

Metodología juego trabajo aplicada a estudiantes que presenten dislexia evolutiva y adquirida

Methodology game and work applied to students who present problems of evolutionary and acquired dyslexia

Angie Estefanía Cabrera Iñiguez
 Tamara Lilibeth Saldaña Suárez
 Universidad Técnica de Machala
zambitacabrera88@gmail.com

Resumen

El proyecto integrador pretende dar solución a la problemática existente en la Escuela de Educación Básica Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de Pasaje, relacionada con la metodología juego trabajo y su aplicación durante el proceso de aprendizaje para estudiantes que poseen dislexia evolutiva y adquirida. En su diagnóstico fue necesario el uso de técnicas e instrumentos de carácter cualitativo: la observación directa, entrevista y grupo focal. Ante la presencia de dificultades en el aprendizaje de lectoescritura y el escaso dominio docente en metodología activa, se plantea un seminario taller con el objetivo de fortalecer el desempeño profesional docente.

Palabras clave: Metodología juego trabajo, dislexia, lectoescritura, metodología activa.

Abstract

The integrative project aims to solve the existing problems in the School of Basic Education Dr. Rodrigo Ugarte Cordova at Pasaje city, related to the game work methodology and its application during the learning process for students with evolutionary and acquired dyslexia. In his diagnosis it was necessary to use techniques and instruments of a qualitative nature: direct observation, interview and focus group. Faced with the difficulties of learning to read and write and the lack of teaching in active methodology, a workshop seminar is proposed with the aim of strengthening the professional

Keywords: Methodology game and work, dyslexia, reading-writing, active methodology.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación está orientado a la metodología juego trabajo aplicada a estudiantes que presenten dislexia evolutiva y adquirida, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de competencias metodológicas para potenciar el desarrollo de destrezas en estudiantes con dificultades de aprendizaje. Se aplicó el enfoque cualitativo y el método analítico sintético, inductivo-deductivo, que aportaron en la investigación bibliográfica y de campo.

La fundamentación teórica que sustenta la investigación es la metodología juego trabajo, como orientación didáctica y sus objetivos; respecto a la dislexia en la educación, se analizó la evolutiva y adquirida, así como el rol de la familia.

Una de las dificultades de aprendizaje más comunes es la dislexia, la misma que se manifiesta a través del escaso desarrollo de saberes lingüísticos como el reconocimiento fonológico de palabras y el descifrado de signos, lo cual se evidencia a través de trastornos de la lectura, escritura y el habla indistintamente de su coeficiente intelectual (Pernet, Dufor y Démonet, 2011).

Por lo tanto, la dislexia es una realidad que forma parte de la cotidianidad de las aulas de la institución, la misma que requiere de la elaboración de adaptaciones curriculares y empleo de actividades diferenciadas que fomenten la inclusión de los niños disléxicos,

tal como se estipula en el art. 228 del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Jugar en la vida infantil representa la forma más eficaz de apropiarse y entender el mundo que le rodea, de expresar opiniones dentro de un grupo y de comprender con mayor facilidad aquellos contenidos que el docente desea impartir, ya que a través de experiencias reales el niño expresa sus necesidades e inquietudes, que serán utilizadas para promover aprendizajes de calidad (Sarlé, 2011).

Como resultados, se pudo determinar que los docentes de la institución involucrada requieren atención para mejorar el desempeño académico con estudiantes con dislexia evolutiva y adquirida.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para aplicar la investigación se utilizó equipo tecnológico, materiales de oficina, grabadora, cámara fotográfica e instrumentos de investigación, los mismos que contribuyeron desde la implementación del diagnóstico hasta concluir con el proceso.

El enfoque cualitativo fue parte de la investigación apoyándose con los métodos: analítico-sintético que permitió generar una percepción global del problema objeto de estudio a partir de información primaria y secundaria; el método inductivo- deductivo que posibilitó la observación, análisis, comparación y abstracción de la información empírica recabada relacionada al problema objeto de estudio. Las técnicas utilizadas son: observación, entrevista y grupo focal, las mismas que requieren instrumentos como guías de preguntas y listas de cotejo para su utilización.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De acuerdo a la investigación se obtuvo como resultados que los docentes en algunos casos elaboran las adaptaciones curriculares pero no son llevados a la práctica; la metodología juego trabajo es aplicada solamente en el nivel inicial y preparatoria no así en los siguientes subniveles; además, la escasa aplicación de actividades diferenciadas, se encuentran condicionadas por factores como: la falta de conocimientos sobre metodologías activas, escaso interés por la auto capacitación en estrategias metodológicas y la limitada adquisición de recursos lúdicos a causa de que los docentes no han asistido a capacitaciones o seminarios por la falta de recursos económicos y de compromiso con la labor educativa. A pesar de la intervención de los padres en la formación de los estudiantes, no se evidencia un avance significativo debido a las actividades monótonas y al acentuado uso de metodología pasiva de los docentes, lo cual afecta al desarrollo integral de los niños disléxicos.

Para Ramírez (2011), la dislexia se presenta como una deficiencia en la lectoescritura puesto que es uno de los problemas de aprendizaje que impide la adquisición de destrezas lingüísticas como la gramática, la diferenciación de fonemas y grafemas, entre otros aspectos como la comunicación verbal y el cálculo matemático.

Por tal motivo se destaca el juego trabajo como una propuesta que favorece el desarrollo de un trabajo innovador, a través de lo cual el docente crea espacios donde los niños realizan diversas actividades significativas, mismas que responden a la diversidad de estudiantes, ya que permite atender las necesidades e intereses de los niños y los diferentes estilos de aprendizaje que se presentan (Rogoff, 1990, en Muñoz y Valenzuela, 2014).

CONCLUSIONES

Los docentes de Educación Básica Elemental de la Escuela Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de Pasaje aplican una metodología pasiva durante el proceso de enseñanza-aprendizaje afectando el desempeño académico de los estudiantes con dislexia, así como la ausencia de

procesos innovadores en la planificación microcurricular no evidencia la incorporación de adaptaciones curriculares que respondan a las necesidades educativas. Además, las aulas de Educación Básica Elemental carecen de recursos lúdicos visuales, audiovisuales y manipulables, causando la desmotivación en alumnos disléxicos que se encuentran en proceso de formación, para la adquisición y dominio de habilidades cognitivas integrales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Muñoz, C. y Valenzuela, J. (2014). Escala de motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del juego en contextos educativos. *Relieve*, 20(1).

Pernet, C.; Dufor, O. y Démonet, J. (2011). *Redefiniendo la dislexia: explicando la variabilidad*.

Ramírez, M. (2011). Estrategias de intervención educativa con el alumnado con dislexia. *Innovación y experiencias educativas*, 49.

Sarlé, P (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Infancias e imágenes*, 10(2), 83-91.