
EL JUEGO EN LA PREVENCIÓN DE LAS DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE (D. A.)

ANA MARÍA BLANES FERNÁNDEZ
M^a ÁNGELES MARTÍNEZ BENEDICTO
ROSA LUPE VICENTE BELTRÁN

ÍNDICE

1. *Introducción: ¿Por qué jugamos?*
2. *Objetivos*
3. *Metodología*
4. *Presentación del documento*
 - 4.1. *Listado de juguetes, características y capacidades que desarrollan*
 - 4.2. *Seminario dirigido a padres*
 - 4.3. *Listado de juguetes relacionados con la prevención de determinadas D. A*
5. *Bibliografía*

1. INTRODUCCIÓN: ¿POR QUÉ JUGAMOS?

El juego es la actividad más importante que realizamos después de nacer. Esto no es una casualidad ya que el juego lo podemos considerar como un valioso instrumento que nos introduce en distintas áreas propias de los seres humanos: conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social. Se trata de una actividad placentera, divertida, que generalmente se realiza de forma voluntaria y espontánea.

Con el juego se nos proporciona la posibilidad de mantener el cerebro y, en muchas ocasiones también, el cuerpo ocupados y en activo. Ésta es una de las razones más poderosas por las que es tan importante. A través de los distintos juegos, los niños desarrollan sus capacidades, logran confianza en sí mismos, proporcionan las situaciones sociales adecuadas para practicar destrezas (físicas y mentales), y además se pueden explorar las potencialidades y limitaciones propias de cada uno.

Las experiencias que se viven con los juegos facilitan a los pequeños adquirir diferentes capacidades y potenciar otras de forma entretenida y muy eficaz. Las más importantes son las siguientes:

a) *Procesos cognitivos*: Son procesos mentales, como: atención, memoria, imaginación, percepción, aprendizaje, lenguaje, comunicación...

b) *Procesos psicomotores*: Son aquellos aspectos del desarrollo relacionados con: movimiento, equilibrio, motricidad...

c) *Inteligencia*: Comprende aspectos del pensamiento, raciocinio, etc.

d) *Desarrollo de la personalidad*: Se refiere fundamentalmente a la forma particular e individual de entender, comportarse y adaptarse al entorno.

e) *Desarrollo de aspectos sociales y afectivos*: Abarca los aspectos referentes al mundo de las relaciones personales, integración social y aspectos emocionales.

Debido a la importancia del juego en todos los aspectos mencionados anteriormente nos preguntamos el porqué de la inexistencia de una aplicación adecuada del juego como instrumento educativo en los ambientes escolares. Es más, podríamos afirmar que el juego se utiliza de forma totalmente espontánea desde que nacemos para desarrollar toda una serie de aspectos cognitivos y sociales en el ser humano, por lo tanto es el instrumento más adecuado para seguir utilizándolo en la prevención de determinadas D. A. Hasta el momento no se han llevado a cabo programas importantes en los centros escolares en este sentido, por lo que sugerimos que la utilización adecuada y programada de los juguetes como medio de aprendizaje eficaz sea paulatinamente integrada en el currículum escolar.

Dada la concordancia de las características que desarrollan determinados juegos con los déficit que se pueden presentar en determinadas D. A., podemos realizar una prevención eficaz de las mismas.

Pensamos que el juego es útil para la prevención de las D. A. no sólo porque desarrolla por sí mismo características específicas apropiadas, sino porque al no existir juego sin diversión la utilización del mismo es doblemente eficaz para el fin que nos proponemos.

2. OBJETIVOS

Creación de un documento formado por tres partes diferenciadas:

1. Una amplia muestra de juguetes (alrededor de 80) en la que se describen las características de los mismos y las capacidades que desarrollan.
 2. Un seminario de gran contenido temático dirigido a padres.
 3. Una relación de juguetes que pueden ser utilizados en la prevención de determinadas D. A.
- El objetivo del documento es que se encuentre disponible en los Centros de Enseñanza Primaria para la utilización de los distintos profesionales (psicólogos, profesores, educadores...).

3. METODOLOGÍA

La realización del documento se llevó a cabo de la siguiente manera: se recopiló la información de las prácticas realizadas por los alumnos de cuarto de psicología de la asignatura de Dificultades de Aprendizaje, impartida por el profesor José Manuel Gil. Una vez obtenida ésta elaboramos un cuadro clasificatorio de juguetes (de cinco a diez años), características y capacidades que desarrolla.

Para la realización del seminario dirigido a padres seleccionamos aquellos temas más relevantes y adecuados. La diversidad del seminario nos obligó a complementarlo no sólo con la información de las prácticas mencionadas sino con nueva bibliografía. Asimismo elaboramos un cuestionario de evaluación del seminario tras la selección de los ítems más adecuados. Con la misma metodología confeccionamos la última parte del documento, esto es, una relación de juguetes con algunas de las D. A. que pueden prevenir.

4. PRESENTACIÓN DEL DOCUMENTO

A continuación pasamos a describir las tres partes que configuran el documento.

4.1. Listado de juguetes, características y capacidades que desarrollan

Ésta es la primera parte del documento confeccionado.

Consta de un listado de unos ochenta juguetes destinados a niños con edades comprendidas entre los cinco y diez años de edad, de los cuales se han analizado las características que definen al juguete, y las habilidades tanto personales (cognitivas y psicomotoras) como sociales que desarrollan.

Tras haber visto la primera parte del documento pasamos a presentar la segunda parte: seminario dirigido a padres.

4.2. Seminario dirigido a padres

Éste es un seminario cuyo contenido está dirigido a padres/madres. La finalidad es que pueda ser utilizado por los profesionales de la educación de una forma flexible, ya que está diseñado en varios módulos diferenciados, de manera que se pueden confeccionar múltiples subseminarios adap-

tados a las necesidades de los padres/madres y de los centros escolares. Por otra parte el seminario se acompaña de un cuestionario de evaluación del mismo, el cual evalúa tanto contenido como metodología y recursos didácticos empleados.

Los módulos de los que consta el seminario son los siguientes:

1. Desarrollo infantil
2. Definición de juego
3. Necesidades de nuestros hijos
4. El juego en el proceso de socialización
5. El juego y el desarrollo de los procesos básicos
6. El juego y las dificultades de aprendizaje
7. ¿Cómo elegir los mejores juguetes?
8. Conclusiones generales y resolución de dudas

Los módulos, en general, tratarán los siguientes temas:

Módulo 1: Desarrollo infantil

Es necesario conocer los aspectos más importantes del desarrollo, con el fin de poder entender a posteriori el porqué de posibles aplicaciones (como el uso de los juguetes) para mejorar y potenciar el mismo. No olvidemos que hablar de evolución en el ser humano es hablar de dos impulsos: maduración fisiológica y *aprendizaje*.

Plasmaremos en este módulo qué aspectos conforman el *desarrollo integral* del niño desde el punto de vista evolutivo: desarrollo social y afectivo, desarrollo psicomotor y cognitivo (lenguaje y pensamiento).

Módulo 2: Definición de juego

En este módulo se intentará definir el juego con diferentes teorías, además se destacará la importancia que tiene en el desarrollo evolutivo ya que:

- Es espontáneo y voluntario y ello implica una cierta participación activa por parte del jugador.
- Es una actividad libre, no va a ser enjuiciada al disponer de un margen de error que en otras actividades no se le permite.
- Y, por último, el sujeto dispone de condiciones de relajación psicológica y de seguridad.

En este módulo también presentaremos una posible clasificación de los juegos, que en este caso sería por ejemplo:

TIPOS DE JUEGOS

- Juguetes clásicos*
 - Juegos dramático-expresivos*
 - Juegos deportivo-atléticos*
 - Juegos recreativos*
 - Juegos de operaciones mentales*
-

-*Juegos de adquisición*

-*Juegos populares*

Módulo 3: Necesidades de nuestros hijos

No cabe la menor duda de que la manera más adecuada de proteger la infancia es conocer sus necesidades y dar una respuesta adecuada a las mismas. Al hablar de necesidades entendemos las condiciones que necesitan para desarrollarse de la forma correcta.

En este módulo desarrollaremos una relación de las necesidades de la infancia más completas que hemos encontrado, realizada ésta por el autor F.López.

¿Por qué debemos conocer las necesidades de los niños? Sencillamente porque ellos no tienen la capacidad de autoprotección que nosotros, los adultos. Son más vulnerables y por lo tanto pueden sufrir efectos irreversibles. Esto no significa que debemos entender al niño como un ser pasivo, todo lo contrario, es un ser activo y por ello debemos hacerlo participe en las decisiones que le afectan, en la medida de lo posible y en todas las actividades de interacción con los demás.

Módulo 4: El juego en el proceso de socialización

En este apartado trataremos de analizar el juego en la dimensión de la sociabilidad. Conocer cómo el niño desde que nace va incorporando el aprendizaje de reglas sociales gracias a las interacciones con su entorno y, sobre todo, al desarrollo de juegos como son los cooperativos, de rol, etc... que van respondiendo a las necesidades propias de cada periodo evolutivo y potenciando el complejo mundo de la adecuada socialización.

Módulo 5: El juego y el desarrollo de los procesos básicos

En este módulo vamos a ver cómo ayuda el juego en el desarrollo de las capacidades básicas del aprendizaje. Éstas son: la psicomotricidad, el lenguaje, la atención y la memoria, la imaginación y la creatividad, la personalidad infantil, y por último la inteligencia.

Módulo 6: El juego y las dificultades del aprendizaje.

En este módulo resaltaremos la importancia de utilizar los juguetes en la prevención de las D. A.

Nos centraremos principalmente en estas cuatro D. A.:

Dislexia: Hace referencia a todas las dificultades lecto-escritoras, tanto de exactitud, velocidad y comprensión lectora, como de errores de escritura.

Dislalia: Es un trastorno en la articulación de la palabra.

Discalculia: Trastorno en la capacidad de manejar símbolos aritméticos y hacer cálculos matemáticos.

Problemas psicomotores: Hace referencia a las dificultades de aprendizaje referidas a las habilidades motrices.

Por ejemplo, conoceremos cómo prevenir una discalculia a través de un juego como Cifras y Letras; cómo prevenir una dislexia a través de la lectura de cuentos y libros.

Módulo 7: ¿Cómo elegir los mejores juguetes?

Éste es uno de los puntos del seminario que consideramos más importante, ya que aunque los

padres son los compradores de la mayoría de los juguetes de sus hijos/as, no siempre tienen el asesoramiento adecuado, por ello esta información puede ser de gran ayuda a la hora de comprar un juguete.

Consideramos en este módulo que los factores que se deberían tener en cuenta son los siguientes:

- Edad del niño/a*
- Preferencias*
- Carácter*
- Calidad del juguete*
- Instrucciones claras*
- Sin material tóxico o inflamable*
- Manejable sin ayuda de adultos*
- Expectativas que tenemos del juguete, es decir, que desarrolle aquellos aspectos que esperamos de él*
- Juguetes creativos y expresivos*

En el seminario para padres este punto cobra importancia, debido a que es necesaria la participación de éstos para comparar los criterios que las familias siguen a la hora de comprar los juguetes para sus hijos (mediante la confección de un cuestionario que tratan estos aspectos), frente a los criterios sugeridos por los estudios referidos al tema y que se tratarán en las clases. La participación de los padres en realidad se tratará de fomentar en todos los módulos. Aquí explicitamos como ejemplo la práctica que acabamos de comentar y que forma parte de un módulo específico.

La tercera parte del documento consta de un listado amplio, de alrededor de cincuenta juguetes, relacionados con determinadas dificultades de aprendizaje.

4.3. Listado de juguetes relacionados con la prevención de determinadas D. A.

Este listado está compuesto por numerosos juguetes que pueden ser utilizados en la prevención de determinadas D. A.

La relación de juguetes está confeccionada de manera que relaciona la dislexia, la discalculia y la dislalia con una serie de juguetes o juegos que, debido a sus características, potencian determinados procesos que favorecen aspectos del desarrollo ayudando a prevenir algunos de los déficit propios de las dificultades de aprendizaje que acabamos de citar.

5. BIBLIOGRAFÍA

ABERASTURY, Arninda (1976): *El niño y sus juegos*, Buenos Aires, Paidós.

MIRANDA, Ana (1988): *Dificultades de aprendizaje de la lectura, escritura y cálculo*, Valencia, Promolibro.

VALLÉS, Antonio (1973): *Dificultades de aprendizaje y actividades de refuerzo educativo*, Valencia, Promolibro.

--(1989): *Dificultades lecto-escriptoras en la enseñanza básica*, Alcoy, Marfil.