <http://www.estimulosadecuados.com.ar/> (obtenido el 15 de septiembre de 2013)
- <http://estimulaciondiscapacidadcognitiva.bligoo.com.co/que-es-estimulacion-adecuada#.UjZETtlz3ng> (obtenido el 15 de septiembre de 2013)
- <http://www.uaz.edu.mx/noticias/csuaz/hvolatil/hojavolatil10.pdf> (obtenido el 15 de septiembre de 2013)

EL CARRITO ORD

Autora:

Carla Daniela Saavedra A

Introducción

Se podría decir que un juguete es muy importante para un niño más cuando se le da uso para una función en las áreas cognitivas, afectivas, comportamiento generando una estimulación temprana se menciona que en estos tiempos los juguetes no cumplen ya funciones para estas áreas de estimulación sino salen al mercado con otras funciones.

El juguete en un niño/as es muy importante porque mediante el empieza un juego lúdico teniendo un objeto en contacto algunos padres cabe mencionar compran juguetes a sus hijos para estimularlos pero no todos.

Se realiza un juguete para niños de 1 a 3 años porque a esta edad el niño ya puede caminar la función de este juguete móvil es para estimular en el ordenamiento de sus juguetes y la parte de psicomotricidad ya sea gruesa o fina.

Objetivo General

Dar a conocer que el juguete genera en el niño un proceso de aprendizaje en base al área de psicomotricidad gruesa, y fina.

Objetivo Específicos

- Determinara que el juguete ayudara al niño a que mejore su capacidad de abstracción de la información y obtenga un buen desarrollo en las áreas de psicomotricidad como fina y gruesa.
- Identificar que el niño/a obtendrá el desarrollo de su capacidad de orientación espacio y tiempo generando en él un proceso de aprendizaje.
- Determinar que este juguete tendrá la función de ordenar y ayudara en el niño/as en el área de psicomotricidad.
- El juguete integrara áreas de psicomotricidad fina como gruesa para resolver problemas de aprendizaje.

Metodología

El juguete fue creado para estimular el área de aprendizaje y la parte motora gruesa como fina, teniendo en cuenta la edad para estos niños que será del 1 año hasta los 3 años porque es una edad en donde el niño obtiene curiosidad por la cosas y genera en él un proceso de aprendizaje con facilidad. Pero se debe tener en cuenta que los padres aportaran con un granito de arena al explicar a su hijo la función de este juguete cuando lo compren.

La calidad de este juguete es para estimular las áreas de psicomotricidad fina como gruesa y para evitar a lo largo problemas de aprendizaje que se repercutirá en su rendimiento académico.

El juguete desarrolla en el niño/as la capacidad de orientación espacio y tiempo, información sensorial visual, tacto, también determinara su conciencia del espacio.

- 1er paso el niño agarra con sus manitos el carrito
- 2do el niño impulsara el carrito para dirigirse a recoger sus juguetes
- 3er el niño recogerá los juguetes que están en el piso y los ordenara.

Este juguete puede ser usado para niños y niñas que desde pequeños se inculque el orden.

Como fue elaborado

1 El carrito será de madera

2 Está compuesto por cuatro llantas

3 Se cubrirá la parte de madera para protección en el niño/as y evitar posibles golpes. (Esponjita)

4 En el cajón el niño/as acomodara sus juguetes y también los usara para jugar.

5 El juguete será accesible para el niño/as y lo maneja con facilidad estimulando el área de psicomotricidad gruesa como fina.

Fundamentación de la aplicación del juguete

En esta edad el niño tiene una maduración neurológica surgiendo su capacitación de movilización de control de musculatura y su capacidad de vocalización según Erickson se adquiere su autonomía el niño siente que posee voluntad propia que es capaz de auto controlarse. Con esto queremos decir que la función de este juguete es estimular el área de psicomotricidad fina como gruesa y también el área de coordinación viso espacial en donde el niño obtendrá el manejo solo del juguete.

Con el juguete queremos evitar problemas de aprendizaje que se puede manifestar con dificultades para escuchar, pensar, hablar, leer, escribir, deletrear cálculos matemáticos, prestar atención, problemas de memoria, coordinación motora, destrezas sociales y falta de madurez emocional.

Este juguete ayudara en el niño en la parte motriz fina, en donde incluimos la coordinación acertada entre mano y ojo la habilidad de usar los ojos para seguir y concentrarse en objetos, la precisión en manipular las manos y los dedos para tomar objetos, la habilidad cerebral para asimilar la información sensorial proveniente del tacto y la habilidad de determinar un objeto utilizando el tacto y la vista.

Psicomotricidad gruesa incluyen aquellas necesarias para perfeccionar la postura y controlar los movimientos corporales la conciencia de cada lado, (derecho e izquierdo) del cuerpo, la habilidad de controlar los movimientos de los grupos musculares mayores y la conciencia de dónde está el cuerpo en relación con otros objetos y personas.

Con este juguete el niño evitara algunos problemas de aprendizaje y desarrollara mejor la capacidad orientación espacio y tiempo y se obtendrá una mejor coordinación como fina y gruesa.

También ayudara a la percepción ya que el niño integrara la información haciendo uso sus 5 sentidos que nos permite tener conciencia de los objetos, relacionándose así con el razonamiento siendo un conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas de acuerdo a

ciertas reglas y que darán apoyo o justificarán una idea. En otras palabras más simples, el razonamiento permite resolver problema en este caso el niño tendrá la facultad de obtener a una edad temprana el orden que posteriormente se reflejara en su aprendizaje.

Conclusiones

El juguete cumplirá funciones distintas que generara en el niño un proceso de aprendizaje y evitara posibles problemas que se reflejaron en el área académica.

También cumplirá la función de que a una edad temprana el niño adquiriera un hábito de orden haciendo uso de sus funciones sensoriales y otras áreas de estimulación, pero cabe recalcar que este juguete se creó para ayudar en el orden de casa y que el niño también lo use para jugar.

Recomendaciones

- Que los padres hablen con sus hijos para hacerles conocer la función del juguete.
- También el juguete generara en el niño un proceso de aprendizaje para evitar problemas en el área académica.
- Que el niño mantenga un buen manejo del carrito agarrando siempre de los agarradores para ayudar y mejorar su orientación espacio y tiempo.
- El juguete también cumplirá en la estimulación de la psicomotricidad para evitar posibles problemas en su desarrollo motor.
- Que los padres siempre mantengan un buen contacto con sus hijos guiándolos en el manejo del juguete para que después el niño/ a puedan manejar independientemente.

Bibliografía

Referencia de estudio del la clase avanzada de la materia de psicología educativa tema de desarrollo de Erickson, piaget desarrollo en las etapas del niño.

Trastornos Del Cálculo

<http://www.psicodiagnosis.es/areaclinica/trastornosenelambitoescolar/trastornodelcalculodiscalia/index.php>

REAL FOLKS (LOS VERDADEROS AMIGOS).

Autora

Andrea Vanessa Torrico Vergara.



Introducción

Las formas de incentivar a los niños para que aprendan deben ser necesarios, estos, como nuevas estrategias de enseñanza.

Objetivo general

Resolver problemas de atención para poder mejorar los problemas de aprendizaje

Objetivo específicos

Mejorar la memoria visual y auditiva del niño o niña como la atención, así como su inteligencia verbal y lógica.

Metodología

Hoy en día de acuerdo a la Ley 070 la cual es la ley de la educación Avelino Zañani y Elizardo Perez, los programas de educación deben incluir el aprendizaje de la identidad de nuestros niños, dando por consiguiente que los mismos deben tener una nacionalidad como dictan los derechos de la niñez, es por eso que se ha creado juguetes con las leyendas bolivianas, dando un nombre en ingles como composición de dos palabras que es folks, hablando así de folklore y amigos.

Se crearon tres distintos peluches con sus respectivas tarjetas, las cuales tienen escritos, que son las leyendas bolivianas que representan cada muñeco de felpa, al poner el respectivo muñeco con la respectiva tarjeta este sonora y no así con un diferente peluche, los materiales que se utilizaron para realizar los osos de felpa fueron: lana, espuma, hilo, aguja, retazos de telas; Para la creación de la tarjetas se utilizo: cartón, papel, tinta negra, hojas de colores, imanes y tarjetas musicales.

Fundamentación de la aplicación del juguete:

El juguete se utilizara para poder construir mejores aprendizajes, de manera didáctica, donde el niño o niña pueda captar cada leyenda boliviana, apareando la misma con cada muñeco de felpa que representa la leyenda, ayudara a que el niño tenga una mejor memoria visual, una mejor memoria auditiva y también ayudara a que el niño preste mas atención debido a que cada peluche y cada tarjeta tiene un dispositivo de reconocimiento auditivo.

La atención es parte fundamental del aprendizaje, ya que es un componente cognitivo del mismo. (Ferrer Cascales, 2010)

La atención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. (Ferrer Cascales, 2010).

La memoria auditiva y visual están en función de la modalidad sensorial a la que se aplique y de la naturaleza del estímulo.

La atención visual está más relacionada con los conceptos espaciales, mientras que la auditiva lo está con parámetros temporales.

Es por eso que también se trabajaran la inteligencia lógica, la inteligencia lingüística, debido a que al niño se le estará presentando una serie de afiches con las leyendas de cada oso de felpa, el niño podrá leer la leyenda al igual que aprender cómo se escriben algunas palabras. (Torrez Arosomena, 2012)

El juguete podrá ser utilizado en cualquier momento, más que todo para trabajar en el hogar del niño que presenta problemas de atención, tampoco se descarta el poder trabajar el aula pero se debería trabajar en aula con un grupo mínimo de niños para hacer que estos relacionen y comprendan de manera correcta cada juguete con cada tarjeta.

Conclusiones y recomendaciones:

Se sabe que trabajar durante el aula con juguetes didácticos, puede incrementar la atención de los niños, como también decrementarla si son muchos estudiantes en una sola aula, es por eso que se recomendaría trabajar con un grupo máximo de siete a ocho niños.

Bibliografía

- Ferrer Cascales, 2010,
<http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/2/Tema%202.%20Atenci%C3%B3n.pdf>,
Actualizado el 25 de Noviembre del 2013 a horas: 02:57 p.m
- Claudia, Torrez Arosomena, 2012, <http://formared.blogspot.com/2012/04/actividades-para-desarrollar-y-evaluar.html>

ANEXO

TEMA	Características	diagnostico	Intervención	Relación CIE-10
La percepción Estephany Gutierrez	La percepción es siempre una organización de datos sensoriales, que nos permite tener conciencia de los objetos atribuyéndoles consistencia y cualidad. Igual que las sensaciones, son resultado, de la acción directa de los objetos sobre los órganos de los sentidos; pero dichas sensaciones son estructuradas e interpretadas por el sujeto con ayuda de sus conocimientos. Para que se de esta percepción es necesario dos elementos : Maduración: la percepción depende del desarrollo del sistema nervioso sensorial. Aprendizaje: nuestra experiencia y conocimientos condicionan nuestra percepción.	1- Existencia de un deterioro clínicamente significativo del rendimiento escolar específico. 2- El déficit debe ser específico en el sentido de que no sea explicable por un retraso mental o déficits menores de la inteligencia general. Debido a que el Cociente de Inteligencia y el rendimiento escolar no son exactamente paralelos, esta distinción sólo puede hacerse teniendo en cuenta los tests de CI y de rendimiento estandarizados, aplicados de forma individual, que sean adecuados para la cultura y el sistema educativo del niño. 3- El déficit debe ser precoz, en el sentido de que debe haber estado presente desde el comienzo de la educación y no haber sido adquirido con posterioridad.		(F81.0) Trastorno específico de la lectura (F81.1) Agrafía
Tema: Percepción auditiva PPAC Amalia Medeiros	Dificultad para oír en situaciones ruidosas	Si bien se puede detectar el PPAC observando las conductas del niño, este procedimiento no es	Estrategias para superar el PPAC	Cuando se detecta y trata a tiempo este problema se pueden

	Dificultad para seguir conversaciones largas Dificultad para escuchar conversaciones telefónicas Dificultad para aprender una lengua extranjera o un vocabulario difícil Dificultad para recordar información oral (es decir, déficit de memoria auditiva) Dificultad para tomar apuntes Dificultad para mantenerse enfocado en una actividad, si existen otros sonidos en el ambiente (es decir, el niño se distrae fácilmente con otros sonidos) Dificultad con la organización Dificultad para seguir instrucciones con varios pasos Dificultad para dirigir, mantener o dividir la atención	suficiente ya que muchas de estas conductas se las puede encontrar también en personas con otros trastornos (déficit de atención, pérdida de audición sensorial, problemas de conducta, dificultades de aprendizaje o dislexia. Por lo que se recomienda derivar al niño a. que se le haga la prueba de audición especializada y se hayan descartado otras etiologías. El profesional a cargo es el audiólogo, la edad del niño debe ser superior a los 7 años para que le hagan las pruebas de comportamiento y electrofisiológicas.	Entrenamiento auditivo y de saber cómo se producen los sonidos. Identificación y entrenamiento del uso de estrategias para superar dificultades académicas, de habla y lenguaje y auditivas específicas. Facilitar dispositivos de ayuda auditiva. Realizar modificaciones acústicas en la clase Los demás pueden tratar de hablar claramente, reformulando la información, dejándole un asiento preferencial, usando ayuda visual para complementar la	evitar: Retrasos en el habla y el lenguaje (F80.2) Bajo rendimiento o fracaso académico Pérdida de su amor propio Problemas emocionales y sociales Se presenta como trastorno secundario de TGD (F 84.9) TDAH(F90.0/F90.8/F90.9) DISFACIA DISFEMIA DEPRESION (F31-F34) ESQUIZOFRENIA(F20) ALZHEIMER(F00.xx) ADICCIONES(F10-F16)
--	--	--	--	---

	Dificultad para leer o deletrear Dificultad para procesar información no oral (ej., falta de apreciación musical)		información y así sucesiva-mente. El programa debe estar diseñado para satisfacer las necesidades del niño y debe tener un enfoque interdisciplinario.	
Memoria visual Adriana Ruiz	La memoria es una función cognitiva permite retener experiencias pasadas y evocarlas cuando sea necesario, según el alcance temporal, se clasifica convencionalmente en: memoria a corto plazo, memoria a mediano plazo y memoria a largo plazo. En el caso de la memoria visual, es el proceso que nos permite retener y recuperar todas las nociones que se percibieron a través de los ojos.	Dificultada para relacionar otros estímulos con los estímulos visuales ya almacenados Dificultad para el desarrollo de mapas conceptuales, esquemas u otro tipo de técnicas de estudio. Posibles dificultades de lecto-escritura (sobre todo al inicio del aprendizaje de la misma)	Fomentar juegos o dinámicas donde esta memoria sea ejercitada. Hacer que el niño relacione historias o cuentos con una imagen mental que él mismo construya.	Si esta memoria se ejercita, cumple una función preventiva hacia otros posibles problemas de aprendizaje, Además que se desarrolla capacidades para mejorar ciertas técnicas de estudio, al igual que la comprensión lectora, facilita el

	La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de los sentidos relacionados con la experiencia visual. Gracias a este tipo de memoria las personas son capaces de localizar información de memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental, es decir relacionar la nueva información con la anteriormente almacenada. Por otro lado se vio que existen factores que afectan a la memoria visual, los mismos se enlistan a continuación: • EL SUEÑO • EL DAÑO CEREBRAL • EDAD • ALCOHOL La memoria visual tiene relación con capacidades de aprendizaje como: • Lectura veloz • Oratoria • Métodos de estudio • Redacción			aprendizaje de la lecto-escritura, entre otras ventajas.
Memoria auditiva Camila Ritcher	La memoria es indispensable para el aprendizaje. Para aprender algo nuevo debemos no sólo comprenderlo sino también recordarlo. Hay varias formas de usar la memoria, es decir, de	Al niño-a que tiene dificultades para recordar lo que oye, probablemente le será difícil: Repetir cuentos. Aprender bien las canciones. Les	SE TRABAJA CON EJERCICIOS PARA MEJORAR LA MEMORIA AUDITIVA EN LOS	F81.0 Trastorno específico de la lectura F81.3 Trastorno mixto

	recordar. Una de ellas es a través de lo que oímos. Memoria Auditiva, consiste en la habilidad de recordar lo que se oye en la secuencia u orden apropiado ¿Por qué es importante? * Cuando un niño experimenta más dificultades que la mayoría para recordar lo que oye en el orden apropiado, probablemente presentará problemas en el rendimiento escolar. Por ejemplo, se le hará difícil aprender a contar, recordar el sonido de las letras, las tablas de sumar y multiplicar, seguir las instrucciones del profesor-a... La percepción y discriminación auditiva se refiere a la habilidad para reconocer adecuadamente los sonidos que se oyen. Esta habilidad implica poder detectar diferencias y semejanzas entre los sonidos y las palabras. La recepción auditiva se refiere a la habilidad para entender lo que se oye, y la asociación auditiva, a la capacidad para relacionar los conceptos y palabras que el niño usa y oye. Estas	cambiará palabras. Repetir recados Recordar lo que, se le pida que haga. Poner atención en clase Hacer un dictado correctamente. Desenvolverse adecuadamente en matemáticas.... Al niño-a que tiene dificultades para recordar lo que oye, probablemente le será difícil: Poner atención , se mostrará inquieto. Escuchar, se distraerá con otros sonidos de alrededor. Seguir instrucciones. Pide que le repitan continuamente. Identificar la voz de la persona que habla. Saber de dónde vienen los sonidos que oye. *Distinguir el tono, frecuencia e intensidad de los sonidos. *Diferenciar sonidos humanos de los que no lo son. *Distinguir entre sonidos o palabras (dos-tos). *Reconocer sonidos particulares dentro de una misma palabra.	NIÑOS. Para realizar todos los días: antes de acostar al niño-a, contarle un cuento corto y pedirle que lo repita. Ejercicios específicos: repetir una serie de números en el mismo orden que se ha dicho. De discriminación y Memoria auditiva: con uno o varios-as niños-as decir palabras y ellos-as agregar otra que rime mata, pata, lata... Ejercicios con ritmos: hacer una serie de sonidos de animales y luego repetirlos en el mismo orden miau,guau,guau,miau - Convertir patrones visuales en auditivo	del desarrollo del aprendizaje escolar. F81.1 Trastorno específico de la ortografía.
--	--	--	--	--

	habilidades permitirán que el niño-a haga generalizaciones de las ideas y pueda entender conceptos abstractos. El niño-a que presenta dificultad para entender lo que oye no podrá comprender el significado de palabras, cuentos, canciones, instrucciones, etc... También puede ocurrir que entienda el significado de lo que oye, pero no pueda hacer categorías de conceptos que van asociados, hacer generalizaciones, manejar ideas abstractas, ni obtener conclusiones de lo que oye.	*Hablar sin hacer sustituciones de sonidos o sin omitir sílabas. *Entender el significado de palabras o cuentos. - Comprender el significado de las palabras - Seguir y entender las instrucciones que se le dan - Responder rápidamente. Necesita tiempo para comprender lo que se dice. - Interpretar las bromas que recibe. - Comprender cómo dos cosas son iguales o distintas cuando oye su descripción. - Encontrar diferentes soluciones a un mismo problema. - Entender cuentos o juegos verbales. - Relacionar dos o más conceptos, categorías (aves). - Reconocer objetos familiares cuando solo se nombran y no los puede ver	Lotería de sonidos.
--	---	--	---------------------

Razonamiento lógico Andrea Torrico	El razonamiento es el conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas de acuerdo a ciertas reglas y que darán apoyo o justificarán una idea. En otras palabras más simples, el razonamiento es la facultad humana que permite resolver problema. Razonamiento no lógico, también conocido como informal, se basa en casos de la experiencia y del contexto. El pensamiento lógico es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos. Es importante tener en cuenta que las diferencias y semejanzas entre los objetos sólo existen en la mente de aquel que puede crearlas. Por eso el conocimiento lógico no puede enseñarse de forma directa. En cambio, se desarrolla mientras el sujeto interactúa con el medio	- Las adivinanzas. Al niño-a que tiene dificultades para poder pensar lógicamente se considerara que no se ha trabajado mucho la abstracción o el comparamiento de objetos por consiguiente si el niño o niña no puede con eso, le será imposible poder tener una lógica en su escritura, lectura o también habla.	Se trabaja haciendo que el niño relacione una historia contada con una que el ya conozca. Se hace que el niño haga ejercicios de matemáticas.	(F81.2) Trastornos específicos de habilidades aritméticas (F81.3) Trastornos mixtos de habilidades escolares (F90.0) Trastorno de la actividad y la atención
--	---	--	---	---

	ambiente.			
Trastorno de lectura María José Achá	Características: El trastorno del desarrollo de la lectura es una dificultad para leer que ocurre cuando el cerebro no reconoce ni procesa apropiadamente ciertos símbolos. La dislexia o trastorno del desarrollo de la lectura ocurre cuando hay un problema en áreas del cerebro que ayudan a interpretar el lenguaje y no es causado por problemas de visión. Es un problema de procesamiento de información específica que no interfiere con la capacidad de uno para pensar o entender ideas complejas. La mayoría de las personas con este trastorno tienen inteligencia normal y muchos tienen una inteligencia por encima del promedio.	Diagnóstico: Los síntomas pueden detectarse en preescolar, pero no suelen diagnosticarse hasta el inicio de la enseñanza básica. Si se realiza una identificación temprana, el pronóstico es bueno, si bien en unos pocos casos, el trastorno puede durar toda la vida. Se da con mayor frecuencia en parientes biológicos de primer grado. Debe distinguirse de las variaciones normales del rendimiento académico que se producen en diferentes momentos de los cursos escolares, su diferenciación suele producirse espontáneamente al volver el sujeto a sus niveles habituales de rendimiento. Los condicionantes del entorno vital del sujeto deben también ser tenidos en cuenta, de forma que no se confunda con el trastorno un retraso en el aprendizaje, producido por una falta de oportunidades o por unos factores culturales específicos que no valoren el aprendizaje de la lectura.	Intervención: <u>Entrevista familiar</u> • Datos físicos • Datos psíquicos • Datos ambientales • Informe o datos del colegio <u>Nivel mental</u> • Pruebas verbales • Pruebas no verbales • Pruebas gráficas <u>Lenguaje</u> <u>Nivel pedagógico</u> • Lectura • Escritura Percepción y Motricidad • Esquema corporal • Lateralidad • Percepción espacio-temporal Personalidad	Relación CIE 10/DSM IV: F81.0 Trastorno específico de la lectura Déficit específico y significativo del desarrollo de la capacidad de leer que no se explica por el nivel intelectual, por problemas de agudeza visual o por una escolarización inadecuada. Pueden estar afectadas la capacidad de comprensión de lectura, el reconocimiento de palabras leídas, la capacidad de leer en voz alta y el rendimiento en actividades que requieren leer. Incluye: Retraso específico de la lectura. "Lectura en espejo". Dislexia del desarrollo. Disortografía asociada a trastornos de la lectura.

		Antes de realizar el diagnóstico, deben descartarse las posibles alteraciones de la visión o de la audición, o en caso de existir alguna de éstas, debe confirmarse que la dificultad para el aprendizaje de la lectura es significativamente superior a lo que justificaría el trastorno sensorial presente. La distinción del Trastorno del Cálculo y del Trastorno de la Expresión Escrita, es sencilla, dado que en el primero existe dificultad para leer los números pero no para realizar operaciones sencillas con ellos, y en el segundo no existe dificultad para leer, pero sí para escribir lo leído.	• Pruebas gráficas • Pruebas constructivas	F81.8 Otros trastornos del desarrollo del aprendizaje escolar Incluye: Trastorno del desarrollo de la expresión escrita. Criterios diagnósticos del Trastorno de la lectura (DSM-IV-TR) La dislexia común se caracteriza por una adquisición lenta de las habilidades de lectura. La velocidad lectora lenta, comprensión deteriorada, omisiones y distorsiones de palabras y rotaciones de letras están más allá del nivel de rendimiento esperado basado en la edad y el
--	--	---	---	--

Cl.				
A) El rendimiento en lectura, medido mediante pruebas de precisión o comprensión normalizadas y administradas individualmente se sitúa sustancialmente por debajo de lo esperado dados la edad cronológica del sujeto, su coeficiente de inteligencia y la escolaridad propia de su edad.				
B) La alteración del criterio A interfiere significativamente en el rendimiento académico o las actividades de la vida cotidiana que exigen habilidades para la lectura.				

Trastorno de la expresión escrita Daniela Nava	Es un trastorno ocasionado por problemas de deficiencia en las habilidades de escritura. -Este trastorno de aprendizaje es también conocido como Digráfica, es una alteración significativa de la capacidad de expresión escrita, no es debida a un retraso mental, suele presentar una combinación de déficits en la composición de textos escritos, mostrando errores gramaticales o de puntuación, organización pobre de los párrafos, múltiples errores ortográficos, y grafía muy deficitaria. -La Digráfica y Disortografía	-No se debe diagnosticar el presente trastorno si sólo existen faltas de ortografía o mala caligrafía. -Criterios para realizar el diagnóstico: 1.Dificultad desde los primeros años escolares para deletrear palabras y expresar sus pensamientos de acuerdo a las normas propias de su edad. 2- Errores gramaticales en las oraciones verbales o escritas y mala organización de los párrafos. Por ejemplo de forma reiterada aunque se les recuerde empezar la primera palabra de la oración con mayúscula y terminarla con un punto. 3- Escribe lentamente, con letras informes y desiguales. 4- Deficiente espaciamiento entre letras, palabras o entre renglones, con ligamento defectuoso entre letras. 5- Trastorno de la prensión. Coge de manera torpe el lápiz contrayendo exageradamente los	-En el tratamiento se implica habilidades focalizadas en la lectura y en especial el deletreo. Son actividades que requieren de esfuerzo, ya que deben combinar instrucciones directas secuenciales en las asociaciones de palabra – sonido, normas de deletreo, ortografía, escritura de las oraciones y las conexiones entre frases. -La escritura requiere de la estimulación de la motricidad fina de la mano, en caso de que la intervención se realice a un niño , se requiere que	-F81.8 Otros trastornos del desarrollo del aprendizaje escolar Incluye: Trastorno del desarrollo de la expresión escrita. -F82 Trastorno específico del desarrollo psicomotor -F81 Trastornos específicos del desarrollo del aprendizaje escolar F81.0Trastorno específico de la lectura. F81.2Trastorno específico del cálculo F81.1Trastorno específico de la ortografía.
1. Disgrafía El vocablo Digráfica se la emplea para designar el trastorno de la escritura que afecta a la forma o al contenido de la misma y la manifiestan niños que no presentan problemas intelectuales, neurológicos, sensoriales, motores, afectivos o sociales. 2.Disortografía				

	Se trata de una dificultad en la escritura cuya característica principal es un déficit específico y significativo de la ortografía normalmente asociada los trastornos lectores.	dedos, lo que le fatiga en poco tiempo, estas dificultades se hacen notar cuando, en cursos más avanzados, se exige al niño que escriba rápido. 6- Alteraciones tónico-posturales en el niño con déficit de la atención. 7- La mayoría de niños con este trastorno se sienten frustrados y enfadados a causa del sentimiento de inadecuación y fracaso académico. Pueden sufrir un trastorno depresivo crónico y alteraciones de la conducta como resultado de su creciente sensación de aislamiento, diferenciación y desesperanza.	manipule una pelota de esponja, el tiempo que sea necesario , mejor si se le hace un habito. -Mientras si intervención se realice a una persona adulta, se pide que haga uso de un ordenador puede servir de ayuda para compensar su discapacidad, pero hay que tener en cuenta que el escribir a máquina requiere intervención predominante, tareas de planificación y organización de motricidad gruesa.	
Trastorno de cálculo Carla Saavedra	Características: Se trata de un trastorno caracterizado por una alteración específica de la capacidad de aprendizaje de la aritmética. El trastorno afecta al aprendizaje de los conocimientos aritméticos básicos:	Diagnostico: El niño no establece una asociación número-objeto, aunque cuente mecánicamente. No entiende que un sistema de numeración está compuesto por grupos iguales de unidades, y que cada uno de estos grupos forma	Intervención El tratamiento debe efectuarse en las siguientes áreas: Psicomotriz: Hay que utilizar ejercicios perceptivo-motores que comprendan:	Relación CIE 10 / DSM IV CIE 10 / DSM IV F81.2 Trastorno específico del cálculo Trastorno caracterizado por una alteración específica de la capacidad de

adición (suma), sustracción (resta), multiplicación y división. La Discalculia Este trastorno supone una incapacidad para aprender a realizar operaciones aritméticas. Son deficiencias relacionadas con la comprensión de términos matemáticos y la conversión de problemas matemáticos. Dificultad en la capacidad para reconocer y entender los símbolos. También para ordenar grupos de números. Se incluye la dificultad con las operaciones básicas y sus secuencias (suma, resta, multiplicación y división. Se trata de dificultades en copiar figuras y observar los símbolos operacionales correctamente.	una unidad de orden superior. No memoriza el grafismo de cada número y, por tanto, le cuesta reproducirlo. -Los hace en espejo, de derecha a izquierda, y con la forma invertida. -Confunde los dígitos cuyo grafismo es de algún modo simétrico (. 6 y 9). -Le cuesta hacer seriaciones dentro de un espacio determinado y siguiendo la dirección lineal izquierda-derecha. Igual como ocurre con el trastorno de la lectura o la escritura, no se conoce la causa exacta. La opinión actual es que se trata de un problema de origen multifactorial en el que influyen factores madurativos, cognitivos, emocionales y educativos en distintos grados y combinaciones, vinculados a trastornos verbales y espaciales. La capacidad viso-espacial y visoperceptiva tiende a estar afectadas. Con frecuencia hay	-Actividades para el conocimiento del esquema corporal, presentando especial atención a la simetría, las coordenadas espaciales arriba-abajo, delante-detrás, derecha-izquierda en relación con el propio cuerpo, y el conocimiento de los dedos. -Actividades que aumenten la coordinación visomotriz, y proporcionen un sentido del ritmo y del equilibrio. -Ejercicios de orientación espacial, ya fuera del esquema propioceptivo, y de organización temporal en conexión con el ritmo. b) Cognitiva: - Aumento del	aprendizaje de la aritmética. Incluye - Trastorno del aprendizaje de la aritmética. - Síndrome del desarrollo de Gerstmann. - Acalculia y discalculia del desarrollo. - Criterios diagnósticos DSM-IV: a) La capacidad para el cálculo, evaluada mediante pruebas normalizadas administradas individualmente, se sitúa sustancialmente por debajo de la esperada dados la edad cronológica del sujeto, su coeficiente de inteligencia y la escolaridad propia de su edad. b) El trastorno del
---	---	---	--

	mala lateralización (lateralidad cruzada o contrariada), con los trastornos que conlleva de esquema corporal, falta de ritmo y desorientación espacio-temporal. En algunos niños, pueden presentarse además, problemas sociales, emocionales y/o comportamentales, siendo relativamente frecuentes las dificultades en las relaciones interpersonales.	vocabulario, sobretodo del relacionado con la matemática hay que hacer hincapié en las manifestaciones escritas, en el aprendizaje y utilización de signos matemáticos, en la disposición escrita de las operaciones. - Hay también que trabajar la atención (en especial la atención sostenida) y la memoria (memoria de trabajo, memoria inmediata.	criterio A interfiere significativamente con el rendimiento académico o las actividades diarias que requieran capacidad para el cálculo. c) Si existe un déficit sensorial, las dificultades para el rendimiento del cálculo exceden de las habitualmente asociadas a él.
--	---	---	---