

**UNIVERSIDAD LA SALLE
CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES**



**“EL PUZZLE COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN
PSICOPEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL DESARROLLO
DE LA PERCEPCIÓN VISUAL EN ESTUDIANTES CON
INMADUREZ VISOPERCEPTIVA DE SEGUNDA SECCIÓN
NIVEL INICIAL”**

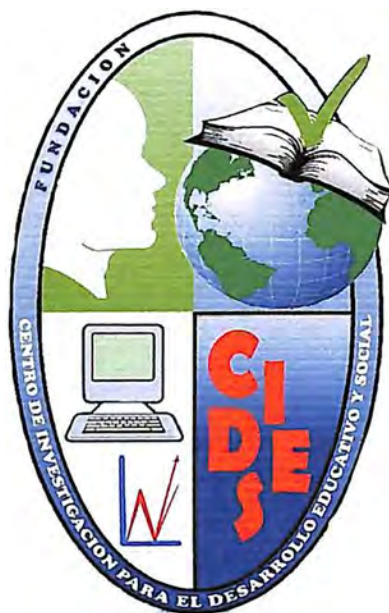
**TESINA PARA OPTAR AL GRADO DE POSTÍTULO EN LA
ESPECIALIDAD DE PSICOPEDAGOGIA CLINICA**

**POSTULANTE : Lic. Wilson Richard Rivas
TUTOR LIC. Piter Henry Escobar Callejas**

**LA PAZ - BOLIVIA
2010**



CENTRO DE POSTGRADO FUNDACIÓN CIDES



DEDICATORIA:

*A Dios, por brindarme siempre
nuevas oportunidades de crecimiento
personal y social.*

*A mi familia y amigos; porque son un
apoyo significativo en mi vida.*

AGRADECIMIENTO:

Al personal docente administrativo de la universidad "La Salle" y la fundación "Cides" por promover espacios de formación académica que responden a las necesidades inmediatas de nuestro contexto.

PRESENTACIÓN

La educación inicial es la base fundamental sobre la que se construye el desarrollo del ser humano, es cimiento de interacción y adaptación al ámbito escolar y familiar permitiendo el aprendizaje básico necesario en lo cognitivo, social y personal. Dentro de las habilidades y capacidades cognitivas que se trabajan en éste nivel, la función de la percepción visual se considera de vital importancia en el proceso de aprendizaje, esencialmente en la lectoescritura y cálculo, dado ya en los primeros años de la escuela básica. El retraso en la madurez visoperceptiva nos permite vislumbrar a un estudiante que requiere una atención educativa particular lo que es una necesidad educativa especial, esto se lo puede verificar en la ejecución de tareas en las diferentes áreas curriculares donde se utiliza ésta función; su abordaje puede darse en distintos niveles como el mismo proceso áulico a partir de adecuaciones curriculares, que son principios y orientaciones básicas en el diseño curricular para el nivel inicial dado por el ministerio de educación, y también el abordaje psicopedagógico especializado; es en éste segundo punto en que se basa la presente investigación.

En nuestro contexto, la educación inicial aún no cobra la importancia necesaria que debería tener, aunque es de a poco que se está ingresando en ese proceso. Gran parte de las instituciones educativas de éste nivel todavía no interiorizan la real importancia que tiene la formación educativa, interdisciplinaria e integral en los estudiantes; es de a poco que se está avanzando en ese proceso por lo que ya algunas instituciones cuentan con los equipos profesionales necesarios para establecer la función educativa en este nivel. En la institución educativa donde se realizará la presente investigación se trabaja de forma interdisciplinaria abordando la problemática dada de forma integral; en este sentido, una de las principales necesidades de trabajo en la intervención psicopedagógica es el fortalecimiento a las

diferentes funciones básicas para el aprendizaje, en éste caso al desarrollo de la percepción visual, mismo que permitirá promover en los estudiantes las competencias necesarias requeridas para su ingreso al nivel primario.

ÍNDICE

Pág.	
Dedicatoria	I
Agradecimiento	II
Presentación	III
Índice	V
Resumen	VII
Introducción	IX
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1. Planteamiento del problema	1
2. Formulación del problema	3
3. Justificación	3
4. Limitaciones	4
5. Antecedentes	
6. Objetivos	6
Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
7. Hipótesis	7
8. Variables	7
Definición Conceptual	7
Definición Operacional	8
CAPÍTULO II. SUSTENTO TEÓRICO	9
1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
A. El Juego en la Educación Inicial	9
a) Aprendizaje y Desarrollo Humano en la Etapa Infantil	9
b) Antecedentes Históricos del Juego y la Educación Inicial	12
c) El Juego en la Educación Inicial de Nuestro País	13
d) Conceptualización de Juego	14
e) Enfoques Teóricos Pedagógicos y Psicológicos del Juego	16
f) El Juego en el Campo de la Intervención Psicopedagógica	23

B. La Percepción Visual y Dificultades de Aprendizaje	24
a) La Percepción	24
b) Definición de Visopercepción	25
c) Enfoques de Estudio de la Visopercepción	27
d) Habilidades del Desarrollo Visoperceptivo	31
e) Percepción Visual y Dificultades de Aprendizaje	34
C. Psicopedagogía Clínica: Puzzle y Percepción Visual	37
a) Abordaje Terapéutico en Psicopedagogía Clínica	37
b) El Juego del Puzzle, Definición y Tipos	48
c) El Puzzle en la Educación Inicial	50
d) Puzzle y Habilidades Visoperceptivas	51
e) El Puzzle en la Intervención Psicopedagógica	52
2. MARCO REFERENCIAL	53
3. MARCO LEGAL	55
4. MARCO INSTITUCIONAL	56
 CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO	 59
1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	59
2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	59
3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	60
4. POBLACIÓN Y MUESTRA	61
5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	63
5.1. Técnicas	63
5.2. Instrumentos de Investigación	64
6. PROCEDIMIENTOS DE INVESTIGACIÓN	64
7. CRONOGRAMA	66
 CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	 67
1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	67
2. PROPUESTA DE LA INTERVENCIÓN	68
3. OBJETIVOS	68
4. RECURSOS MATERIALES	56
5. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES	70
6. EVALUACIÓN	74
 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 75
ANEXOS	

RESUMEN

La educación inicial es base en la construcción del ser humano, permite un crecimiento personal y social integrando al sujeto al ámbito escolar y preparándolo con las competencias académicas necesarias para los siguientes niveles escolares. Es en ésta época que el niño, al interactuar con su ambiente, se encuentra desarrollando plenamente sus capacidades, habilidades y destrezas personales que le permiten fortalecer sus procesos de aprendizaje. Sin embargo, no siempre el desarrollo de éstos aspectos se da en el mismo ritmo y nivel; en algunos casos, de acuerdo a una multiplicidad de factores, las diferentes funciones cognitivas básicas para el aprendizaje sufren cierto retraso en su desarrollo. Una de éstas funciones es la percepción visual, la misma que es de marcada importancia en el proceso de aprendizaje, ya que las distintas habilidades que la componen, como por ejemplo las posiciones en el espacio, son de marcada importancia al momento de realizar alguna tarea como ser la copia de una figura, el reconocimiento de signos gráficos, etc.

Es en éste sentido que existen diferentes formas de abordaje psicopedagógico de ésta problemática; las intervenciones tanto individuales como grupales. De alguna manera, en la institución educativa donde se realiza la investigación, el abordaje individual es pertinente y el grupal nos muestra resultados favorables pero no los esperados, pues no son sistemáticos. A partir de ello es que se propone en la presente investigación la utilización de mecanismos, recursos y fundamentos teórico-metodológicos para el abordaje grupal de éstas dificultades y que sean una extensión de apoyo a lo desarrollado individualmente. La terapia psicopedagógica basada en el juego de "Puzzle" en el abordaje grupal es la propuesta terapéutica en la presente investigación, basado esencialmente en fundamentos teórico-metodológicos que responden a los enfoques cognitivos, activos y

diferenciales; entre ellos podemos mencionar a la neuropsicología, desarrollo cognitivo, psicoterapia cognitiva, escuela activa, pedagogía diferencial, didáctica especial y educación especial fundamentalmente. La metodología propuesta es la pre-experimental con un grupo de trabajo y la utilización del pre y post test; la muestra es de 7 estudiantes que tienen inmadurez visoperceptiva y el estímulo a aplicar es el programa terapéutico de intervención cuya finalidad es fortalecer y nivelar las habilidades visoperceptivas de ésta muestra de la investigación.

INTRODUCCIÓN

Desde la teoría existe un aporte insuficiente al desarrollo de la psicopedagogía y del mismo modo se da en la práctica profesional. Se dice poco respecto al abordaje clínico terapéutico en ésta área, muchas veces fusionado y confundido entre los enfoques biomédicos y cognitivos que la relegan en su desarrollo. Algunos enfoques plantean a la psicopedagogía clínica reducida a “tratamiento” lo que minimiza su campo de acción. Sin embargo no tenemos que ir más allá para encontrar la respuesta a la identidad de la psicopedagogía clínica, como rama de las ciencias de la educación se tiene un espectro inter y multidisciplinario de abordaje lo que le permite abordar al sujeto como “integral” en la relación sujeto – contexto, apoyado en enfoques mismos de la educación como la didáctica especial y la pedagogía diferencial, por nombrar algunos, y la psicoterapia cognitiva desde la perspectiva psicológica; en síntesis, la psicopedagogía clínica debe entenderse en el espectro “integral” y para ocuparse del sujeto en situación disfuncional de aprendizaje. Ese es el fundamento esencial dado en la presente investigación, tomando esas concepciones para abordar la terapia psicopedagógica grupal a partir del juego de “Puzzle” en la intervención a estudiantes de la segunda sección del nivel inicial en la unidad educativa “Mi Rinconcito” que presentan dificultades de aprendizaje relacionadas a la inmadurez visoperceptiva que no les permite desarrollar plenamente sus competencias académicas y se convierten en una necesidad educativa especial.

El primer capítulo refiere al planteamiento problemático de la investigación realizando una descripción específica de las necesidades educativas que motivaron a su realización, para luego realizar el planteamiento de los objetivos y la formulación de la hipótesis de investigación que guiará el curso de su desarrollo; posteriormente haremos referencia al capítulo que

fundamenta la teoría realizando un abordaje de los principales enfoques y corrientes que darán respaldo y sustento a las teorías que se generan en la investigación. Posteriormente se describe el fundamento metodológico que nos permite visualizar las formas de concretizar la investigación y los mecanismos operativos para ello; finalmente ingresamos al capítulo referido a la propuesta de investigación que nos permite desmenuzar el proceso operativo de intervención psicopedagógica que pretende fortalecer y nivelar las habilidades visoperceptuales de ésta población para optimizar su aprendizaje y el logro de las competencias académicas.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una de las principales dificultades de aprendizaje vistas en la segunda sección del nivel inicial (Kinder), se da en relación al desarrollo de las funciones básicas de aprendizaje, específicamente el desarrollo de la percepción visual; previamente tenemos que considerar que la percepción es una función psicológica que permite la interpretación de la información dada en el medio a través de nuestros sentidos, en éste caso la visión. No todos los estudiantes tienen el mismo nivel de desarrollo madurativo en la función visoperceptiva, en éste sentido **se denota que parte de los estudiantes presentan un retraso madurativo en el desarrollo de ésta función psicológica básica para el aprendizaje; esencialmente en ciertas habilidades viso perceptivas** de reconocimiento, discriminación e interpretación de estímulos visuales, como la constancia de forma, en la cual presentan dificultades para generalizar y discriminar las distintas figuras geométricas presentes en diferentes tamaños y orientaciones espaciales; la posición en el espacio y direccionalidad, que consiste en la diferenciación de las diferentes orientaciones espaciales y la forma de la figura, ya en la escuela básica se convierte en la capacidad para la diferenciación espacial en letras similares como la “b” y la “d”, por ejemplo; finalmente en las relaciones dadas por las nociones de Figura - Fondo, en las que se percibe dificultad para poder discernir un objeto de un determinado fondo que aumente en complejidad; en síntesis son estas habilidades importantes en el desarrollo cognitivo del estudiante y se considera a la percepción visual como un factor, de las diversas habilidades necesarias, esencial en el posterior proceso de aprendizaje en la lectoescritura y cálculo.

De no abordarse en la intervención psicopedagógica, **como parte operativa de la psicopedagogía clínica**, estas dificultades se la pueden considerar como un factor importante en el surgimiento de dificultades de aprendizaje que **interfieran en el rendimiento escolar**; en la situación educativa actual enmarcada en la **realización de tareas escolares** como trazos, copias de figuras, secuencias de ejecución gráfica y relaciones espaciales **establecidas en las áreas curriculares para el nivel inicial**; más adelante en el aprendizaje sistemático de la lectoescritura y cálculo que podrían verse retrasadas y con dificultades de apropiación. Además pueden estar asociados con otros síntomas adicionales al retraso en el aprendizaje como la desadaptación psicosocial, dificultad en la organización, en la atención y la construcción de la autoestima.

La **intervención psicopedagógica** debe considerar, para el trabajo en ésta dificultad de aprendizaje y el nivel educativo correspondiente, la forma **interceptiva** y de **apoyo asistencial**; en el primero basados en la detección y diagnóstico diferencial, posteriormente en éste último a partir del desarrollo de actividades terapéuticas no solo enmarcadas en tratamientos básicos de apoyo, tomando como base enfoques cognitivos-comportamentales, sino también considerando otros mecanismos alternativos de intervención en extensión como son el juego y la actividad basados en enfoques activos, constructivos y lúdicos, que son características básicas para el trabajo en éste nivel; y que además no solo impliquen el trabajo de reconocimiento visoperceptivo, que es el centro esencial en la presente investigación, sino también otros eslabones como el de ejecución óptico – motriz y la percepción táctil como eslabones complementarios a la fijación y madurez de ésta área que implican flexibilidad y plasticidad de las funciones neurocognitivas que permitan superar las dificultades de aprendizaje y el rendimiento escolar presentes.

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide el juego de puzzle en el fortalecimiento de las habilidades de percepción visual en estudiantes de segunda sección del nivel inicial que presentan inmadurez visoperceptiva de la Unidad Educativa “Mi Rinconcito”?

3. JUSTIFICACIÓN

En la escuela inicial, la **actividad y el juego** se convierten en ejes básicos para el proceso de aprendizaje de los niños, también se convierten en una **herramienta central en la intervención psicopedagógica para éste nivel**, adicionalmente a las técnicas propias de la intervención clínica, pues permite generar mayor interés en los niños promoviendo más expectativa y desarrollando sus propósitos interventivos considerando mecanismos terapéuticos de intervención grupales que sean una extensión del abordaje clínico individual con cada uno de ellos.

Dentro de las funciones cognitivas básicas para el aprendizaje el desarrollo de la percepción visual es considerado como un eslabón importante y necesario para éste propósito, ya que la apropiación de la lectoescritura y cálculo, ejes centrales en el proceso educativo, dados en el nivel primario requieren como factor central cognitivo el desarrollo de éstas habilidades.

La importancia de la presente investigación radica en la de **generar estrategias de intervención psicopedagógica**, que coadyuven al trabajo **clínico individual**, basados en el enfoque cognitivo, de la actividad lúdica y constructiva del niño como **mecanismos terapéuticos clínicos psicopedagógicos grupales de extensión**, en éste caso el **juego de PUZZLE** que, siendo material de intervención concreto y significativo, permita asistir a estudiantes con retraso en el desarrollo madurativo de

las habilidades visoperceptivas, considerando a ésta como una **función cognitiva sistémica** a la cual también permitirá relacionar otros mecanismos de las funciones cognitivas como las funciones táctiles lo que promoverá el fijar, relacionar e integrar información que permita el desarrollo de éstas habilidades favoreciendo el aprendizaje.

En este sentido, el presente estudio es relevante para los estudiantes de la segunda sección en el nivel inicial, de forma central, ya que es en éste nivel donde se comienza a detectar debilidades en el desarrollo de la madurez visoperceptiva que interfiere en el proceso de aprendizaje, permitiendo un abordaje psicopedagógico integral que considere como estrategia la actividad lúdica como una extensión básica y de apoyo a técnicas de intervención y tratamiento, como las de enfoque cognitivo, en el proceso abordaje de éstos estudiantes.

La finalidad de la presente investigación es la de explicar la incidencia que tiene la aplicación de la estrategia de intervención psicopedagógica basada en el juego como el PUZZLE respecto del fortalecimiento en la habilidades de reconocimiento en la madurez visoperceptiva en los estudiantes de la segunda sección del nivel inicial en la Unidad Educativa “Mi Rinconcito” de la zona este de la ciudad de La Paz, a partir del diseño metodológico de un plan de abordaje psicopedagógico.

4. LIMITACIONES

La presente investigación abarca a la población infantil de la segunda sección del nivel inicial, en la unidad educativa “Mi Rinconcito”, específicamente a niños (as) que presentan inmadurez en el desarrollo visoperceptivo que interfiere en su proceso de aprendizaje y que, además, puede repercutir en problemas de la adquisición de la lectoescritura y cálculo más adelante; para

lo cual la investigación propone el diseño de un programa de intervención clínica para el trabajo adjunto en terapia grupal psicopedagógica con éstos niños para fortalecer sus habilidades visoperceptivas. Sin embargo existen algunos factores que dificultarían éste proceso, limitando los alcances de la investigación, éstos pueden ser:

- Coordinación con dirección y las maestras para llevar adelante los procesos de evaluación e intervención.
- Receptividad del programa en los padres de familia para su disponibilidad en el desarrollo del mismo.
- Disponibilidad de uso y administración de materiales de intervención.
- Disponibilidad por parte de las maestras para permitir momentos de ingreso a sus aulas para seguimiento.

5. ANTECEDENTES

La educación inicial es el cimiento fundamental sobre la que se construye el desarrollo del ser humano, es un primer momento de interacción y adaptación al ámbito escolar, permitiendo el crecimiento personal y social lo que genera el logro de competencias necesarias para su desempeño académico en posteriores niveles escolares. El contar con estudiantes que tienen retraso en la madurez visoperceptual, dentro del aula, conlleva requerimientos educativos particulares; el trabajo multidisciplinario a nivel psicopedagógico y el áulico llevado adelante por el docente. Es una necesidad educativa especial que debe ser abordada a partir de la implementación de diferentes acciones, entre ellos la intervención clínica psicopedagógica.

Se tiene como punto de partida el haber desarrollado procesos de evaluación e intervención de orden individual y grupal dentro de la institución a nivel psicopedagógico. Sin embargo, las intervenciones grupales no estaban demasiado sistematizadas y no contaban con el apoyo en cuanto a

disponibilidad de tiempo y recursos tanto de padres de familia como del personal docente; por lo que éstos procesos eran iniciales, lograron resultados positivos pero no los esperados. Es por ello que se plantea en la presente investigación el desarrollo sistemático de un programa terapéutico clínico psicopedagógico de forma grupal, que sea un apoyo adicional al prestado en la terapia particular, y permita el trabajo de fortalecimiento en el desarrollo visoperceptivo a partir del juego de Puzzle, como mecanismo de abordaje.

6. OBJETIVOS

6.1. General.-

- **Determinar** si el juego del PUZZLE, como estrategia de intervención psicopedagógica, **fortalece** el desarrollo de las habilidades de percepción visual en estudiantes con inmadurez visoperceptiva de segunda sección del nivel inicial de la Unidad Educativa Mi Rinconcito.

6.2. Específicos.-

- Conocer a los estudiantes de segunda sección del nivel inicial que presentan retraso en la madurez visoperceptiva a través de la aplicación del Pre Test.
- Desarrollar el plan de abordaje psicopedagógico para los estudiantes que presenten retraso en la madurez visoperceptiva.
- Posibilitar el desarrollo significativo de la madurez visoperceptiva en éstos estudiantes a partir de la aplicación del plan de abordaje psicopedagógico.

- Identificar los alcances logrados respecto al desarrollo de las habilidades visoperceptivas en éstos estudiantes a través de la aplicación del Post Test.

7. HIPÓTESIS

El planteamiento de la presente hipótesis de investigación responde al estudio cuantitativo de tipo pre-experimental, pues existe una relación de causa – efecto en las variables considerando el Pre-Test y Post-Test con un solo grupo manejando una variable de control.

Formulación de la Hipótesis:

“El juego de PUZZLE fortalece el desarrollo madurativo de las habilidades de percepción visual en estudiantes con inmadurez visoperceptiva de segunda sección del nivel inicial en la Unidad Educativa Mi Rinconcito”

8. VARIABLES

Variable Independiente (V 1):

Juego de PUZZLE

Variable Dependiente (V 2):

Madurez de las Habilidades de Percepción Visual

Definición de variables:

8.1. Definición Conceptual

(V 1).- Es una actividad lúdica generalmente de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de su estructura que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas.

(V 2).- La percepción visual es una alta función cognitiva que implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas; éstas se dan a partir de diferentes habilidades como ser la direccionalidad ocular, análisis, identificación, discernimiento y organización de información visual e integración óptico-motriz que siguen un progreso de desarrollo en función de la edad.

8.2. Definición Operacional

(V 1).- Son piezas de distintas formas y colores que se combinan y forman figuras u objetos significativos que permiten trabajar las habilidades visoperceptuales.

(V 2).- Son aspectos centrales de la percepción visual, como la direccionalidad ocular, discernimiento de figuras, constancia de forma, posición espacial, memoria visual e integración óptico-motriz, que se reflejan en las diferentes áreas curriculares de la educación inicial y permiten el logro de competencias educativas siguiendo un progreso e desarrollo en función de la edad.

CAPÍTULO II. SUSTENTO TEÓRICO

1. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

A. El Juego en la Educación Inicial

a) *Aprendizaje y Desarrollo Humano en la Etapa Infantil*

La etapa infantil es una de las etapas de mayor desarrollo integral en el niño; al mismo tiempo que su curiosidad por aventurarse a nuevas experiencias le permiten conocer su mundo inmediato también le facilitan la apropiación cognoscitiva del mundo en el que vive, esto es dado por el aprendizaje.

Al encontrarse en la etapa educativa del preescolar, los niños desarrollan sus aspectos intelectivos acordes a la interacción y experiencias que reciban del medio; la memoria, como la estructura central en el aprendizaje, sigue también un ritmo acelerado de desarrollo en ésta etapa. Dos funciones esenciales son las puestas en práctica: el reconocimiento y el recuerdo; el primero que hace referencia a la capacidad para identificar algo conocido previamente, y el segundo que refiere a la capacidad para reproducir un conocimiento previamente almacenado en la memoria; en la etapa infantil es la primera la que tiene mayor desarrollo en la realización de actividades, para que posteriormente ambas mejoren su habilidad. Al respecto *“Los niños en preescolar, como los de todas las edades, realizan mejor las tareas de reconocimiento que las de recuerdo, y su habilidad mejora con la edad”*¹.

¹ Papalia, Diane E.; Wendkos Olds, Sally “Desarrollo Humano” Editorial Mc Graw Hill Interamericana S.A. Séptima Edición Colombia 1997 Pág. 213

Una de las teorías más desarrolladas del aprendizaje para ésta etapa es la de Piaget, denominada etapa preoperacional, *“Según Piaget, entre los tres y los seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognoscitivo: la etapa preoperacional, en ella éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica”*². Piaget lo llamó así a la segunda etapa del pensamiento porque una operación mental requiere pensamiento lógico, y en esta etapa los niños aún no tienen la capacidad para pensar de manera lógica. En lugar de ello los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones. Es decir, desarrollan la capacidad para imaginar que hacen algo en lugar de hacerlo realmente; es decir los niños pueden pensar en objetos, personas o sucesos que no están presentes, mediante representaciones mentales de ellos, por ejemplo un niño en la etapa sensoriomotora del desarrollo aprende cómo jalar un juguete por el piso, un niño que ha alcanzado la etapa preoperacional desarrolla una representación mental del juguete y una imagen mental de cómo jalarlo. Si el niño puede usar palabras para describir la acción, la está cumpliendo mental y simbólicamente con el empleo de las palabras. *“El símbolo más común (y probablemente el más importante para el pensamiento) es la palabra, primero hablada y después escrita. Conocer los símbolos de las cosas ayuda a pensar en ellas y en sus cualidades, a recordarlas y hablar de ellas con los demás. Los niños en la etapa preoperacional pueden usar ahora el lenguaje para referirse a cosas ausentes y para hechos que no suceden en el presente”*³. Los puntos desarrollado por éste autor son los siguientes: Juego Simbólico; por ejemplo, un niño de 2 años puede utilizar un objeto (como osito de peluche) para simbolizar otro (como su mamá). A medida que los niños se hacen mayores, simulan una serie de hechos, como ir de compras, jugar a la casita, o jugarán al doctor y harán que mamá y papá vayan al

² Ibid. Pág. 216

³ Ibid. Pág. 217

hospital, éste requiere cada vez más de la participación de otros niños. Sincretismo; consiste en cometer errores de razonamiento al intentar vincular ideas que no están relacionadas, por ejemplo mamá tuvo un bebé la última vez que fue al hospital, de modo que la próxima vez que vaya al hospital se esperará erróneamente que traiga a casa otro bebé. Egocentrismo; el egocentrismo es la incapacidad para tomar el lugar de otro para imaginar el punto de vista de otra persona. Animismo: consiste en atribuir a los objetos inanimados cualidades de los seres vivos. La centración; es decir concentran la atención en un objeto o evento demasiado tiempo. Clasificación; clasificar significa que es posible pensar en los objetos en términos de categorías o clases, por ejemplo colocan a un lado de la mesa redondos y en otro cuadrados. Estos son algunos de los principios de éste autor.

Otro autor que habla respecto del desarrollo infantil y aprendizaje es Vigotsky, quien afirma que *“... todas las grandes funciones de planeación y organización en el desarrollo cognoscitivo aparecen dos veces: la primera como resultado de la interacción con otras personas, por lo común adultos, y luego después que el niño ha interiorizado las enseñanzas de los adultos”*⁴. Habla de las zonas de desarrollo, en la que afirma que existen tres niveles: la zona de desarrollo real, en la que se encuentra el niño (o sujeto) con sus conocimientos ya establecidos a partir de la experiencia; la zona de desarrollo potencial, que es a la que se pretende alcanzar, es lo que se espera que logre la persona, en éste caso el niño respecto de los aprendizajes; finalmente se encuentra la zona de desarrollo próximo, que está justo en el medio, donde la mediación del contexto permite el desarrollo de actividades y aprendizajes en el sujeto, es decir el apoyo sociocultural favorece, media y facilita el aprendizaje en el niño.

⁴ Ibíd. Pág. 228

b) Antecedentes Históricos del Juego y la Educación Inicial

La educación en la etapa infantil cobra importancia ya en la época del renacentismo con las primeras aproximaciones hacia la consideración de la educación como el desarrollo de las potencialidades e integralidad del ser humano en sus diferentes etapas, cuyo desarrollo científico se lo abordará y profundizará más tarde. En el siglo XVIII ya algunos pensadores de la educación, como Rousseau, mencionaban sus concepciones educativas de la educación infantil; en éste sentido se identifica a Rousseau como *“... el primero que ha reconocido a la infancia como una edad propia, como una etapa con caracteres peculiares, que hay que estudiar y respetar... La infancia tiene maneras de ver, de pensar, de sentir que le son propias”*⁵.

El pedagogo Froebel, de origen alemán, da grandes avances hacia la educación inicial sistematizada basada en un enfoque humanista, es en éste sentido que *“... en 1816, se dedica a la educación de los niños, fundando una escuela llamada Instituto General Alemán de Educación”*⁶. Ésta sistematización tuvo un recorrido progresivo por el tiempo, ya que en los diferentes momentos históricos ha cumplido diferentes funciones desde las concepciones de escuelas guarderías que cumplían una función maternal dada la incorporación de la mujer al mundo laboral hasta llegar a la función actual que contempla la integralidad y desarrollo del niño como una alta función educativa basados en los planteamientos de Froebel, Montessori, Decroly, las hermanas Agazzi, Freinet, por mencionar algunos pensadores de

⁵ Luzuriaga, Lorenzo “Historia de la Educación y de la Pedagogía” Editorial Losada S.A. Decimocuarta Edición Buenos Aires, Argentina 1979 Pág. 169

⁶ Ibid. Pág. 201

la educación, a partir de la cual *“...se propusieron contemplar no solamente aspectos asistenciales y preparatorios, sino también aspectos educativos”*⁷.

Basados en el desarrollo humano y las características tanto personales como del entorno es que se promueve básicamente a la educación inicial como la base de la formación educativa en las personas que logran desarrollar tanto sus capacidades individuales como las sociales, tomando como concepción metodológica la actividad y el juego esencialmente. En éste sentido Montessori conceptualiza a la actividad en el niño como *“... el medio por el cual la inteligencia logra los objetos del mundo exterior: es la acción a través de la cuál el hombre se relaciona con el mundo exterior...”*⁸.

c) El Juego en la Educación Inicial de Nuestro País

Dentro de los modelos pedagógicos que son la base de la reforma educativa y de la nueva ley educativa toman y consideran al juego como un elemento central en el proceso de aprendizaje esencialmente en el nivel inicial, ya que al ser la educación no solamente constructiva, liberadora y crítica sino también productiva y por ello altamente creativa y propositiva donde se posibilita al estudiante como un ente altamente creativo y activo que está en permanente relación dialéctica con el contexto. Al respecto se tiene que *“Las actividades diarias e la gente, las labores del hogar, el trabajo comunitario, los juegos de los niños, constituyen espacios de participación social de gran efectividad en el aprendizaje”*⁹.

EL juego es considerado como herramienta central para el aprendizaje, en éste sentido *“El juego es una actividad libre, continua, espontánea y dinámica que forma parte del desarrollo del niño. Es la actividad principal a través de la*

⁷ Gassó Gimeno, Anna “La educación Infantil. Métodos, Técnicas y Organización” Ediciones CEAC España 2001 Pág. 18

⁸ *Ibíd..* Pág. 40

⁹ Fascículo: Organización Pedagógica Reforma Educativa Boliviana Pág. 12

cual se desarrollan las funciones básicas”¹⁰. Por ello se hace muy importante favorecer el aprendizaje y desarrollo de las funciones básicas en los preescolares a partir del juego, ya que esto no solo le permite al niño hacer su aprendizaje significativo y gratificante, sino creativo, productivo y emocionalmente apropiado.

d) Conceptualización de Juego

El juego, de forma general, es una actividad libre y delimitada que se da en un contexto psicosocial donde se produce un tipo de comunicación, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales, lo que les permite una relación dialéctica con el medio y el desarrollo de la creatividad. Entonces al referirnos al juego debemos considerar que *“Se trata de una actividad total, un recurso creador para el desarrollo fícosensorial, motriz muscular y para la coordinación psicomotriz”*¹¹.

Del mismo modo debemos considerar al juego como herramienta esencial en el terreno educativo y la maduración infantil, por lo mismo debemos considerar que el juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. Entonces respecto al juego desde el punto de vista educativo tenemos que son *“Ejercicios que contribuyen al desarrollo físico o mental... Los juegos educativos ejercitan la vista, la*

¹⁰ Guidugli, Susana; Velasco, Patricia “Guía del Maestro para el Nivel Preescolar” Unidad Nacional de Servicios Técnico Pedagógicos Primera Edición La Paz, Bolivia Pág. 15

¹¹ Gutiérrez L., Feliciano “Glosario Pedagógico” Editorial Gonzáles Quinta Edición La Paz, Bolivia 2004
Pág. 135

agilidad, el valor, la tenacidad, además desarrollan la cooperación, la solidaridad, el respeto, etc.”¹².

El juego tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño. En los diferentes ámbitos, como la familia o escuela, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, según sus edades y preferencias, ya sea individualmente o en grupo, los que pueden estar por personas o ser de entera espontaneidad por ellos, con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica; pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño. Entonces, vale la pena afirmar que el juego en la educación permite el desarrollo armonioso del ser humano, en su aprendizaje, su psiquis, sus emociones y relación con el medio; por lo tanto cuando se utilice el recurso del juego para el abordaje en las diferentes áreas va a depender mucho de la intencionalidad que se tenga y los objetivos que se busquen cuando se consideren su implementación; de ésta manera se tiene que la función más importante del juego es *“... la imaginación, esto permite entrar a un mundo de fantasía y de creatividad. Existen juegos que favorecen el desarrollo de la percepción, de los sentidos y la construcción de conceptos”¹³.*

El juego constituye en el niño su actividad central. Hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente. El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas. Es decir que el juego llega a reflejarse como un medio de comunicación tanto de los aprendizajes como de las necesidades, experiencias y vivencias del niño. De esto modo tenemos que *“Al jugar, el niño exterioriza sus alegrías, miedos, angustias y es el juego el que le ofrece la posibilidad de elaborar, por ejemplo, los celos hacia un hermanito en el juego con un osito, al que a veces*

¹² Ídem.

¹³ Ídem.

besa y a veces pega"¹⁴. El juego le aporta una larga serie de experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas del desarrollo; por lo mismo, el juego, en el campo pedagógico y psicológico, cobra una real importancia en cuanto al desarrollo infantil tanto emocional, social y cognitivo. Cabe resaltar que el juego no es un aspecto limitante a la etapa infantil o la educación inicial, sino vale la pena recalcar que es en ésta etapa donde cobra una vital importancia por el proceso mismo de desarrollo que vive el niño en cuanto a lo emocional, educativo y social; sin embargo el juego se extiende a todas las etapas de la vida adecuándose a las mismas en función de su intencionalidad, enfoque y función; por ejemplo en el nivel secundario o la tercera edad.

e) Enfoques Teóricos Pedagógicos y Psicológicos del Juego

Los diferentes tipos de juegos, desde las concepciones psicológicas y pedagógicas, respecto a la educación infantil se presentan a partir de los enfoques teórico metodológicos desarrollados en los diferentes campos científicos, en lo que refiere a la presente investigación se toma como referencias centrales y básicas a las concepciones de los pedagogos y psicólogos dedicados a éste campo.

Perspectivas Teóricas del Juego

Froebel.-

Como ya se mencionó anteriormente, es uno de los primeros pedagogos de la escuela nueva que, al oponerse a la educación tradicional, propuso una

¹⁴ Montoya Cabrera, Claudia Artículo: "El Juego en los Niños"
<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0550/591.ASP> visita: agosto de 2010

educación humanista y activa esencialmente con la población infantil, por lo que fundó su primera institución que hasta el día de hoy sigue su enfoque y postulados: Kindergarten. En relación al juego afirma que es de vital importancia tanto para el desarrollo intelectual como emocional en los niños, permitiendo el desarrollo físico y moral, *“Los niños deben jugar, ya que es una actividad espontánea de la vida infantil, una actividad instintiva que necesitan para desarrollarse correctamente tanto a nivel físico como mental”*¹⁵.

Montessori.-

Representa en su más alta expresión a la escuela nueva en pedagogía, lo que significa el predominio del método en el proceso educativo, por lo que la actividad se convierte en el centro de todo acto de aprendizaje. Tiene como postulado al juego y la actividad como centrales en su discurso; promueve que son el medio por el cual se relacionan el mundo exterior con el interior del niño, afirmando a éste como esencialmente activo, donde la acción no solo influye en el aspecto físico sino también en el alma.

Rosa y Carolina Agazzi.-

Otras notables pedagogas que, bajo la influencia de Montessori, promueven al juego como una herramienta básica para el aprendizaje en el niño. En su método pedagógico toman en cuenta de gran manera las reacciones no solo cognitivas sino emocionales que promueven los juegos, por ello *“Los niños de ésta escuela siempre tienen delante sus juguetes, sus tareas agradables y lúdicas y están siempre alegres y divertidos”*¹⁶.

Karl Groos.-

Éste autor, filósofo y psicólogo, ya presenta otra ponencia teórica sobre el juego, al cual se refiere como “Una anticipación Funcional”, es decir como un

¹⁵ Gassó Gimeno, Anna Op. Cit. Pág. 31

¹⁶ Ibid.. Pág. 59

fenómeno de desarrollo del pensamiento y la actividad, toma como eje un punto de vista evolutivo y ve al juego como una conducta adaptativa, por ello: *"Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande"*¹⁷.

Freud.-

Éste autor tiene un abordaje psicoanalítico del juego; lo describe como las proyecciones emanadas del inconsciente que establecen una resolución simbólica de los conflictos. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego. Sobre todo tiene que ver con experiencias reales interiorizadas por el niño y que son generalmente desagradables y generan angustia en el mismo, encuentran su mecanismo de salida hacia el yo a través de los juegos mediante la simbolización, es decir la significación que se le da y la representación que tiene para cada niño.

Piaget.-

En la teoría del psicogénesis evolutivo propuesto por éste autor, el juego ingresa dentro del proceso de asimilación de las experiencias percibidas en la interacción con el ambiente para luego pasar a un proceso de acomodación respecto de los aprendizajes previos. En éste sentido *"Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres*

¹⁷ Tortolero, Elia M. Monografía: "Uso del Juego como Estrategia Educativa" 2008
www.monografias.com

estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)”¹⁸.

Vigotsky.-

Para éste autor la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como le llama, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años preescolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales producto de su relación dialéctica con el contexto. En tal sentido se afirma que *“Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este juego de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño”¹⁹.*

Tipos de Juego

El juego motor.-

Basados en el enfoque psicogenético de **Piaget** diremos que los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que deje de

¹⁸ Ídem.

¹⁹ Ídem.

resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto. Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de las advertencias que podamos hacer sobre consecuencias como caerse, romper algo, etc. Esa acción tiene bastante significado para el niño, el abrir y cerrar un cajón tantas veces pueda para aprender algo, pues es la acción que permite, mediatizados por el juego, adquirir un conocimiento y consolidarlo. El fin del juego se da a partir de la acción propia y de la curiosidad e interés por la exploración del ambiente interaccionando con nuevos aprendizajes. En éste caso los primeros juegos sociales pueden enmarcarse en la relación de los niños con sus padres u otras personas a partir de los gestos, sonrisas que pueden ser consecuencia de su accionar.

El juego simbólico.-

Previamente es necesario realizar aclaraciones conceptuales respecto a lo que se entiende por juego simbólico. Es tomada desde dos puntos de vista antagónicos como lo son la teoría psicogenética de Piaget y el psicoanálisis de Freud. Al respecto se tiene que *"Piaget explica el juego simbólico por la génesis del símbolo lúdico y lo interpreta por la estructura intelectual que, participando de esa génesis, lo posibilita. Esa estructura es el pensamiento preconceptual. En Freud, se explica el juego en su aspecto simbólico en función de su concepción de la repetición lúdica como forma de tramitación psíquica. La interpretación será, pues, posible en la singularidad de cada caso"*²⁰.

Las diferenciaciones son representadas de la siguiente forma:

²⁰ Landeira, Susana Artículo: "El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud" Buenos Aires, Argentina 1998

Piaget: El juego simbólico es propio de una etapa del desarrollo; inicialmente se da el proceso de forma individual en el sujeto considerándolo “Egocéntrico”; el simbolismo en el juego es consciente por lo que es de orden primario, se da también en los sueños pero ese proceso es secundario, y tiene valor en sí mismo por la función elaborativa que pueda tomar; es una actividad producida por el niño a partir de la realidad donde éste se deforma por la asimilación dada en el “yo”. En síntesis, para Piaget, *“En el caso del juego simbólico, o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es, un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos”*²¹.

Freud: Todo juego es siempre simbólico; no hay una teoría elaborada como la anterior pero se da a partir de la teoría de los sueños; el juego le permite crear un mundo de acuerdo a sus deseos y sentimientos propios; el simbolismo del juego se da en el terreno del inconsciente como un proceso primario y tiene valor en sí mismo por la función elaborativa inherente a él.

Respecto a la capacidad simbólica en el juego, desde el psicoanálisis y las técnicas proyectivas se tiene que *“El juego es una forma de expresión de la capacidad simbólica y la vía de acceso a las fantasías inconscientes... Por lo tanto, el niño logra mediante el juego la emergencia de éstas fantasías a través de objetos suficientemente alejados del conflicto primitivo y que cumplen el rol de mediatizadores: apela a sus posibilidades de elaboración secundaria para expresar la fantasía”*²². A medida que el niño crece existe un aumento entre la distancia del símbolo (Significado) y lo simbolizado (Significante).

²¹ Sastre, Nelly; Cancela, Marinela; y otros Monografía: “Etapas del Desarrollo Cognitivo” www.monografias.com

²² Siquier de Ocampo, María Luisa; García Arzeno, María Esther; Grassano de Piccolo, Elsa; y Colaboradores “Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico” Ediciones Nueva Visión Trigésima primera edición Buenos Aires 1989 Pág. 211

Juegos de reglas.-

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas. Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas. Ya más adelante los niños aprenden a modificar éstas reglas permitiendo generar acuerdos entre participantes.

Juegos de construcción.-

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc. El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un

objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

f) El Juego en el Campo de la Intervención Psicopedagógica

AL hablar del campo de intervención en psicopedagogía tenemos que referirnos previamente a la conceptualización de la misma. La psicopedagogía es una disciplina que nace de la fusión de dos áreas del conocimiento como son la pedagogía y la psicología aplicada; al respecto, parafraseando a Ismael Gonzáles, se afirma que la psicopedagogía *“Es una ciencia aplicada, que surge de la fusión de la psicología y la pedagogía cuyo campo de aplicación es la educación, a la cual le proporciona métodos, técnicas y procedimientos para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje más adecuado a las necesidades del educando”*²³. A partir de la cual, se considera como su objeto de estudio al ser humano en situación de aprendizaje.

Pero el campo de acción de la psicopedagogía va más allá que el hecho de resolver diversas necesidades educativas, sean regulares o especiales, en el ámbito escolar; es más las concepciones actuales, relacionadas a la experiencia de campo, nos permite considerar a la **psicopedagogía como una disciplina científica integradora que, como parte de las ciencias de la educación, no solamente se dedica a la intervención y el diagnóstico, sino también a la evaluación, orientación, prevención, procesos terapéuticos, planificación, por mencionar algunos aspectos** que amplían el horizonte de la psicopedagogía no abocado específicamente a la corriente organicista o

²³ Paniagua, Marianela Módulo: “Psicopedagogía Clínica” Curso de Post-grado en Psicopedagogía Clínica Universidad La Salle y Fundación CIDES La Paz, Bolivia 2010 Pág. 2

ambientalista, sino mirando más allá, hacia las corrientes integradoras; en éste sentido se dice que ésta corriente *“Aboga por una causación múltiple de las dificultades de aprendizaje, que en opinión de los defensores de ésta corriente surgen de la interacción de variables personales (Factores estructurales, emocionales, procesos psicológicos...) con variables ambientales (contexto familiar, escolar y social)”*²⁴.

Respecto del juego podemos afirmar que ésta es una herramienta esencial en el abordaje psicopedagógico, en éste sentido tenemos que *“El juego en psicopedagogía es un eje fundamental, a partir del cual se podrán desarrollar otros aspectos. De alguna manera, el juego en psicopedagogía es una herramienta de trabajo, aunque va más allá, teniendo en cuenta la necesidad indispensable del jugar del terapeuta”*²⁵.

En psicopedagogía, el juego o el acto de jugar además presentan objetivos específicos que están relacionados al aprendizaje o las dificultades de aprendizaje del paciente o el grupo al que se quiera atender. Entonces, la función del juego en la terapia psicopedagógica es básicamente **la corrección y/o rehabilitación de las funciones cognitivas a ser tratadas**, por ello *“Proponiendo juegos que lentamente provoquen nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje del niño, se podrá ir arribando a nuevas estructuras que permitan un avance en ésta área”*²⁶.

B. La Percepción Visual y Dificultades de Aprendizaje

a) La Percepción

²⁴ Pérez Solís, María “Orientación Educativa y Dificultades de Aprendizaje” Editores Thomson España 2003 Pág. 28

²⁵ Ofele, María Regina Artículo: “El Juego en Psicopedagogía” 2002 www.espaciologopédico.com

²⁶ Ofele, María Regina Artículo: “E juego terapéutico. El Juego en Psicopedagogía (Parte 4)” 2004 www.espaciologopédico.com

Realizando una definición global de percepción diremos que *“En psicología, función que consiste en captar los objetos, en capturarlos por medio de los sentidos”*²⁷. Es decir se trata de una operación cognitiva compleja en la cual se conjugan los efectos vertidos por la sensación con la experiencia propia del sujeto, considerando las características y atributos propios de los objetos, su conciencia de realidad y la experiencia previa que se tenga de la misma.

Dentro de las funciones cognitivas esenciales para el aprendizaje se considera a la percepción como una de las fundamentales para éste proceso. La percepción puede ser considerada como una función psicológica altamente funcional que permite interpretar la realidad circundante a través de nuestros sentidos, información que previamente la organiza y la interpreta en función de las propias experiencias. Éste proceso de organización no solo significa discriminación sino estructuración de la información serial tomando como un sistema dinámico y funcional al cerebro, lo que implica llegar a un conocimiento que se acerque a lo real.

b) Definición de Visopercepción

Como ya se mencionó, la percepción nos permite interpretar la realidad a través de nuestros sentidos. En lo que respecta a la **percepción visual**, de forma general, podemos afirmar que al ser una **alta función cognitiva** nos **permite interpretar la realidad** a través de las **sensaciones visuales** que en primera instancia son fisiológicas llegando a transducirse en impulsos neuronales que llevan la información hasta los centros cognitivos especializados para su procesamiento, y luego integrado a las experiencias previas nos permite tomar conciencia de esa información. De éste modo *“La*

²⁷ Gutiérrez, Feliciano L. Op. Cit. Pág. 178

*percepción visual implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales, asociándolos con experiencias previas*²⁸.

Vale la pena resaltar que éste proceso es mucho más complejo de lo que se piensa, este tomar de conciencia de la información visual no solamente está ligado a las características particulares o atributos de los objetos u eventos emergentes del contexto, sino también a las representaciones cognitivas previas con las que cuenta el ser que son fruto de su interacción en el contexto sociocultural y sus interacciones, así por ejemplo puede ser más importante para una persona de una determinada cultura conocer en los primeros años de vida las diferentes formas geométricas y en otra cultura los tamaños de las formas.

El proceso de desarrollo evolutivo en el ser humano le permiten desarrollar las funciones cognitivas básicas para el aprendizaje con mayor flexibilidad e importancia en los primeros años de vida escolar, al respecto *“Durante los años preescolares , gracias a la actividad perceptiva, el niño aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios táctiles o visuales, con una dependencia gradualmente mayor, de las claves de reconocimiento visual”*²⁹. En éste sentido se toma en cuenta el desarrollo humano y las características de plasticidad cerebral, fluidez y sistematicidad de los procesos o funciones psicológicas superiores, llegando a ser éstas funcionales, interdependientes y con sistemas de funcionamiento altamente interconectados; por ejemplo el interpretar efectivamente la forma de una figura no solamente va a darse por la percepción visual pura, sino que se puede apoyar en la percepción háptica para fortalecer ese conocimiento. El enfoque teórico de estos puntos se lo desarrollará en el acápite siguiente.

²⁸ Condemarín, Mabel; Chadwick, Mariana; Milicic, Neva “Madurez Escolar” Editorial Andrés Bello Octava Edición Santiago de Chile 1996 Pág. 242

²⁹ Ibíd. Pág. 243

c) Enfoques de Estudio de la Visopercepción

El estudio de la visopercepción, como una función cognitiva superior, ha sido abordado sobre todo en las escuelas psicológicas y biológicas que han puesto énfasis en el estudio del cerebro, sus funciones y la relación con la actividad humana. Dentro de éstas escuelas se encuentran las corrientes cognitivas, neuropsicológicas y humanistas giestálticas esencialmente. A continuación se considerará los conceptos generales, respecto de la percepción visual, que se plantean en éstas escuelas y sus autores más representativos.

Piaget.-

*"Piaget (1948) propone que se debe distinguir junto a la percepción pura, esencialmente receptiva, una "actividad perceptiva". La percepción pura sería el conocimiento de los objetos que resulta de un contacto directo con ellos. La actividad perceptiva consiste en comparaciones, trasposiciones y anticipaciones"*³⁰. Para éste autor, la percepción visual es una función cognitiva que desarrolla y madura en función de las experiencias que tenga el sujeto con su medio, esto dado en las diferentes etapas el desarrollo esencialmente la etapa sensoriomotora y preoperacional que es donde integra y comienza a realizar no solo el análisis de los atributos de los objetos sino su comparación, igualación.

Bender.-

Ésta autora pertenece a la escuela giestáltica y es una de las más importantes referencias en el estudio de la percepción visual junto a la doctora M. Frostig. En el caso de Bender hace hincapié en el estudio de la integración visomotriz que nos refiere a la capacidad que se tiene de poder conjuncionar la interpretación de la información visual con la habilidad

³⁰ *Ibíd.* Pág. 237

grafomotriz mediante la ejecución y reproducción en la copia de figuras, misma reflejada en su Test Guestáltico. En éste sentido toma un eslabón superior que es la relación con la habilidad motriz; en éste sentido:

*"Hay quien se refiere al Test de Bender como a un test de percepción visual (Zach y Kaufman, 1972); otros lo creen un test de coordinación motriz. El test de Bender es un test de integración viso-motriz. Me gusta unir con un guión la expresión viso-motriz para enfatizar que estamos refiriéndonos a un proceso con un alto nivel de integración... Una buena percepción viso-motriz y un buen resultado en el Test de Bender presuponen que el niño posee una relativa madurez o adecuación de la percepción visual"*³¹.

Mariane Frostig.-

Respecto al concepto de percepción que tiene ésta autora, se tiene *"La percepción es una de las principales funciones psicológicas. Es el puente entre el ser humano y su ambiente, y sin la percepción, todas, incluso las más simples funciones corporales, como la respiración y la eliminación, podrían detenerse y la supervivencia sería imposible (1964)"*³².

Afirma también que el mayor desarrollo perceptual ocurre generalmente entre los tres años y medio y los siete años y medio; de ahí que considera a la escuela inicial y primaria como muy importantes en la consolidación de éstos procesos. Desarrollo una batería de pruebas específicas para valorar el desarrollo de la madurez visoperceptiva a partir de una serie de ejercicios que contemplan cinco habilidades visoperceptivas: coordinación visomotora, percepción figura – fondo, constancia perceptiva, percepción de posición en el espacio, percepción de relaciones espaciales.

³¹ Munsterberg Koppitz, Elizabeth "El test guestáltico de Bender" Ediciones Oikos-tau, s.a.

³² Primera Edición en Lengua Castellana España 1981 Pág. 21 -22

Condemarin, Mabel; y otros Op. Cit. 83

Luria.-

Es uno de los autores que estudia a profundidad las funciones cerebrales superiores como elementos centrales en la conducta del ser humano; junto a Vigotsky fueron los abanderados en el estudio de las funciones psicológicas en el contexto cultural, que posteriormente y, ante la repentina muerte temprana de Vigotsky, prosigue los estudios en profundidad de estos aspectos hasta conformar la nueva rama de la psicología, la neuropsicología; *"Luria, que nació en 1902, es ya a finales de los años 20 un iniciador. Inició junto a Vigotsky el pensamiento en la psicología, que considera a los fenómenos psíquicos del hombre como el resultado de un largo proceso de desarrollo histórico - cultural"*³³. Menciona Luria que es en los primeros años de vida donde se evidencia más los factores genotípicos como importantes en el desarrollo psicológico, que más tarde, a medida que el ser humano comienza su integración hacia el contexto cultural sus funciones psicológicas son más determinadas por ésta relación dialéctica entre el ser humano y la realidad sociocultural como por ejemplo los grupos de amigos, instituciones como a escuela.

Previamente al concepto de percepción visual es necesario conocer algunos conceptos elementales en el abordaje neuropsicológico de Luria. **El cerebro** para éste autor no es estático, inconexo y meramente localizador de funciones, sino más bien **es altamente funcional, plástico e interconexo** por lo cual Luria toma como base **tres principios**: **el primero** que refiere a la organización jerárquica de las áreas corticales, con subfunciones relacionadas por zonas para la síntesis de la información; **el segundo** que refiere la especificidad decreciente de las áreas corticales divididas en áreas primarias, secundarias y terciarias con labores especiales; **el tercero** que refiere a la lateralización progresiva de las funciones cerebrales. El estudio de

³³ Luria, A. R. "Las Funciones Corticales Superiores del Hombre" Editorial Orbe Segunda Edición, Edición Cubana La Habana, Cuba 1977 Pág. XX

las funciones cerebrales superiores lo divide en **bloques funcionales**: en el **primer bloque** estudia los procesos elementales como el tono, vigilia, conciencia relacionados con el tronco del encéfalo, diencefalo e hipotálamo; en el **segundo bloque** funcional estudia los analizadores del procesamiento de la información dados en los lóbulos temporales, occipitales y parietales esencialmente, mismas que se dividen en áreas con labores especializadas; el **tercer bloque** funcional que está relacionado con la programación, regulación y verificación de la conducta dado en el lóbulo frontal y en sus áreas específicas.

El estudio de la percepción visual, como el de las otras funciones cerebrales superiores, están dadas por una cadena “Eslabones” que son mecanismos esenciales de funcionamiento en la función estudiada, y al verse alguna alteración en algunos de los mecanismos participantes; esto viene de su concepción de localización dinámica de las funciones psicológicas superiores en el cerebro a nivel de funciones con actividades específicas y sus estructuras, al respecto se tiene que *“El primero denominado localización de funciones por etapas que se refiere a los sistemas de elementos nerviosos (eslabones), los cuales trabajan en forma sucesiva y simultánea, pero cada uno con una actividad específica; la pérdida de alguno de los eslabones se refleja de inmediato en el efecto resultante y provoca una reestructuración de todo el sistema, que se orienta a restablecer el acto alterado. El segundo concepto denominado pluripotencialismo funcional, se refiere a que en el sistema nervioso no hay formaciones nerviosas (o centros) con una sola función, sino que una formación nerviosa dada se puede incluir en varios sistemas funcionales y participar en la realización de otras tareas”*³⁴.

³⁴ Quintanar Rojas, Luis “Modelos Neuropsicológicos en Afasiología” Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Psicología Primera Edición 1994 México Pág. 36

La **percepción visual**, para Luria, forma parte de un sistema funcional más grande y complejo como lo son **las Funciones Visuales Superiores**; cuyo fin objetivo son las **gnosias visuales en relación a los procesos de análisis y síntesis visual**; dentro de éste sistema, la percepción visual refleja el proceso de análisis e interpretación visual. Entonces, el estudio y evaluación de las funciones de la percepción visual, deben ir precedidas por el estudio de la agudeza visual y los campos ópticos, para luego pasar a la conservación primaria de colores que nos reflejará inicialmente la adaptación visual. Para Luria el proceso de percepción visual se da en una serie de mecanismos que pasan por la captación visual de los atributos específicos de un objeto inicialmente hasta pasar por una serie de condiciones o mecanismos que van a permitir la correcta percepción visual. Entre ellas *“... se incluyen la observación del objeto, aislamiento de sus caracteres esenciales (de señal), determinación de las relaciones de éstos y su síntesis en grupos que determinan la percepción final del objeto visual”*³⁵.

d) Habilidades del Desarrollo Visoperceptivo

Dentro del estudio de las habilidades visoperceptuales, se pueden considerar a las siguientes como las más representativas y de alta funcionalidad en el abordaje del estudio de la percepción visual en niños:

Direccionalidad ocular.-

Cuando se realiza una determinada actividad como leer o ver como pasa el taxi se efectúan movimientos progresivos en los ojos, los mismos que varían su línea de espacio en función de las diferentes direcciones; es decir izquierda, derecha, arriba, abajo. Éste proceso es dinámico y no solamente es dado a partir del seguimiento a un estímulo sino también regulado por el acto verbal, ya que las diferentes estructuras funcionales están altamente

³⁵ Luria, A. R. Op. Cit. Pág. 455

relacionadas gracias a la dinamicidad dada en el cerebro; en éste caso realizar un movimiento a partir de una orden verbal. Es un mecanismo importante para el proceso de percepción visual, ya que una alteración en éste mecanismo puede promover dificultades en la apropiación cognoscitiva de la información visual; al respecto: *“Sin un adecuado desarrollo de las destrezas direccionales, la lectura y la escritura pueden verse afectadas por inversiones frecuentes, confusiones de palabras y sustituciones”*³⁶.

Discriminación Figura Fondo.-

Se da ya en el proceso mismo de interpretación de las información visual; ésta habilidad esta dada por la capacidad de distinguir dentro de un campo perceptual una figura que es el estímulo principal y foco de la atención respecto de los otros estímulos que pasan a ser el fondo.

Constancia de forma.-

Se basa en la interpretación de las propiedad y los atributos particulares de los objetos en toda su dimensión, cuya característica esencial es la invariabilidad en cuanto a tamaño, posición y forma, esto independiente de las impresiones sensoriales.

En tal sentido la constancia de forma *“... permite a un sujeto reconocer un objeto como perteneciente a determinadas categorías de forma, tamaño, textura y color, en forma independiente del ángulo en que son observados. Los aspectos que pueden ser percibidos, visualmente, como constantes son: tamaño, luminosidad, color y forma”*³⁷.

³⁶ Condemarín, Mabel; y otros Op. Cit. Pág. 243

³⁷ Ibid. Pág. 84

Posición Espacial.-

Todo objeto se encuentra en una determinada situación espacial respecto del observador; en éste caso lo que se pretende es medir la relación de un objeto respecto del observador; en éste sentido la persona es el centro de su propio mundo y percibe los objetos en función de ésta relación, pudiendo estar éstos detrás, delante, arriba, abajo, izquierda, derecha. En primera instancia, al ser la persona el centro de su propio mundo entonces está estrechamente relacionada con la percepción y conocimiento que se tiene del propio cuerpo. De ésta manera, en las diferentes relaciones con los objetos, el estímulo central es el centro de su propio mundo y los demás objetos están en relación de éste: por ejemplo la letra "E" está configurada en una determinada orientación espacial, por lo que siendo ésta el estímulo central las que están en posición diferente tienen otra representación, así se tiene por ejemplo: E E E E 3; donde 3 es la figura que es diferente a las otras. Es ampliamente importante en el proceso de aprendizaje inicial como en el de la lectoescritura para poder identificar alteraciones en las orientaciones y posiciones espaciales. Al respecto *"Un niño con dificultades para percibir la posición en el espacio está limitado en muchos sentidos. Su mundo perceptual está distorsionado sus movimientos son vacilantes y poco controlados"*³⁸.

Memoria Visual.-

Es un eslabón esencial dentro del proceso de percepción, ya que una vez interpretado, relacionado y analizado toda la información visual estos conocimientos pasan a ser almacenados y recuperados para posteriores eventos.

³⁸ Ibíd. Pág. 273

Integración Óptico Motriz.-

Tal como refiere Koppitz, respecto del test de Bender, mencionado anteriormente, es la importancia que tiene la valoración de ésta integración funcional, ya que como eslabón operante y ejecutor de la acción permite integrar la percepción visual elaborada en las estructuras funcionales cerebrales con las habilidades motrices de eferentación que son evidentes en la copia de una determinada figura; así por ejemplo se le muestra al niño varias figuras geométricas y se le pide que las agrupe por características propias y finalmente dibuje una de esas figuras, en este caso puede agrupar cuadrados, triángulos y redondos proceso en el cual utiliza habilidades visoperceptuales como la constancia de forma, y luego se le pide que dibuje solo un cuadrado en una hoja de papel proceso en la cual realiza una ejecución grafomotora resultante de la integración visomotriz. Ésta habilidad permite hacer uso práctico de los procesos perceptivos elaborados en las estructuras funcionales del cerebro.

e) Percepción Visual y Dificultades de Aprendizaje

Debemos considerar inicialmente que el término dificultad hace referencia al **inconveniente**, oposición o contrariedad que impide conseguir, ejecutar o entender bien una cosa. En términos educacionales existe una diversidad de criterios y de sistemas propuestos respecto a lo que ocupa; sin embargo, y en términos generales, se puede entender a las **dificultades de aprendizaje** como a las **interferencias tanto externas como internas** que repercuten en el proceso de apropiación de conocimientos, sean éstos de orden cognoscitivo, afectivo o procedimental. Una definición integradora *“Explica las dificultades de aprendizaje como resultado de la conjunción de las dos perspectivas anteriores: organicistas y ambientalistas. Aboga por una*

*causación múltiple de las dificultades de aprendizaje...*³⁹. Debemos considerar que ésta no se presenta únicamente por los procesos cognoscitivos del sujeto individual, como nos lo muestra los enfoques cognoscitivos y del procesamiento de la información, sino también del sujeto social; en tal sentido los conceptos claves del enfoque de Vigotsky nos muestra al contexto sociocultural como esenciales en el proceso de aprendizaje de las personas, por lo tanto se afirma que *"...el concepto de desarrollo próximo creado en los procesos interactivos tiene un interés especial en las situaciones educativas, puesto que los aprendizajes se adquieren primero en el ámbito social y sólo después se internalizan o se hacen individuales"*⁴⁰.

Al referirnos al desarrollo de la percepción visual, estamos mostrando a ésta función cognitiva como básica para el aprendizaje; esencialmente en lo que refiere al aprendizaje de la lectoescritura y cálculo. En una primera instancia, es decir en la educación inicial, se considera que un niño presenta dificultades de aprendizaje en relación al desarrollo visoperceptivo cuando no es capaz de realizar las actividades educativas establecidas para su nivel mostrando dificultades visoperceptivas como por ejemplo reconocer diferencias, cuando existe confusión en las relaciones y posiciones espaciales de las figuras que más adelante se observarán en la escritura, por ejemplo al confundir la "d" con la "b"; todavía podemos denominar dificultad de aprendizaje en el "desarrollo visoperceptivo" en ésta etapa de la vida, porque es justamente eso un proceso de "desarrollo" que vive el niño de ésta función psicológica; *"Algunos niños con dificultades de aprendizaje presentan un déficit de percepción, confundiendo, por ejemplo, letras como b y d, o palabras como sal y las... hasta los siete años, no resulta nada extraño que se comenten tales cambios. Es a partir de ésta edad cuando debemos*

³⁹ Pérez Solís, María Op. Cit. Pág. 28

⁴⁰ Paniagua Gonzáles, Marianela Op. Cit. Pág. 67

*preocuparnos por las "dificultades de percepción"; pero puede que, entonces, nos encontremos con que la dificultad de aprendizaje del niño resulta no ya un déficit de su percepción, sino de complicaciones en cuanto, por ejemplo, a memoria, expresión o solución de problemas, en un proceso de aprendizaje de un nivel más elevado"*⁴¹.

En éste sentido podemos comprender que si el niño presenta dificultades visoperceptivas en edades tempranas, como en la educación inicial, son sujetos a tomarse en cuenta para la intervención psicopedagógica; pues al llegar a etapas posteriores de aprendizaje, donde los conocimientos son más sistemáticos e integran más funciones cognitivas, pueden repercutir en trastornos de aprendizaje, que implica ya la alteración, afección y persistencia de síntomas relacionados a las funciones psicológicas básicas para el aprendizaje que interfieren el ritmo normal de aprendizaje; *"Para el DSM – IV – TR (2002), se diagnostican como "trastornos de aprendizaje", cuando: "El rendimiento del individuo en lectura, cálculo o expresión escrita es sustancialmente inferior al esperado por edad, escolarización y nivel de inteligencia, según indican pruebas normalizadas administradas individualmente. Los problemas de aprendizaje interfieren significativamente el rendimiento académico o las actividades de la vida cotidiana que requieren lectura, cálculo o escritura..."*⁴². Entonces, debemos entender de forma general como trastorno de aprendizaje a la alteración en algún mecanismo inherente al proceso de aprehensión de conocimientos que dificultan la construcción personal de conocimientos teóricos, prácticos y afectivos, lo que repercute esencialmente en su rendimiento escolar o las actividades de la vida diaria que requieren de éstos procesos.

⁴¹ Major, Suzane; Walsh, Mary Ann "Actividades para Niños con Problemas de Aprendizaje" Ediciones CEAC tercera edición Barcelona, España 1988 Pág. 7

⁴² Pérez Solís, María Op. Cit. Pág. 38

Las dificultades de aprendizaje relacionadas al desarrollo de la percepción visual, en la educación inicial, de forma general nos muestra un ritmo en el proceso de desarrollo que no está acorde a la expectativas pautadas para los niños de esa edad en la etapa preescolar, lo que nos muestra inmadurez en éste proceso que debe ser atendido, de forma interceptiva y tratamiento de apoyo, que permita precisar el diagnóstico de madurez visoperceptiva, las áreas a trabajar e realizar el apoyo de tratamiento básico para nivel el proceso de desarrollo en ésta función básica para el aprendizaje respecto de las expectativas previstas para éste nivel. Al respecto el trabajo de la doctora Frostig (1966) refiere que *“A través de muchos años de trabajo intenso con niños que presentan dificultades para el aprendizaje, la autora se impresionó con la frecuente observación de limitaciones o trastornos para ejecutar diferentes actividades de percepción visual...”*⁴³.

Finalmente existen habilidades en el desarrollo visoperceptivo que fueron estudiadas por la autora, sin embargo no restringe únicamente a ellas para el estudio de la percepción visual ya que son muchas otras más; en el presente estudio se considera el método Frostig para la evaluación en el pre y post test y se la considera, junto con los aportes teóricos de otros autores, como parte esencial en la propuesta de intervención psicopedagógica.

C. Psicopedagogía Clínica: Puzzle y Percepción Visual

a) Abordaje Terapéutico en Psicopedagogía Clínica

A continuación esbozaremos lo que consideramos como elementos esenciales en la psicopedagogía clínica; éste es un campo amplio dentro de la psicopedagogía y conformante del manejo interdisciplinario dado en las ciencias de la educación. Quienes estamos en la práctica psicopedagógica

⁴³ Frostig, Marianne “Developmental Test of Visual Perception” Editorial El Manual Moderno S.A. México 1980 Pág. 1

diaria logramos comprender estas dimensiones, por lo que ésta área del conocimiento es de amplio desarrollo; entonces nos limitaremos a considerar los conceptos esenciales en éste campo.

La psicopedagogía, como una construcción interdisciplinaria, es una disciplina de las ciencias de la educación integradora de conceptos manejados en el lenguaje pedagógico clínico, en éste sentido: *“Definimos la Psicopedagogía como una disciplina que surge de la intersección de distintos cuerpos de conocimiento como la Psicología, Pedagogía, Sociología, Biología del desarrollo, Filosofía, Historia, Política educativa, entre otros”*⁴⁴. Dado que en el campo de las ciencias de la educación el lenguaje articulador es el pedagógico diremos entonces que en el campo específico de la psicopedagogía existe éste elemento como esencia central de su lenguaje articulando las otras perspectivas interdisciplinarias para éste cometido; esencialmente el psicológico. Considerando que la **ciencia educativa matriz de la psicopedagogía es la pedagogía misma** cuyo objeto de estudio es la transformación en las capacidades cognitivas e intelectivas del ser humano diremos entonces que el **objeto de estudio en la psicopedagogía es al sujeto en situación de aprendizaje**, consideremos entonces éste **fenómeno educativo como amplio e integrador y no limitante**; con este concepto podremos considerar al aprendizaje no solo como el hecho sistemático por el cual se asimilan e integrar conocimientos en nuestra cognición a partir de la institucionalidad educativa, sino que esos aprendizajes van más allá pues implican la vida misma, dado en diferentes contextos y situaciones; lo que implica no solamente atender al sujeto con problemas de aprendizaje sistemáticos únicamente, sino ver más allá concebir al aprendizaje en sentido amplio; de éste modo tenemos que *“No solamente aprendemos contenidos escolares sino que aprendemos a amar, desear, a aprender, a elegir, a*

⁴⁴ Passano, Susana Artículo: “Psicopedagogía Clínica” www.xpsicopedagogia.com.ar/cuestiones-epistemologicas-en-psicopedagogia-clinica.html visita: 23/8/10

alcanzar nuestros objetivos, a vivir en un país determinado y por lo tanto también le compete a la psicopedagogía una mirada macro – social, con variables económicas, como políticas, laborales, culturales, históricas, etc. Y al sujeto en todas sus etapas evolutivas”⁴⁵.

Antes de definir lo que entendemos por psicopedagogía clínica, debemos exponer algunos conceptos esenciales de las cuales se fundamenta para su construcción. Sabiendo que existe una diversidad de enfoques teórico – metodológicos en las ciencias de la educación, pedagogía y psicología consideraremos algunas de aquellas que desarrollan más los aspectos integradores de la atención y abordaje integral en la psicopedagogía clínica.

Uno de los **enfoques** que aporta en éste cometido es el **modelo médico psicológico**, que hace hincapié en los procesos neuropsicológicos de las funciones cognitivas; en este sentido se tiene que *“Vemos la necesidad de un nuevo enfoque de la psicopedagogía. Un enfoque clínico basado en el modelo médico psicológico y en los avances de las neurociencias, del conocimiento de la plasticidad cerebral, y de la rehabilitación de las funciones cognitivas que hacen al aprendizaje”⁴⁶*; Dado éste concepto se tiene que la definición de psicopedagogía clínica refiere que *“Por lo tanto definiremos a la psicopedagogía clínica, como una rama de las ciencias de la educación, dedicada al diagnóstico y tratamiento de lesiones y daños cerebrales que afectan al aprendizaje o son la causa de pérdidas en éstas funciones”⁴⁷.*

Ésta aproximación hacia la definición de la psicopedagogía clínica considera aspectos **clínicos** importantes como la **rehabilitación** de las funciones cognitivas que hacen al aprendizaje; sin embargo consideramos que es un tanto **reduccionista a lo biológico** manejando un **lenguaje clínico psicopedagógico no integrador y reduccionista** hacia una población estrictamente afectada en éstas áreas, apoyándose con el

⁴⁵ Paniagua, Marianela Op. Cit. Pág. 1

⁴⁶ Ibid. Pág. 2

⁴⁷ Ibid. Pág. 3

razonamiento biomédico clásico de “tratar enfermedades” desconociendo su realidad, contexto, necesidades y niveles de acción; **consideramos que es parte integral y no el todo.**

Otro de los modelos que aporta a ésta construcción se da en la **psicología clínica**, es el **enfoque de la psicoterapia cognitiva**; que es parte esencial en el aporte teórico – metodológico de la construcción de la psicopedagogía. Al respecto diremos que:

“La psicoterapia cognitiva ha mantenido la relación e interdependencia entre la cognición-afecto-conducta (p.e. Kelly, 1966; Beck, 1979; Meichenbaum, 1989 y Ellis, 1990). De hecho, el papel otorgado en la terapia cognitiva a las tareas intersesiones y los “experimentos personales” demuestran suficientemente el rol de la actividad conductual para modificar las cogniciones. A su vez se destaca que el cambio cognitivo modifica la conducta. También los cambios emocionales son afectados y afectan al cambio cognitivo/conductual”⁴⁸; éste enfoque de abordaje terapéutico es integrador permitiendo la integración entre procesos cognitivos, aprendizaje, afecto y conducta; es decir tenemos que ver al sujeto como un ente integral con funciones cognitivas, aprendizaje, pero también emotivo y social para que nuestro abordaje en psicopedagogía clínica sea integrador y favorezca al crecimiento integral del ser. Algunos enfoques de la psicoterapia cognitiva específica pueden ser la cognitivo – conductual y la cognitivo – constructivista; en éste sentido se puede mencionar que la **“Terapia Cognitiva-Conductual; parte de la tradición de la modificación de conducta y la importancia de los procesos de aprendizaje humano. La conducta humana sería aprendida, pero ese aprendizaje no consiste en un vínculo asociativo entre estímulos y respuestas o respuestas-consecuencias**

⁴⁸ Ruiz Sánchez, Juan José; Cano Sánchez, Justo José “Manual de Psicoterapia Cognitiva” www.psicología-online.com visita: 26/08/2010

(conductismo) sino en la formación de relaciones de significado personales, esquemas cognitivos o reglas. Igualmente los aspectos cognitivos, afectivos y conductuales están interrelacionados, de modo que un cambio en uno de ellos afecta a los otros dos componentes... **Terapia Cognitiva-Constructivista**; Feixas y Villegas (1990) recogen los fundamentos de este enfoque y el tipo de psicoterapia que proponen. El autor originario de esta corriente sería G. Kelly y su psicología de los constructos personales (Kelly, 1955), y los representantes mas destacados actualmente serían Neimeyer (en la línea de Kelly), Guidano y Liotti (relacionados con el enfoque cognitivo-semántico) y Mahoney. Básicamente estas teorías tienen un alto interés epistemológico (teoría del conocimiento) y cuestionan el "estatus" de lo que denominamos como "real". El ser humano construye continuamente "su realidad", como un científico formula hipótesis sobre su experiencia en forma de constructos (representaciones cognitivas organizadas de la experiencia) y utiliza estos constructos como forma de manejar las experiencias venideras"

⁴⁹. La **psicología clínica** basada en éste enfoque considera lo siguiente: al ser la psicología una ciencia que estudia el comportamiento humano la misma que explica, comprende, controla y predice dicho comportamiento, en la cual el ser humano busca que su comportamiento sea funcional, es decir se adapte y adecue a los diferentes eventos y exigencias sociales; entonces diremos que la **psicología clínica** es una rama de la psicología dedicada al estudio de ese comportamiento pero con ciertas características, es decir los **problemas del comportamiento humano** que son evidentes a partir de la **desorganización, desadaptación y disfuncionalidad** del mismo lo que genera malestar y preocupación en el individuo. Entonces diremos que el objeto de la psicología clínica es el abordaje de estos comportamientos que generan malestar en la persona y no permiten su adaptación al medio y las exigencias de esos eventos.

⁴⁹ Ídem.

En el campo de las ciencias de la educación, teniendo en cuenta como matriz científica a la pedagogía, mencionaremos a continuación algunos **enfoques pedagógicos y ramas científicas de la educación** que aportan al abordaje integrador en psicopedagogía clínica:

Didáctica Especial:

Primero conceptualicemos y definamos lo que se entiende por didáctica. Parte del principio de ser una ciencia pedagógica dedicada al proceso enseñanza-aprendizaje. Es la ciencia y el arte del proceso enseñanza-aprendizaje que estudia sus leyes, principios, estructuras, planeamiento y desarrollo; vinculadas tanto a las disciplinas pedagógicas como al conjunto de las ciencias de la educación; de tal manera se afirma que su *"objeto de estudio de la Didáctica es el proceso de enseñanza-aprendizaje"*⁵⁰. Sin embargo debemos considerar que sus aportes científicos lo hace en el campo tanto inter como multidisciplinario de las ciencias de la educación y además en el apoyo a otras áreas del conocimiento; por ello sus características son la organización, flexibilidad y dinámica de interacción. Al respecto *"La realidad es la condición de enseñanza, que influye, incita, persuade, activa y facilita el proceso de aprendizaje. Los problemas, las necesidades, potencialidades naturales, sociales y culturales, son condiciones que generan (influyen o cooperan) la posición activa del agente... Las condiciones de enseñanza (factores ambientales) y las condiciones de aprendizaje (personalidad), son disposiciones activas, estructurales y funcionales, que mediatizan el proceso de aprendizaje"*⁵¹. Finalmente diremos que la enseñanza, como una realidad externa al sujeto, no solo parte de la interacción de instrucción entre una persona y otra, más bien es un fenómeno más amplio que abarca una verdadera situación de enseñanza que puede darse en el contexto ambiental.

⁵⁰ Justiniano Ortiz, Delma monografía: "Relación entre la didáctica general, especial y otras ciencias" Bolivia, Octubre del 2008 www.monografias.com

⁵¹ Tintaya C., Porfidio "Aprendizaje: Construcción de la Personalidad" Instituto de Estudios Bolivianos Editorial DRUCK La Paz, Bolivia 2002 Pág. 210

La didáctica especial, es una rama específica de la didáctica que se encarga del proceso enseñanza-aprendizaje de una situación pedagógica específica, por ejemplo en el ámbito escolar, la *“Didáctica especial, que estudia los métodos específicos de cada materia”*⁵², es decir los métodos, estrategias y técnicas de cada materia; sin embargo la didáctica especial va más allá, dado que las condiciones de enseñanza se encuentran en el ambiente y las de aprendizaje en el individuo ésta disciplina ingresa al estudio específico de procesos de enseñanza-aprendizaje en la situación de vida misma, es decir en educación formal, no formal e informal como situaciones en las que se producen diferentes fenómenos educativos a ser abordados por ésta disciplina; por **ejemplo** en la corrección de dificultades de aprendizaje se requiere de estrategias y métodos didácticos especiales para el abordaje al paciente que presenta una disfuncionalidad en alguna situación de aprendizaje.

Pedagogía Diferencial:

Cada individuo es diferente, su ritmo y estilo de aprendizaje son diferentes por lo que son personas con características propias que le hacen como un ser integral; éstas son bases de la pedagogía diferencial. Por lo mismo consideramos que *“La enseñanza actual debe tomar en cuenta las diferentes características individuales, culturales y lingüísticas de los alumnos, porque difieren de uno a otro, poseen distintas experiencias de vida y también sus necesidades e intereses son diversos, además los educandos no aprenden de la misma forma ni en el mismo tiempo”*⁵³. Respecto a las dificultades y trastornos e aprendizaje diremos que del mismo modo no todas son iguales, tendrán rasgos similares sin embargo la situación difiere de un sujeto a otro, por lo que **ésta disciplina nos permite conocer al sujeto de forma integral**

⁵² Justiniano Ortiz, Delma Op. Cit. www.monografias.com

⁵³ Gutiérrez L., Feliciano Op. Cit. Pág. 177

Y como una construcción personal, es decir con características de aprendizaje propias para cada individuo.

Educación Especial:

Es una rama de las ciencias de la educación que está orientada al trabajo educacional con una población que tiene una demanda especial educativa. Al respecto diremos que la educación especial *“Está orientada a los niños y jóvenes con necesidades educativas especiales por discapacidad mental, física, sensorial y talento superior, posibilitando su integración escolar y laboral para su participación activa en la vida social”*⁵⁴. La educación ofrece un conjunto de prestaciones y servicios educativos que constituyen técnicas, contenidos, estrategias, recursos, planificaciones y otras herramientas educativas destinadas a promover procesos educativos integrales, flexibles y dinámicos para ésta población con necesidades educativas especiales. Al respecto se tiene que *“El concepto de necesidades educativas especiales está en directa relación con las ayudas pedagógicas o servicios educativos que determinados alumnos puedan necesitar en el transcurso de su escolaridad, para el logro del máximo crecimiento personal y social”*⁵⁵. Esto significa que si un estudiante se encuentra en situación de desventaja o limitación para acceder al proceso educativo normal, la educación especial brinda las herramientas específicas para promover su desarrollo educativo, es decir a nivel cognitivo, afectivo y comportamental que permitan su crecimiento personal y social como un ser biopsicosocial. En éste sentido, aporta a la psicopedagogía clínica porque, al ser ésta una disciplina encargada del trabajo con el sujeto que presenta una situación disfuncional de aprendizaje, le brinda herramientas de acción tanto en el campo organizativo, planificativo y de ejecución en la acción educativa con una

⁵⁴ Ibid. Pág. 77

⁵⁵ Paniagua Gonzáles, Marianela Op. Cit. Pág. 1 O

orientación terapéutica de abordaje a éstas disfunciones que han originado una desadaptación en el sujeto.

Aproximación en la Definición de Psicopedagogía Clínica:

Una vez revisados esos apuntes conceptuales respecto a los aportes teóricos de los cuales se fundamenta la psicopedagogía clínica realizaremos una aproximación hacia la definición de la misma; para ello mencionamos que la psicopedagogía clínica es una rama de las ciencias de la educación que **estudia los fenómenos educativos referidos a las situaciones disfuncionales de aprendizaje en el sujeto** respecto a la apropiación de conocimientos no solamente académicos sino de la vida misma, es decir de las experiencias tanto cognitivas como afectivas, motoras y sociales abordando al sujeto en su **integralidad biopsicosocial** y que a partir de ello **le generan desadaptación y dificultad en situaciones de aprendizaje normales**. En éste sentido el objeto de estudio de la psicopedagogía clínica es el sujeto en situación de aprendizaje con ciertas características, ésta **situación de aprendizaje es disfuncional, desorganizada y alterada** lo que **produce desadaptación** generando dificultades y alteraciones en el proceso normal de aprendizaje y su interacción con el medio.

El **abordaje de la psicopedagogía clínica** abarca diferentes momentos, entre ellos: la de **conocer y detectar** esas disfuncionalidades en el aprendizaje; luego **el análisis, interpretación y síntesis** del problema detectado; posteriormente la **búsqueda de una solución al problema** a partir de la intervención, la misma que puede tener diferentes objetivos como por ejemplo la **corrección** a diferentes niveles de disfuncionalidad o la **rehabilitación** a las funciones cognitivas altamente alteradas o perdidas lo que permite plantear respuestas a las necesidades evocadas; la **prevención** para generar **espacios de reflexión educativa** que nos permitan prevenir esos problemas psicopedagógicos en todos los ámbitos y espacios sociales a

partir de talleres, proyectos educativos, y otros; esto nos permite ver a la **psicopedagogía clínica**, y desde nuestra praxis profesional, como **integradora y no reduccionista** en su visión de abordaje, para lo cual también es importante manejar un **razonamiento clínico psicopedagógico** con el **lenguaje** de base en fundamentos **pedagógicos** sólidos y además basados en éstos conceptos categorizando el análisis y siguiendo un orden lógico para ubicar las dificultades y dar respuesta a las mismas.

Otro aspecto en el abordaje es que el enfoque clínico basado en los conceptos anteriores no solamente nos permite trabajar de forma individual con las personas sino también de forma grupal, tomando en cuenta criterios de selección, categorización y análisis de las dificultades; se toma como ejemplos los abordados en el campo psicológico como las **terapias grupales**; al respecto mencionaremos algunas estrategias psicoterapéuticas cognitivo – conductuales utilizados por **Beck y Maldonado**⁵⁶:

1. Especificidad de los Grupos:

- a- Grupos de psicopatología homogénea, preferentemente, ya que se trata de modificar distorsiones y supuestos cognitivos similares.
- b- Formados por un grupo de 5 a 10 sujetos, siendo 9 lo ideal.
- c- Suelen tener un periodo de 15 sesiones como mínimo.
- d- La duración media de las sesiones suele ser de 2 horas.
- e- Sesiones semanales.

2. Niveles de Trabajo en el Grupo:

Existen dos niveles de trabajo:

a.1) Trabajo individual: Se seleccionan 3 problemas de 3 pacientes y

⁵⁶ Ruiz Sánchez, Juan José; Cano Sánchez, Justo José “Manual de Psicoterapia Cognitiva”
www.psicología-online.com visita: agosto de 2010

se les dedica unos 20 minutos a cada paciente; el resto del grupo escucha, a menos que el terapeuta pida su intervención (p.e ¿ Tú que hubieras pensado en esa situación? .. ¿Como piensas que actuó, como crees que tu hubieses actuado? .. ¿A alguno de vosotros le ha ocurrido algo parecido?

a. 2. Trabajo de rondas: Se revisan progresos, autorregistros individuales, tareas para casa. Para la ronda, se le piden a los pacientes que seleccionen 1 o 2 situaciones para analizar su afrontamiento cognitivo-conductual.

3. Estructura Típica de la Sesión Cognitiva-Grupal:

1ª Fase: Introducción de elementos conceptuales y prácticos de la terapia, de modo progresivo:

- Técnicas cognitivas.
- Técnicas conductuales.

2ª Fase: Revisión de las tareas para casa:

- Trabajo por Rondas.
- Trabajo individual.

3ª Fase: Resumen y programación de tareas para casa:

- Tareas individuales.
- Tareas grupales (comunes).

En el campo de la **psicopedagogía clínica**, el **trabajo grupal** puede utilizarse como una **extensión y apoyo al trabajo clínico individual** con los pacientes considerando todos los aspectos en cuanto a criterios de selección que deben tener éstos grupos y su respectivo manejo, el cuál, apoyados en la fundamentación epistemológica de las ciencias de la educación inter y multidisciplinario, toma a **disciplinas como la didáctica especial y las técnicas grupales para su abordaje**. En éste sentido y respecto a un

momento del abordaje psicopedagógico como lo es la intervención se tiene que *“La intervención se dará en base a programas individualizados, lo que no excluye la introducción de intervenciones grupales”*⁵⁷. Lo que nos permite ver la inclusión de las propuestas de intervención grupal como herramientas de apoyo y extensión al abordaje clínico individual, sin olvidar que nuestro razonamiento en éste campo es el clínico psicopedagógico teniendo como lenguaje integrador y orientador a nuestra praxis el pedagógico.

b) El Juego del Puzzle, Definición y Tipos

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. En éste sentido ya se explicó en acápites anteriores su definición y puntos de vista desde la psicología y psicopedagogía; sin embargo es importante considerar a ésta actividad como de relevancia en el desarrollo del ser humano, en sus diferentes etapas, esencialmente en la niñez donde cobra importancia por su relación con el aprendizaje y la expresión emocional, por ello Gutton, P.⁵⁸, afirma que el juego es una forma privilegiada de expresión infantil.

En función de los diversos enfoques y tipos de juegos existentes, abordados en acápites anteriores, podríamos mencionar que como herramienta lúdica esencial en el abordaje psicopedagógico se encuentra el PUZZLE (Rompecabezas en castellano) el cual podría responder a un tipo de juego más relacionado a la **construcción y reglas**; aunque no puede dejarse de lado la **función simbólica** que esencialmente en ésta edad, la infantil, se da permanentemente. En éste sentido, el PUZZLE plantea nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje del niño, en éste caso relacionados al desarrollo de la percepción visual, lo que permitirá arribar a nuevas estructuras a partir

⁵⁷ Paniagua Gonzáles, Marianela Op. Cit. Pág. 49

⁵⁸ Artículo: “Juego” <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

de la integración de la experiencia que permitan un avance significativo en el mismo.

Conceptualizando éste juego de forma general diremos que Un **Puzzle o rompecabezas** es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes de ésta, que se encuentran en distintos pedazos o piezas planas.

Los antecedentes sobre el origen del rompecabezas se remontan hacia la época del pre modernismo, al respecto *“En 1762 el londinense John Spilsbury hizo uno prácticamente por accidente algo que discontinuaba de los anteriores, pero al principio era demasiado caro. Spilsbury montó uno de sus mapas en una hoja de la madera dura y del corte alrededor de las fronteras de los países usando una sierra marquetry fino-aplanada y así fue que casi sin querer comenzó la historia del rompecabezas”*⁵⁹. Es un juego educativo cuyas funciones educacionales generales se dan a partir de la enseñanza de situaciones de aprendizaje, resolución de problemas, promoción de la creatividad; y en el campo más específico de la psicopedagogía se da en aspectos como la atención, concentración, motivación, desarrollo de funciones cognitivas para el aprendizaje como la percepción, memoria, pensamiento, solución de problemas, motricidad, inteligencia y además aspectos psicológicos esenciales como la simbolización.

Existen diferentes tipos de rompecabezas, a continuación mencionaremos un breve concepto de las consideras más importantes en el terreno psicopedagógico.

⁵⁹ Artículo: “Rompecabezas” <http://commons.wikimedia.org/wiki/Rompecabezas>

Tangram.-

El Tangram es de origen chino, emplea siete piezas de forma geométrica, cortadas a partir de un cuadrado, para formar un sinfín de posibilidades de siluetas muy sugerentes de personas, animales y cosas. Éstas figuras son: cinco triángulos de diferentes tamaños, un romboide y un cuadrado. Su uso paso de ser meramente entretenimiento a tener intencionalidad en el campo educativo y psicológico promoviendo las capacidades intelectuales y psicomotrices de los niños.

Pentominó.-

Se la puede considerar como una poliforma de la clase poliomínó que consiste en una figura geométrica compuesta por cinco cuadrados unidos por sus lados. Existen doce pentominós diferentes, que se nombran con diferentes letras del abecedario. Teniendo como base los cuadrados, se puede realizar las formas de las distintas letras del abecedario las cuales pueden variar por la forma de combinación y la orientación espacial, es decir rotados, las variantes pueden darse para realizar una letra en diferentes formas espaciales, también utilizando juegos de pentominós de diferentes colores para poder armar secuencias u otros objetos que la creatividad lo permita.

c) El Puzzle en la Educación Inicial

Al iniciar debemos tomar en cuenta que era lo que pensaban los grandes pedagogos respecto del juego en la educación inicial, en éste sentido Froebel considera dentro su método educativo toda la trascendencia educacional que tiene el juego, por lo que menciona respecto a éste que *“... es el más puro y espiritual producto de esa fase del crecimiento. Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total... el niño que juega tranquilamente, con*

*espontánea actividad, resistiendo la fatiga, llegará a ser de seguro un hombre también activo, resistente, capaz de sacrificarse por su propio bien y por el de los demás*⁶⁰. La educación preescolar está destinada a los niños en la etapa previa a la educación básica y constituye la fase preoperatoria para este nivel, con el cual se debe integrar. Atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, ajuste social, expresión de su pensamiento, desarrollo de su creatividad y destreza, favoreciendo su desarrollo integral como ser humano.

Entonces, la utilización de diferentes recursos metodológicos en la educación inicial podrían tener como referencia el desarrollo activo y dinámico de los niños, realizando diversas actividades como las lúdicas, dentro de las cuales, el Puzzle se convierte en un recurso estratégico esencial para llevar adelante los diferentes procesos educacionales en el niño, tales como las relacionadas específicamente a los procesos de enseñanza – aprendizaje con diferentes contenidos; y las relacionadas al campo de intervención psicopedagógica como el abordaje a las funciones cognitivas básicas para el aprendizaje.

Finalmente diremos que, tanto el uso de la creatividad como la intencionalidad que se tenga para abordar al Puzzle como recurso estratégico educacional son aspectos centrales a considerar en el campo educativo.

d) Puzzle y Habilidades Visoperceptivas

El Puzzle, al ser una elaboración de construcción, permite el desarrollo de las diferentes áreas visoperceptivas. Por ejemplo el reconocimiento de formas, figuras, colores, ubicación en el espacio y otros aspectos que son parte de las habilidades visoperceptivas.

⁶⁰ Luzuriaga, Lorenzo Op. Cit. Pág. 201

El proceso básico visoperceptivo que genera el puzzle está enmarcado en las concepciones globales e integradores respecto al estudio de la percepción visual. En éste sentido lo que primero genera son los movimientos motores oculares al seguimiento de los estímulos, además del reconocimiento básico de colores, como funciones visuales superiores conservadas, para luego pasar a otros procesos tales como el hecho de analizar, clasificar figuras por formas, colores; discriminar diferentes formas y figuras similares cuando se encuentren en un contexto común, también por el cambio en la orientación espacial; además nos puede servir para generalizar las formas, si se realiza una previa clasificación de figuras se pueden realizar agrupaciones por figuras idénticas generalizando en el tamaño y la posición espacial; finalmente se le puede solicitar al niño que reproduzca mediante un dibujo algunas de las figuras con las que se cuenta en el Puzzle elaborado para poder ejercitar la integración visomotora.

e) El Puzzle en la Intervención Psicopedagógica

Como ya se abordó con más detalle en acápites anteriores, el Puzzle, como recurso estratégico metodológico, nos permite trabajar aspectos psicopedagógicos importantes no solo en el terreno de los procesos cognitivos, sino también en lo que respecta al desarrollo emocional del sujeto. En éste sentido algunos beneficios que nos puede ofrecer el Puzzle tanto en el terreno cognitivo como el emocional pueden ser:

“El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales. Práctica la observación, descripción y comparación; elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.), así como detalles similares a otras y así poder reconstruir poco a poco el todo.

Desarrolla la capacidad de resolver problemas. Ejercita su memoria visual. Trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, como puede ser: buscar las piezas a partir de formas, colores, u otros indicios y luego probar si encajan unas piezas con otras; comenzar con los bordes (si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites. Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima. Mantiene la atención y concentración del niño. Permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce. Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad. Su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina, pudiendo ser más hábiles en el uso de los músculos de sus pequeños dedos que utilizan para recoger y armar pequeñas piezas. El niño puede aprender sobre diversos temas como naturaleza, sociedad, matemáticas, español, etc...'⁶¹.

Finalmente diremos que el **Puzzle**, según nuestra intencionalidad y creatividad, toma en cuenta al ser humano en su desarrollo integral; en el terreno psicopedagógico contribuye a diferentes áreas, entre ellas el campo clínico, **resolviendo una situación disfuncional** en el proceso de aprendizaje del niño, no solamente considerando las funciones cognitivas en el proceso de desarrollo sino también lo que respecta al desarrollo emocional como por ejemplo las simbolizaciones y la tolerancia a la frustración. Para ello el juego de puzzle debe considerar las características de juego de reglas y dirigidas hacia un objetivo, que es el apoyar a la resolución de las disfuncionalidades en el proceso de aprendizaje determinados.

2. MARCO REFERENCIAL

⁶¹ Artículo: “Los Rompecabezas” http://www.peques.com.mx/los_rompecabezas.htm

Existen pocos trabajos desarrollados en nuestro contexto relacionados con la esencia de la temática, es decir acerca de los rompecabezas o Puzzles y su relación con las funciones cognitivas básicas para el aprendizaje, el desarrollo de la percepción visual, la educación inicial, u otro aspecto relacionado; sin embargo a continuación mencionaremos algunos de los trabajos que más se acercan a la esencia del presente trabajo que son documentos, artículos, monografías o trabajos de investigación, desarrollados fuera de nuestro país a los que se tiene acceso, y gracias a la tecnología, mediante la internet, aunque se ha podido percibir que es aquí también donde existe poca información al respecto.

A continuación se mencionaran algunos de los trabajos que han podido abordar algunos aspectos de la problemática marcando ciertas pautas de investigación:

- El artículo desarrollado en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Rompecabezas>, donde se ve un análisis histórico y conceptual de ésta problemática.
- Del mismo modo el trabajo realizado por: Elia M. Tortolero de Banda, en Venezuela, dado a conocer en la página de www.monografias.com
- También los artículos realizados por: María Regina Ofele, quien aborda las temáticas de “El juego terapéutico en psicopedagogía” y “La Terapia psicopedagógica”, la cual es una de las pocas autoras que aborda ésta temática con claridad; en el espacio web, www.espaciologopedico.com

Algunos de los trabajos de tesis en la Universidad Mayor de San Andrés que tocan algunos de los aspectos tratados en la presente investigación son:

- La investigación, en el área de Psicopedagogía de la carrera de Ciencias de la Educación, realizada por Ximena Foronda quien trabajo

el tema de “Estrategias lúdicas para facilitar el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en menores discapacitados intelectuales”; trabajo que data del 2007, en el que muestra diferentes juegos aplicados a la rehabilitación cognitiva.

- Otra investigación es de la misma área realizada por Marina Miranda con el tema “El juego como estrategia innovadora para desarrollar habilidades psicomotrices en niños (as) del primer ciclo de primaria en el colegio Miguel Grau”, trabajo que data del 2001, en el que muestra al juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3. MARCO LEGAL

El presente estudio investigativo está basado de forma general en documentos, leyes, normas y reglamentos que vienen desde el estado y van decreciendo hasta las propias normas y reglamentos de la institución educativa. En éste sentido la base esencial es lo mencionado en la nueva constitución política sobre educación como un función suprema que es intercultural, intracultural, productiva, crítica, humanística, dialógica para la formación integral de hombres y mujeres para lograr el vivir bien y en comunidad.

También, respecto al tema mismo de la investigación, se considera en la reforma educativa cuya ley es la 1565 y más específicamente en el fascículo de guía del maestro de preescolar⁶² se considera al juego como un recurso esencial con el que se cuenta en el trabajo de éste ciclo pues favorece a los aprendizajes significativos y placenteros en el niño.

⁶² Guidugli, Susana; Velasco, Patricia Op. Cit. Pág. 15

Al respecto, a continuación se mencionan los documentos, dentro del marco legal, tomados como referencia para el desarrollo de la presente investigación:

- Nueva constitución política del estado, versión oficial de octubre del 2008
- Nuevo proyecto de ley: Ley de educación “Avelino Siñani y Elizardo Pérez”
- Ley de la reforma educativa 1565
- Guía del maestro de preescolar de la reforma educativa 1565
- Plan y programas de estudio para el nivel inicial, segundo ciclo; del ministerio de educación 2005
- Proyecto educativo institucional: Unidad Educativa Mi Rinconcito, gestiones 2010 al 2012
- Manual de reglamentos y funciones; unidad educativa “Mi Rinconcito” gestión 2009

4. MARCO INSTITUCIONAL

La Unidad Educativa Mi Rinconcito, se encuentra en la zona este de la ciudad de La Paz, Bolivia, más precisamente en la zona de villa San Antonio. El contexto social de la zona nos permite evidenciar que la población pertenece en su gran mayoría a la clase media; al ser un establecimiento de educación inicial, los padres de familia, en muchos casos son relativamente jóvenes, muchos de ellos profesionales que tienen una gran capacidad de aporte en ideas y conocimientos hacia la institución.

En el Proyecto Educativo Institucional, o lo que ahora se conoce como proyecto educativo de unidad, actual que contempla las gestiones 2010 al 2012 basa sus lineamientos generales en la educación nacional, tomando

como pilares fundamentales el contexto zonal y las necesidades educativas prioritarias de la población escolar.

Antecedentes Históricos.-

La unidad educativa “Mi Rinconcito” nace como un jardín infantil recibiendo en sus aulas a una población escolar de niños entre 2 y 3 años, fundamentalmente como una respuesta a las demandas educativas y sociales del contexto, considerando también las demandas sociales relacionadas a la incorporación de las mujeres en el mundo laboral, a partir de lo cual se cumplía una primera función institucional como escuela maternal o escuelas guarderías debido a las demandas sociales antes explicadas. Esto se dio entre las gestiones 2003 – 2006, ya al finalizar es que se obtiene la resolución administrativa a finales del 2006 que viabiliza su funcionamiento.

Ya en la actualidad, la institución pasa a tener un enfoque educacional, considerando que la educación infantil es una etapa del desarrollo que permite las primeras experiencias de aprendizaje y se lo sistematiza para llevar adelante un ciclo primario exitoso. En este sentido se convierte en una referencia para las zonas aledañas como ser miraflores, villa Copacabana, entre otros; y se ocupa de la educación escolar en el nivel inicial de niños y niñas desde los 3 años tomando en cuenta que está compuesto por: nivel parvulario, primera sección del nivel inicial, segunda sección del nivel inicial. Lo que le a permitido, actualmente, desarrollar procesos educativos con orientaciones pedagógicas y didácticas innovadoras y propias que le dan un sentido de identidad a la institución.

Visión.-

Respecto a éste punto, la institución pretende convertirse en la unidad educativa líder respecto a la formación integral de los estudiantes y pueda ser referencia en nuestro contexto.

Misión.-

Es la de promover la formación integral a partir de la oferta académica que se base en los avances de la ciencia y tecnología buscando la excelencia académica y apoyados en un equipo multidisciplinario de profesionales para que los estudiantes logren valores cívicos, humanos y culturales.

Principios filosóficos.-

Básicamente se considera lo siguiente: Educación integral constructiva, activa, participativa, dialógica comunitaria, intercultural.

CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO

1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es de naturaleza **cuantitativa**, por lo que pretende estudiar el fenómeno de causa – efecto, dado en las variables planteadas, a partir del estudio objetivo y estadístico del problema de investigación; además se puede afirmar que es de tipo **explicativo** pues “*Pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian*”⁶³. En la presente investigación, lo que se pretende es establecer una relación de causa y efecto con una variable dependiente y otra independiente.

2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación que se tiene es **Pre-Experimental** con medición a un solo grupo, en éste caso a la muestra de la población que son estudiantes de la segunda sección del nivel inicial que presentan debilidades en su desarrollo madurativo de las habilidades visoperceptuales; esto a partir del **Pre-Test y Post-Test**. En este sentido el diagrama central en el procedimiento metodológico es el siguiente:

G 0₁ X 0₂

Donde:

G = Grupo de sujetos

0 = Una medición a los sujetos de un grupo (Prueba, cuestionario, etc.)

X = Tratamiento, estímulo o condición experimental

⁶³ Hernández Sampieri, Roberto; y otros “Metodología de la Investigación” Editorial Mc Graw Hill Interamericana Tercera Edición 2003 México Pág. 124

Por ello, el diseño de Pre Test y Post Test con un solo grupo nos dice que *“A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento”*⁶⁴. Esto se da con la certeza de identificar las condiciones iniciales del problema de estudio y su respectiva modificación al terminar el tratamiento, en éste caso el programa de intervención, para corroborar la hipótesis planteada.

3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación lo que se pretende es ir de lo particular a lo general, para lo cual el método que se adecua más a éste procedimiento que rige el camino de construcción en la investigación se fundamenta en el método inductivo; al respecto *“Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones”*⁶⁵. En el caso del presente estudio, lo que se pretende es generar teorías que aporten al desarrollo de la psicopedagogía clínica, esencialmente en el manejo grupal de la intervención, a partir del razonamiento particular de diversas fuentes teóricas que tratan al juego, el desarrollo visoperceptivo y la relación clínica que proviene a partir de la utilización de la primera como herramienta complementaria en intervención psicopedagógica a las dificultades en el aprendizaje que provienen por disfunciones en el desarrollo visoperceptivo. Entonces, el método que también fundamenta el presente estudio es el sintético, en éste sentido *“Consiste en la reunión racional de varios elementos dispersos en una nueva totalidad, este se presenta más en el planteamiento de la hipótesis. El investigador sintetiza las superaciones en la imaginación para establecer una*

⁶⁴ Ibid. Pág. 220

⁶⁵ Ochoa G., Ana Beatriz monografía: “Métodos” www.monografias.com visita: 25/08/2010

*explicación tentativa que someterá a prueba*⁶⁶; es decir lo que se pretende es reunir esos elementos y producir nuevos juicios, criterios, tesis y argumentación sólida que parta de las experiencias prácticas.

4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Espacio.-	Departamento de La Paz Zona Este Colegio: Unidad Educativa Mi Rinconcito Nivel Inicial
Población:	Estudiantes de Kinder (segunda sección nivel inicial) que presenten retraso en el desarrollo madurativo de las habilidades visoperceptuales.
Muestra (s).-	7 estudiantes del kinder turno mañana y tarde
Tiempo.-	Tres meses

El tipo de muestra seleccionado para el presente estudio responde al **tipo de muestra no probalística**, ya que *"... la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra"*⁶⁷. En éste caso, dadas las características de la investigación, se utilizará el **muestreo intencionado**; en éste sentido se tiene que para el muestreo intencionado *"... se le da igualmente el nombre de sesgado; en él, el investigador selecciona los elementos que a su juicio son representativos, lo cual exige al*

⁶⁶ Ídem.

⁶⁷ Hernández Sampieri, Roberto; y otros Op. Cit. Pág. 305

*investigador un conocimiento previo de la población que se investiga*⁶⁸; dadas las características de base en la problemática del curso, la muestra es ampliamente representativa al considerarse características homogéneas en el nivel.

En el sentido propio de la investigación, se tiene que la población son los estudiantes del kinder (Segunda sección del nivel inicial); de los cuales se seleccionó a estudiantes que presentan características similares en **debilidades de reconocimiento, discriminación e interpretación de estímulos visuales**, mismas que nos remiten a dificultades en el desarrollo madurativo de las habilidades visoperceptuales; por lo mismo los estudiantes seleccionados presentan características similares respecto a la problemática abordada en la investigación de acuerdo a los **siguientes criterios de inclusión**:

- Edades entre 5 años – 0 meses y 6 años – 0 meses
- Cursen la segunda sección del nivel inicial
- En la evaluación psicopedagógica general a todo el nivel kinder muestren síntomas y signos de inmadurez en el desarrollo visoperceptivo (Reconocimiento, discriminación e interpretación de información visual)
- En el aula, tengan dificultad de ejecución en tareas relacionadas a la madurez visoperceptiva (Ej. armar figuras, clasificar figuras por sus propiedades, reconocimiento de la posición espacial en las figuras, trazos y direccionalidad)
- Que en el pre-test saquen una puntuación “Abajo del Promedio”, lo cual es menor a 100 en el cociente de percepción visual del test de

⁶⁸ Tamayo y Tamayo, Mario “El Proceso de la Investigación Científica” Editorial Limusa Segunda Reimpresión 1989 México Pág. 95

Frostig, confirmando el diagnóstico y la población para desarrollar la intervención.

5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para la presente investigación, dada su naturaleza Pre-Experimental con variables de causalidad (Causa - Efecto), se tienen las siguientes técnicas consideradas para su abordaje:

5.1. Técnicas

Observación Sistémica: La misma permitirá no solamente ver el campo de acción de los sujetos de la investigación como son la muestra de estudiantes de kinder, sino toda la integralidad circundante al mismo; es decir el propio contexto físico, social y cultural, las relaciones interpersonales entre ellos y otros aspectos más que podrían tener su influencia respecto al estudio de la presente investigación.

Entrevista Estructurada: Al respecto se tiene que ésta técnica permite la recolección de datos en función de las finalidades específicas planteadas en la investigación; a partir de la misma se promueven la elaboración y/o utilizamos de instrumentos específicos como los cuestionarios y los Test.

Revisión Documental: Ésta técnica nos ayudará en la recolección de información que nos permita inicialmente conocer la situación disfuncional de aprendizaje del estudiante, que es el objeto clínico, en el área del desarrollo visoperceptivo reflejado en el ambiente académico. En éste caso se considera pertinente utilizar: **Informes de Remisión por parte de las docentes de la segunda sección del nivel inicial.**

5.2. Instrumentos de investigación:

Guía de Observación del Sistema: Que permite obtener datos amplios del contexto inmediato a la investigación, tomando en cuenta diversas características como relaciones interpersonales, costumbres, ámbito físico de la institución, y actitudes del sujeto; es decir observar al sujeto en la situación de aprendizaje a estudiar como la aplicación de la pre y post prueba, durante el desarrollo del estímulo o tratamiento a utilizar, que en éste caso es el programa de intervención.

Lista de Logros: Que permitirá, al finalizar cada semana de desarrollo del apoyo psicopedagógico, evaluar y determinar los alcances obtenidos por los estudiantes de la muestra de estudio respecto los indicadores desarrollados en el programa de intervención para las habilidades visoperceptivas, que es el "estímulo" a aplicar para el tratamiento experimental de la investigación.

Batería de Pruebas de la Madurez en la Percepción Visual de FROSTIG: La misma nos permitirá conocer, tanto antes del inicio del programa de apoyo como después de concluido (Pre-Test y Post-Test), los niveles maduracionales en las habilidades visoperceptivas, siendo la misma herramienta central en el desarrollo y los alcances de la presente investigación. Realizando una descripción de la batería a utilizar diremos que contiene 5 pruebas para evaluar el desarrollo de la percepción visual: Coordinación motora de los ojos, discernimiento de figuras, constancia de forma, relaciones espaciales, posición en el espacio.

6. PROCEDIMIENTOS DE INVESTIGACIÓN

De forma general se tiene el siguiente panorama de abordaje para el desarrollo de la presente investigación; se considera 3 momentos esenciales

en el desarrollo de la investigación, cada uno cuenta con cierto número de fases; todo ello se refleja de la siguiente manera:

- **MOMENTO INICIAL:**

- **Fase 1:**

- Delineado final del abordaje de la investigación.
 - Elaboración y definición de los límites y alcances del programa de intervención psicopedagógica.

- **Fase 2:**

- Preparación de los instrumentos de la investigación.
 - Definición de los espacios y momentos del trabajo de campo.
 - Cronograma de la investigación.

- **MOMENTO DE DESARROLLO:**

- **Fase 1:**

- Presentación del programa de intervención psicopedagógico y la investigación a la institución donde se lo desarrollará.
 - Definición y coordinación del cronograma en el trabajo de campo.

- **Fase 2:**

- Aplicación del Pre Test (Diagnóstico Situacional)
 - Aplicación del tratamiento ó estímulo experimental "Programa de Intervención Psicopedagógica".
 - Seguimiento y evaluación permanente (De proceso).
 - Aplicación del Post Test (Logros alcanzados)

- **MOMENTO FINAL:**

- **Fase 1:**

- Evaluación del programa de intervención psicopedagógico.
 - Tabulación de los Datos Obtenidos.

- Análisis de resultados.
- Comprobación de la Hipótesis planteada.
- Realización de las conclusiones.
- Definición del alcances y límites de la investigación
- Realización de Sugerencias.
 - **Fase 2:**
- Elaboración del Informe Final de la Investigación.
- Presentación del informe final de la investigación

7. CRONOGRAMA

MOMENTOS	ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5
INICIAL						
Fase 1:	- Delineado final del abordaje de la investigación.	Semana 1				
	- Elaboración y definición de los límites y alcances del programa de intervención psicopedagógica.	Semana 1				
Fase 2:	- Preparación de los instrumentos de la investigación.	Semana 2				
	- Definición de los espacios y momentos del trabajo de campo.	Semana 2				
	- Cronograma de la investigación	Semana 2				
DESARROLLO						
Fase 1:	- Presentación del programa de intervención psicopedagógico y la investigación a la institución	Semana 3				
Fase 2:	- Definición y coordinación del cronograma en el trabajo de campo	Semana 3				

	- Aplicación del Pre Test (Diagnóstico Situacional) - Aplicación del tratamiento ó estímulo experimental "Programa de Intervención Psicopedagógica". - Seguimiento y evaluación permanente (De proceso). - Aplicación del Post Test	Semana 4				
			Semana 1 Semana 2 Semana 3 Semana 4	Semana 1 Semana 2 Semana 3 Semana 4	Semana 1 Semana 2 Semana 3 Semana 4	Semana 1
FINAL						
Fase 1:	- Evaluación del programa de intervención - Tabulación de los Datos Obtenidos. - Análisis de resultados - Comprobación de la Hipótesis planteada. - Realización de las conclusiones. - Definición del alcances y límites de la investigación - Realización de Sugerencias.					Semana 2 Semana 2 Semana 2 Semana 3 Semana 3 Semana 3 Semana 3
Fase 2:	- Elaboración del Informe Final de la Investigación. - Presentación del informe final de la investigación					Semana 4 Semana 4

CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA:

“JUEGO DE PUZZLE”

(TERAPIA PSICOPEDAGÓGICA GRUPAL BASADA EN EL JUEGO)

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Unidad Educativa : Mi Rinconcito
 Tiempo de Duración : 24 sesiones (3 meses)
 Sesiones : 2 veces por semana

Tiempo por Sesión	:	45 minutos
Sujetos	:	10 estudiantes de 2° sección del nivel inicial que presentan “inmadurez visoperceptiva”
Forma de intervención	:	Grupal
Forma de abordaje clínico	:	Interceptivo – Asistencial de fortalecimiento
Investigador	:	Wilson Richard Camacho Rivas

2. PROPUESTA DE LA INTERVENCIÓN

Propósito del programa de intervención psicopedagógica.-

Al finalizar el programa de intervención, el estudiante de la 2° sección del nivel inicial que presenta retraso en la madurez visoperceptiva debe ser capaz de realizar actividades escolares de las áreas curriculares donde están implicadas las habilidades visoperceptuales de espacialidad, direccionalidad, discernimiento, diferenciación, reconocimiento e integración óptico-motriz fortaleciendo su rendimiento escolar.

3. OBJETIVOS

- Fortalecer el desarrollo de las habilidades visoperceptivas, de reconocimiento, discriminación e interpretación de estímulos visuales, implicadas en el aprendizaje favoreciendo la adquisición y logro de competencias educativas en éste nivel escolar.
- Generar motivación por el aprendizaje a partir del uso de recursos estratégicos como el juego en la intervención psicopedagógica.
- Desarrollar un proceso sistemático y secuencial de intervención que aborden las habilidades visoperceptivas en función de aspectos como la direccionalidad ocular, análisis, identificación, discernimiento y organización de información visual e integración óptico-motriz.

4. RECURSOS MATERIALES

Los recursos materiales tiene como base a las piezas que forman los juegos de puzzle; éstas tienen diferentes propósitos que van de acuerdo al requerimiento de cada área a trabajar; también se considerar otros elementos como tijeras, papeles, y otros que están detallados en el programa operativo.

5. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Plan Operativo de la Intervención Psicopedagógica

Área	Objetivo	Contenido	Secuencia Metodológica	Sesión / Fecha	Tiempo	Recursos Materiales	Responsable
Seguimiento visual a estímulos	Coordinar los movimientos oculares en función de los estímulos presentados	A. Fijación en un punto	1. Fija su vista en un punto espontáneo 2. Fija su vista en un punto inducido 3. Intercambia foco visual	A y B		A. - 5 puntos con papel lustre	investigador
		B. Seguimiento línea vertical y horizontal	1. Sigue con la vista una línea vertical en la pared. 2. Sigue con la vista una línea horizontal en la pared 3. Sigue ambas direccionalidades con objetos (Ej. puerta)	3 sesiones	45 min. por sesión	B. - Línea vertical y horizontal de 1 metro y medio (papel lustre)	
		C. Seguimiento contorno de una figura	1. Sigue con la vista el contorno de una figura (3) 2. Misma que la anterior pero aquí menciona el nombre de la figura 3. Misma que en las anteriores pero aquí además hace el seguimiento con el dedo 4. Reproduce contorno de figura en el espacio	C 2 sesiones		C. - Puzzle 1: 4 redondos, 4 triángulos y 4 cuadrados (completos) cada forma de un color diferente	

Analizar las distintas figuras según sus propiedades	D. Clasificación de figuras geométricas por su forma, color y tamaño	1. Identifican y denominan las figuras 2. Organizan, por grupos, las figuras por su forma 3. Organizan las figuras por su color 4. Organizan las figuras por su tamaño 5. Realizan la actividad de forma individual	D. 2 sesiones	D. - Puzzle 2: fichas con figuras (cuadrado, triángulo y círculo); cada uno en diferente color y tamaño	investigador
	E. Realización de nuevas figuras por combinación	1) Se toma como base el anterior ejercicio 2) Individualmente se les da 4 figuras y se les pide que formen una nueva 3) Describen y explican la figura 4) De forma voluntaria escogen piezas y forman una figura; se les pide que describan	E y F 2 sesiones	45 min. por sesión	
	F. Simbolización de formas geométricas	1) Sobre la base anterior: por grupos se les pide que formen una nueva figura y luego la expliquen 2) Similar al anterior pero de forma individual 3) Similar al anterior, pero se les pide que narren un cuento			

Desarrollar las nociones de correspondencia visual entre figuras y objetos	G. Discriminación visual de dos piezas de figuras integradas armadas	1. Analizan las dos piezas que se les da (sin forma convencional) 2. Por grupos, ven la forma de integrarlas 3. Ya integradas descubren que figura se armó (dibujo en la superficie) 4. Realizar 4 ejercicios más 5. Describen el significado del objeto armado 7. Realizan la actividad de forma individual	G y H 3 sesiones	45 min. por sesión	G y H - Puzzle 3: 5 juegos de figuras divididas en dos piezas	investigador
	H. Discriminación visual y con apoyo táctil de dos piezas de figuras integradas armadas	1. Similar al anterior 2. Realizan delineado 3. Describen el significado del objeto armado 4. Realizan la actividad individual				
	I. Identificación de una figura modelo en un contexto común	1. En una ficha, de forma individual, se tiene un contexto (Ej. casa) y se les da piezas (Ej. círculo) teniendo que: - Acomodar a donde corresponda la pieza - Lo mismo pero a orden verbal 2. Realizar con 4 fichas			I. 5 juegos de fichas con contextos diferentes (Ej. casa); utilizar figuras de los anteriores ejercicios (Ej. círculo)	
	J. Identificación de un objeto o figura, diferente en una serie similar	1. Similar al anterior pero con series			J. Mismo que el anterior solo que con seriaciones	

Reproducción grafomotora de la figura	Fortalecer la integración óptico-motriz	K. Delineado táctil de figuras geométricas según modelo	1. Cada alumno tiene 5 piezas diferentes, aquí las reconoce y denomina. 2. Realiza el delineado por el contorno de cada figura 3. Con pintura al dedo lo reproduce en un papel	K. 2 sesiones	45 min. por sesión	K. - Puzzle 4: Se aumenta fichas con dos formas nuevas: óvalo y cruz - Pintura al dedo - Papel bond	Investigador
		L. Recorte de figuras geométricas según modelo impreso	1) Se le presenta una ficha con diversas figuras y se le pide recorte los círculos. 2) Similar al anterior, pero se le pide los cuadrados 3) Se le pide los triángulos 4) Se le pide los óvalos 5) Se le pide las cruces	L. 2 sesiones		L. - Fichas con diferentes figuras dibujadas - Fichas con objetos que contengan figuras diferentes - Tijeras	
		M. Reproducción gráfica de figuras geométricas según modelo visual	1) Se le brinda papel y lápiz y se le pide que dibuje el modelo que se le presentará (Ej. pieza óvalo) 2) Similar pero con otra figura 3) Similar pero con otra figura 4) Se le pide que las pinte con colores, en un ficha con un contexto (Ej. casa)	M. 2 sesiones		M. - Lápiz - Papel - Colores - Fichas con contexto (Ej. casa)	
		N. Reproducción gráfica de figuras geométricas según orden verbal	1) Similar al anterior pero sólo con orden verbal 2) Similar al anterior pero pega figuras	N. 2 sesiones		N. - Similares al anterior - Uhu	

6. EVALUACIÓN

A continuación se muestra un listado de indicadores evaluativos del proceso de intervención psicopedagógica:

- Seguimiento visual en diferentes direcciones a estímulo
- Seguimiento visual en diferentes direcciones a orden verbal
- Discernimiento de figuras geométricas en intersección
- Discernimiento de figuras geométricas ocultas en un fondo de contexto común
- Reconocimiento de una figura según sus propiedades
- Diferenciación de una figura geométrica de otras similares
- Diferencia objetos en inversión
- Diferencia objetos en rotación
- Reconocimiento de una figura
- Retención cognitiva de la información
- Recuperación denominativa de la información
- Interpretación visual de la figura
- Ejecución motriz de la figura

BIBLIOGRAFÍA

Condemarín, Mabel; Chadwick, Mariana; Milicic, Neva "Madurez Escolar" Editorial Andrés Bello Octava Edición 1996 Santiago de Chile

Fascículo: Organización Pedagógica Reforma Educativa Boliviana

Foronda, Ximena Tesis de grado: "Estrategias lúdicas para facilitar el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices en menores discapacitados intelectuales" carrera ciencias de la educación, UMSA 2007 La Paz

Frostig, Marianne "Developmental Test of Visual Perception" Editorial El Manual Moderno S.A. 1980 México

Gassó Gimeno, Anna "La educación Infantil. Métodos, Técnicas y Organización" Ediciones CEAC 2001 España

Guidugli, Susana; Velasco, Patricia "Guía del Maestro para el Nivel Preescolar" Unidad Nacional de Servicios Técnico Pedagógicos Primera Edición 1996 La Paz, Bolivia

Gutiérrez L., Feliciano "Glosario Pedagógico" Editorial Gonzáles Quinta Edición 2004 La Paz, Bolivia

Hernández Sampieri, Roberto; y otros "Metodología de la Investigación" Editorial McGraw Hill Interamericana Tercera Edición 2003 México

Luria, A. R. "Las Funciones Corticales Superiores del Hombre" Editorial Orbe Segunda Edición, Edición Cubana 1977 La Habana, Cuba

Luzuriaga, Lorenzo "Historia de la Educación y de la Pedagogía" Editorial Losada S.A. Decimocuarta Edición 1979 Buenos Aires, Argentina

Major, Suzane; Walsh, Mary Ann "Actividades para Niños con Problemas de Aprendizaje" Ediciones CEAC tercera edición 1988 Barcelona, España

Miranda, Marina Tesis de grado "El juego como estrategia innovadora para desarrollar habilidades psicomotrices en niños (as) del primer ciclo de primaria en el colegio Miguel Grau" carrera ciencias de la educación, UMSA 2001 La Paz

Munsterberg Koppitz, Elizabeth "El Test Guestáltico de Bender" Ediciones Oikos-tau, s.a. Primera Edición en Lengua Castellana 1981 España

Paniagua, Marianela Módulo: "Psicopedagogía Clínica" Curso de Post-grado en Psicopedagogía Clínica Universidad La Salle y Fundación CIDES 2010 La Paz, Bolivia

Papalia, Diane E.; Wendkos Olds, Sally "Desarrollo Humano" Editorial Mc Graw Hill Interamericana S.A. Séptima Edición 1997 Colombia

Pérez Solís, María "Orientación Educativa y Dificultades de Aprendizaje" Editores Thomson 2003 España

Quintanar Rojas, Luis "Modelos Neuropsicológicos en Afasiología" Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Psicología Primera Edición 1994 México

Siquier de Ocampo, María Luisa; García Arzeno, María Esther; Grassano de Piccolo, Elsa; y Colaboradores "Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico" Ediciones Nueva Visión Trigésima primera edición 1989 Buenos Aires

Tamayo y Tamayo, Mario "El Proceso de la Investigación Científica" Editorial Limusa Segunda Reimpresión 1989 México

Tintaya C., Porfidio "Aprendizaje" Instituto de Estudios Bolivianos Editorial DRUCK 2002 La Paz, Bolivia

Wolfgang, Charles H. "Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego" Editorial PAIDOS Primera Edición 1979 Buenos Aires, Argentina

WEBGRAFÍA

Artículo: "Juego" <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego> visita: agosto de 2010

Artículo: "Rompecabezas"

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Rompecabezas> visita: agosto de 2010

Artículo: "Los Rompecabezas"

http://www.peques.com.mx/los_rompecabezas.htm visita: agosto de 2010

Justiniano Ortiz, Delma monografía: "Relación entre la didáctica general, especial y otras ciencias" Bolivia, Octubre del 2008 www.monografias.com visita: agosto de 2010

Landeira, Susana Artículo: "El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud" 1998 Buenos Aires, Argentina

Montoya Cabrera, Claudia Artículo: "El Juego en los Niños"

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0550/591.ASP> visita: agosto 2010

Ochoa G., Ana Beatriz monografía: "Métodos" www.monografias.com visita: agosto de 2010

Ofele, María Regina Artículo: "El Juego en Psicopedagogía" 2002 www.espaciologopédico.com visita: agosto de 2010

Ofele, María Regina Artículo: "E juego terapéutico. El Juego en Psicopedagogía (Parte 4)" 2004 www.espaciologopédico.com visita: agosto de 2010

Passano, Susana Artículo: "Psicopedagogía Clínica" www.xpsicopedagogia.com.ar/cuestiones-epistemologicas-en-psicopedagogia-clinica.html visita: agosto de 2010

Ruiz Sánchez, Juan José; Cano Sánchez, Justo José "Manual de Psicoterapia Cognitiva" www.psicología-online.com visita: agosto de 2010

Tortolero, Elia M. Monografía: "Uso del Juego como Estrategia Educativa"
2008 www.monografias.com visita: agosto de 2010

Sastre, Nelly; Cancela, Marinela; y otros Monografía: "Etapas del Desarrollo
Cognitivo" www.monografias.com visita: agosto 2010

ANEXOS

TERAPIA PSICOPEDAGÓGICA GRUPAL:

“Juego de Puzzle / Habilidades Visoperceptivas”

Datos Identificación:

Grupo: Segunda sección del nivel inicial (Kinder)

N° Participantes: 7 estudiantes

Diagnóstico: Nivel de madurez visoperceptiva por debajo de la media (Batería Frostig)

Psicopedagogo: Lic. Wilson Richard Camacho Rivas

Tiempo: 45 minutos

Fecha: _____

SESIÓN N°

Propósito de la Sesión:

Que niños (as) participantes del programa, ejerciten la coordinación motora ocular a partir de la fijación y seguimiento a estímulos

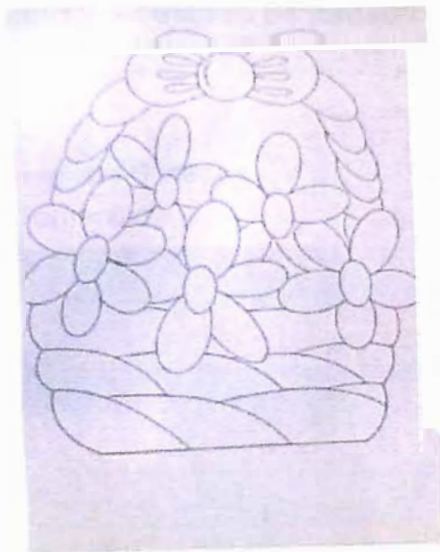
Diseño Operativo Terapia Psicopedagógica Grupal

ÁREA	OBJETIVO	CONTENIDO	SECUENCIA METODOLÓGICA	TIEMPO	PAUTAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS MATERIALES
Seguimiento visual a estímulos	Coordinar los movimientos oculares en función de los estímulos presentados	A. Fijación en un punto	1. Motivación grupal	5 min.	- Demuestra interés	- Canción (Radio)
		B. Seguimiento línea vertical y horizontal	2. Formación de pequeños subgrupos 3. Fija su vista en un punto espontáneo 4. Fija su vista en un punto inducido 5. Intercambia foco visual 6. Sigue con la vista una línea vertical en la pared. 7. Sigue con la vista una línea horizontal en la pared 8. Sigue ambas direccionalidades con objetos (Ej. puerta)	5 min. 5 min. 5 min. 5 min. 5 min. 5 min. 5 min. 10 min.	- Interacción - Fija su vista con cada uno de los ojos inducido y a propia voluntad - Sigue diferentes direcciones de estímulo visual	- 5 puntos con papel lustre - Línea vertical y horizontal de 1 metro y medio (papel lustre)

ANEXO 2:

ALGUNOS MATERIALES DEL “PUZZLE”:

Ej. 1: Identificación de una figura modelo en un contexto común



Ej. 2: Discriminación visual de dos piezas de figuras integradas armadas



ANEXO 3:

Ejemplos de actividades escolares donde se muestra el trabajo de la visopercepción

Ej. 1: Actividad de pintado con crayones donde se trabaja nociones de “Figura - Fondo”

A.

Edad: 5 años / 6 meses

Sexo: Femenino



B.

Edad: 5 años / 3 meses

Sexo: Femenino

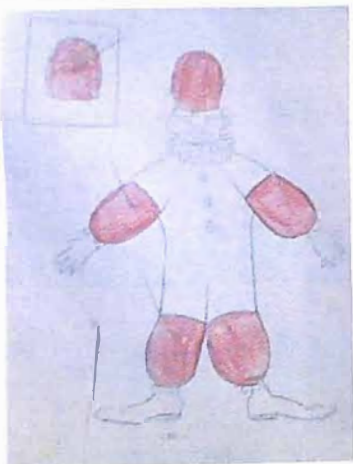


Ej. 2: Pintado con colores trabajo nociones de “Constancia Perceptual”

A.

Edad: 5 años / 5 meses

Sexo: Masculino



B.

Edad: 5 años / 0 meses

Sexo: Femenino



ANEXO

