



Facultad de Desarrollo e Investigación Educativos

Trabajo final de la Licenciatura en Psicopedagogía

Título del trabajo:

La influencia del Juego Reglado en el proceso de Lectoescritura.

Alumna: Delorenzi, Maria Georgina

Sede: Centro

Diciembre 2014

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis papás, Marta y Aldo, que fueron los primeros que me apoyaron en estudiar una carrera tan linda como Lic en Psicopedagogía. Ellos fueron quienes me alentaron en todo momento a no bajar los brazos y seguir adelante.

A mis hermanos, Eli y Juani, que siempre estuvieron ahí, ayudándome, escuchándome, incondicionalmente. A mis sobrinos, Cami, Mia y Benja, que siempre me sacaron una sonrisa en esos días tan difíciles donde uno está cansado de tanto estudio y necesita de esos mimos que solo ellos saben dar.

A mis amigos, por preguntarme siempre como andaba con la facu, por escucharme en esos momentos de crisis que piensas que no vas a terminar nunca, y son ellos los primeros en decir “estamos en la misma” a seguir con todo el esfuerzo que vos puedes.

A mi mejor amiga, hermana de corazón, Luz, que siempre estuvo ahí confiando en mí, alentándome en todo momento.

Gracias por estar en mi vida y acompañarme a cumplir un sueño.

## **RESUMEN**

El presente estudio aborda la influencia del juego reglado en el proceso de aprendizaje de la lecto–escritura de un niño de 7 años de edad que asiste a una Ludoteca en un Hospital Universitario de la Ciudad de Buenos Aries.

Dicho trabajo se sustenta en la teoría de aprendizaje de Sara Pain y Piaget, quienes exponen sus ideas en cuanto al aprendizaje y el juego.

Para ello nos proponemos identificar los problemas de aprendizaje manifestados por el niño con respecto a la incorporación de los conocimientos de la lecto-escritura y caracterizar los distintos tipos de juego que pueda favorecer dichos aprendizajes. Por último describir situaciones de juegos reglados que implemente el Psicopedagogo en su trabajo con el niño en la ludoteca del Hospital seleccionado.

Las primeras conclusiones a las que arribamos demuestran que, si bien el juego reglado influye en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, es importante tener en cuenta las intervenciones psicopedagógicas que se deben realizar a lo largo del juego, para que el niño pueda incorporar de una manera adecuada dicho aprendizaje.

Su contenido intenta ser un aporte para comenzar a pensar en el juego reglado como una actividad recreativa, que le permita al niño con problemas de aprendizaje, no solo jugar, sino que los niños sean capaces de acceder al dominio de la lecto-escritura.

**PALABRAS CLAVE:** Aprendizaje, Lecto-escritura, Niñez, Juego reglado, Intervenciones psicopedagógicas.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
ESTADO DEL ARTE.....	8
Modalidad de Aprendizaje .....	11
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE.....	14
Definiciones del Juego.....	14
Clasificación del juego .....	17
El juego funcional o de ejercicio .....	17
El juego Simbólico .....	18
Juegos de regla .....	19
La importancia del juego en el Aprendizaje .....	20
EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.....	21
Definición de Lecto-Escritura .....	21
Fuentes: Síntesis personal.....	24
Importancia de la adquisición de lecto-escritura .....	24
LA LUDOTECA .....	25
Definición y funciones de la ludoteca .....	25
DESCRIPCIÓN DE DATOS.....	31
ANÁLISIS DE DATOS.....	33
BIBLIOGRAFÍA.....	40
CONSULTADA .....	41
ANEXOS.....	42
Informe Psicopedagógico Julio 2012 .....	42
Informe Psicopedagógico Noviembre 2012 .....	45

Informe Psicopedagógico Noviembre 2013 .....	53
Informe Psicopedagógico Julio 2014.....	56
Informe Psicopedagógico Noviembre 2014 .....	58

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años las instituciones educativas han sido desvaloradas, tanto por la sociedad como por el estado en general y el proceso de enseñanza y aprendizaje dejó de ser un proceso fundamental en la instrucción de los niños. Dicha cuestión, nos lleva a repensar las dificultades que se presentan en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura como una problemática que se encuentra fuertemente instalada en la sociedad actual.

Los niños, desde el primer grado tienen la obligación de hacer uso de ambas prácticas como algo elemental según el Diseño Curricular, a fin de aprehender saberes correspondientes y responder exitosamente a los objetivos propuestos en dichos documentos curriculares. Por lo tanto, leer y escribir forman parte del quehacer académico, ya que elaborar y comprender escritos son los medios necesarios para poder aprender los contenidos de las diferentes disciplinas que van a ir presentándose a lo largo de la vida escolar.

Desde nuestra perspectiva creemos que esta insistencia docente para que los chicos aprendan dichas prácticas, produciría cierto malestar, ya que llevaría a la desmotivación del alumnado, demostrando poco interés por aprender y hasta en ocasiones un rendimiento bajo en lo que respecta a la lecto-escritura.

Sabiendo de la importancia de transitar este aprendizaje de manera eficaz, es fundamental encontrar las estrategias adecuadas para que los niños avancen en su etapa de lecto-escritura. Una de las estrategias que abordaremos en el presente trabajo es el juego y cómo influye en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura.

La lecto-escritura y el juego forman parte de la agenda educacional. Por un lado, la ley Nacional de la Educación n° 26.206/06, en su artículo 11° prescribe “fortalecer la

centralidad de la lectura y la escritura como condiciones básicas para la educación a lo largo de toda la vida...”<sup>1</sup> Así mismo, en su artículo 20° establece “promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.”<sup>2</sup> Por otro lado la Convención acerca de los derechos de los Niños (1989) establece al juego como un derecho.

Sostenemos la importancia del juego en la infancia de los niños, porque a través del mismo, ellos pueden exteriorizar, resolver situaciones angustiantes para ellos, demostrar que les agrada y que no.

El juego para diferentes autores, es considerado como la actividad del niño por excelencia. Es mediante el mismo que pueden modificar su modalidad de aprendizaje. Por lo tanto, facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones, ya que permite modificar la realidad mediante la representación.

Desde nuestra perspectiva consideramos que la ludoteca es uno de los ámbitos ideales para que el niño pueda desenvolverse mediante el juego. Sostenemos que la función educativa de la ludoteca es aprovechar el impulso innato del niño hacia el juego y como psicopedagogos debemos orientarlos, teniendo en cuenta que son ellos los que promueven y trabajan situaciones de aprendizaje y el juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender.

El siguiente trabajo se encuentra constituido por cuatro capítulos. En el primero esclareceremos conceptos importantes en relación a la problemática planteada tales como definición de Aprendizaje, sus modalidades y las problemáticas que se presentan en él. En el segundo, llamado el juego como estrategia de aprendizaje, donde se definirá el concepto de juego y los distintos juegos, tales como reglados. En el tercero,

---

<sup>1</sup> Ley de Educación Nacional 26.206 (2006). El sistema Educativo Nacional. Cap. II “Fines y objetivos de la Política Educativa Nacional”

<sup>2</sup> Op. citada

se planteará el proceso de aprendizaje de lecto-escritura, definiéndolo y se observara la importancia de la adquisición de dicho proceso. Y por último, en el capítulo cuatro nos referiremos a la Ludoteca como espacio de aprendizaje, detallando las características, los objetivos y el rol del Psicopedagogo en este ámbito.

Para poder indagar sobre la problemática planteada, surgieron algunas preguntas tales como, ¿Que es el juego? ¿Qué juegos son necesarios para el desarrollo cognitivo y emocional de un niño?¿Cual es la función del psicopedagoga frente al juego?¿Cómo influye la ludoteca en un niño con problemas de aprendizaje?¿Cómo integrar el juego y el estudio en el proceso de aprendizaje?¿Por qué constituye una necesidad para el niño el juego?¿Qué rol cumple el espacio de la ludoteca en los niños que concurren al hospital Universitario?¿Qué importancia tienen los juegos educativos en la adquisición del conocimiento? ¿Cuál es el rola del Psicopedagogo en la Ludoteca?

Se puede decir que el propósito de esta investigación es analizar la influencia del juego reglado en el proceso aprendizaje de lecto-escritura en el contexto de la ludoteca.

## **ESTADO DEL ARTE**

A fin de dar cuenta de los avances en la problemática planteada, se han registrado diferentes investigaciones que se relacionan con el tema donde se pudo observar la influencia de de las ludotecas y los juegos en el aprendizaje, durante los últimos años en Argentina y Colombia. Realizaremos un resumen de las mismas, preponderando lo más importante de cada una teniendo en cuenta lo más significativo en relación a nuestra indagación.

Iniciamos con Echeverry de S., Martha Inés, Gil Isaza, Claudia Eugenia, López Botero, Olga. Graciela A. Ramos, pedagogas encargadas del programa de ludoteca la alegría de aprender en el desarrollo integral de niños preescolares.

Su investigación publicada en el año 2013, plantea *el programa de Ludoteca “La alegría de aprender”* como una experiencia pedagógica investigativa para contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas preescolares, en este caso de la Escuela Concepción Ruiz de la ciudad de Manizales.

Como conclusión el desarrollo integral en el preescolar se debe trabajar desde la interrelación entre las áreas motrices, del lenguaje y personal social como proceso y sistema individual, social, cultural y en caso de detectar alteración en una de ellas, la estimulación y trabajo pedagógico deben buscar potencializarla desde la concepción holística e interaccionista del desarrollo. La lúdica como mediación pedagógica en el preescolar, es fundamental para crear ambientes y situaciones motivadores y creativos, que favorecen el desarrollo de la personalidad, la socialización y en general el desarrollo integral desde las necesidades y posibilidades individuales y grupales.

La lúdica y la ludoteca como programa centrado en principios pedagógicos de libertad, motivación intrínseca, pertinencia sociocultural, estilos de aprendizaje, reflexividad y creatividad, fomenta en los niños y niñas la participación y alegría de aprender.

La siguiente investigación a comentar, fue realizada por Carmen Minerva Torres, Maria Electa Torres Perdomo, publicada en el 2007.

En la investigación *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”*, los autores plantean indagar en qué medida las estrategias que tienen como base el juego pueden facilitar el aprendizaje.

Como conclusión el juego cumple la misión de enlazar contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, al servir de base para fomentar y fortalecer los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, etc. Un juego bien planificado puede lograr integrar los contenidos de las diversas áreas

y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. En los nuevos diseños curriculares debe estar presente el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, esto incentivaría que aprender es fácil y divertido y que se puede generara distintas cualidades.

## **EL PROCESO DE APRENDIZAJE**

¿Qué es aprender? El objetivo de este capítulo es analizar la complejidad inherente al proceso que llamamos aprendizaje. Acorde con esa complejidad, muchos son los desarrollos teóricos que han intentado explicarlo. Pero lo que no está en discusión la funcionalidad del aprendizaje, quien posibilita al sujeto la adquisición de las conductas que le permitirán insertarse en su cultura.

La transmisión de la cultura se va construyendo a medida que el hombre transita el proceso de aprendizaje. Este camino se lo denomina educación. Paín (1983), expone cuatro funciones interdependientes de esta última:

a) Función conservadora de la educación: la educación garantiza la continuidad de la especie humana, la cual se realiza a través del aprendizaje. La instancia enseñanza y aprendizaje permite la vigencia histórica de la cultura.

b) Función socializante de la educación: la educación enseña las modalidades de acciones, reglamentadas por las normas del manejo de los códigos gestuales de la comunicación. A medida que el individuo va adquiriendo dichas normas, se convierte en un sujeto social.

c) Función represiva de la educación: cuyo objetivo es garantizar la supervivencia específica del sistema que rige la sociedad, constituyéndose en instrumento de control y reserva de lo cognoscible, con el objeto de conservar y reproducir las limitaciones que el poder asigna a cada clase y grupo social.

d) Función transformadora de la educación: su función es revelar formas peculiares de expresión revolucionaria, entendiéndolo como el provocador de la participación y la expresión.

A causa del carácter complejo de la función educativa, según Paín (1983) “el aprendizaje se da simultáneamente como instancia enajenante y como posibilidad liberadora”. (pág.10)

El problema más grave del aprendizaje es la oligotomía social, produciendo sujetos cuya actividad cognitiva es pobre, mecánica y pasiva. Se desarrolla muy por debajo de lo estructuralmente posible.

Las influencias genéticas, las experiencias y aprendizajes formales o no formales se alternan como preponderantes en el desarrollo de las personas, según la secuencia evolutiva o la conducta que se trate.

Paín (1983) considera las perturbaciones en el aprendizaje “aquellas que atentan contra la normalidad de este proceso” (pág.11). El psicopedagogo se debe interesar por los factores que determinan el no-aprender en el sujeto y la significación que la actividad cognitiva tiene para él. De esta manera el psicopedagogo debe descubrir el síntoma en el sujeto.

Tanto el aprendizaje como la educación siempre están sujetos a los cambios y evolución social, ya que esta es la que marcará las reglas para decir cómo, cuándo, por qué, de qué modo, etc. se deben llevar a cabo tanto la educación como el aprendizaje.

### **Modalidad de Aprendizaje**

La modalidad de aprendizaje, según Fernández (2007), es como una matriz, un molde, un esquema de operar que se va utilizando en las distintas situaciones de

aprendizaje. En el diagnóstico, se trata de ver la dinámica de esta modalidad de aprendizaje, ya que ésta tiene una historia que se va construyendo desde el sujeto y su grupo familiar de acuerdo con la experiencia real de aprendizaje y la significación que se le dio por él y por sus padres. En el diagnóstico tratamos entonces de observar los significantes de la modalidad de aprendizaje, estos serían:

1. La imagen de sí mismo como aprendiente, cómo operan fantasmáticamente las figuras enseñantes padre y madre.
2. El vínculo con el objeto de conocimiento.
3. La historia de los aprendizajes.
4. La forma de jugar.
5. La modalidad de aprendizaje familiar.

Se diferencian modalidad de aprendizaje de modalidad de la inteligencia. El aprendizaje es un proceso en el que intervienen la inteligencia, el cuerpo, el deseo, el organismo articulados en un equilibrio. La inteligencia tiende a un equilibrio para estructurarla realidad y sistematizarla a través de lo que Piaget (1990) denominó como invariantes funcionales: asimilación y acomodación. Así, un proceso inteligente, en el cual la asimilación y la acomodación se hallen en equilibrio, sin que uno de ellos predomine excesivamente uno sobre otro constituye una adaptación inteligente.

Continuamos evocando a Fernández y quien nos dice que, la modalidad opera como una matriz que está en permanente reconstrucción y sobre la cual se van incluyendo los nuevos aprendizajes que van transformándola, pero la matriz es estructural. El síntoma cristaliza la modalidad de aprendizaje y a partir de ahí ésta pierde la posibilidad de ir transformándose y de utilizarse para transformar. El síntoma implica actuar lo que no se puede simbolizar, mientras que la simbolización permite re significar y la re significación posibilita que la modalidad pueda irse modificando.

Cuando no se puede establecer este proceso de re significación interno a la propia modalidad de aprendizaje, esta modalidad queda rigidizada, impidiendo o dificultando el aprendizaje de determinados aspectos de la realidad. La intervención psicopedagógica no se dirige al síntoma, sino a poder movilizar la modalidad de aprendizaje. A partir de tal movilización vamos a ir relativizando los factores que construyen el síntoma.

### **El problema de Aprendizaje**

En el aprendizaje son incluidos varios aspectos, tales como intelectuales, afectivos, relacionales, conscientes e inconscientes. Cada persona va moldeando una forma de aprender según sus disposiciones, su historia, las vicisitudes de sus relaciones con los otros.

Asimismo existen permanentes obstáculos al aprender, originados en las más variadas causas. Todos presentamos en mayor o menor grado desconocimientos, carencias, resistencias y ansiedades ante el aprender. Por eso puede decirse que es común la demanda de atenciones de dificultades en el aprender de los niños y es menor la frecuencia cuando se trata de adolescentes y rara en los adultos.

Los problemas de aprendizaje detonan y molestan durante la etapa escolar, particularmente en los niños, mostrando dificultades las cuales derivan en el fracaso escolar. Dicho fracaso repercute en la personalidad e instalan al niño en una situación de marginalidad respecto al acceso a lo cultural y muchas veces también en cuanto a las oportunidades futuras laborales y sociales.

Podemos considerar al problema de aprendizaje como un síntoma en el sentido de que el no aprender no se encuentra aislado de una serie de comportamientos. La dificultad propiamente dicha se destaca como signo de descompensación. Ningún factor es determinante de su aparición, sino que surge de la simultánea fractura de una serie de elementos coexistentes.

La hipótesis fundamental es entenderlo como un estado particular de un sistema que, para equilibrarse, ha necesitado adoptar ese tipo de comportamiento. Desde este punto de vista, merecería un nombre en positivo, pero lo conocemos como no-aprendizaje. Así, el no-aprendizaje no constituye lo contrario de aprender, ya que como síntoma está cumpliendo una función positiva como el aprender, pero con otra disposición de los elementos que intervienen. Por ejemplo, la mayoría de los niños conserva el cariño de los padres gratificándolos por su aprendizaje, pero hay casos en que la única manera de contar con tal cariño es precisamente no aprender. El diagnóstico del síntoma está dado por la función que cumple la carencia (el no-aprendizaje) dentro de la estructura total de la situación personal.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE**

### **Definiciones del Juego**

Para comprender la importancia del juego en el ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones.

En el Diccionario Español de la Real Academia<sup>3</sup>, el vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín *iocari* y se define cómo hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de

---

<sup>3</sup> Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición.

entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego fue Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos.

A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica

Importantes pedagogos, como Comenio en el siglo XVII, Rousseau y Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Fröbel, quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señalando que la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social.

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Freud (1920), señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Piaget (1990), afirma que el juego es un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja.

Vigotsky (1978) señala que a partir de la interacción entre niños se adquieren diferentes papeles o roles que son complementarios al propio, por lo tanto define al juego como una actividad social.

El autor sostiene que la capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

Como se puede apreciar, a través de los años, numerosas y diversas son las definiciones del juego, por lo que podemos decir que es un término polisémico.

Distintos autores, señalan que es una actividad libre, la cual se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa, que siguen reglas planteadas por los propios participantes y sostienen que son susceptibles de variaciones constantes. Es a través del juego que el niño se siente coautor y puede pensar con autoría.

## **Clasificación del juego**

Piaget (1990), es quien clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del período sensoriomotriz centrándose en las características estructurales de los mismos. Nos dice:

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior. (pág.15)

Partiendo de esta base elabora tres grandes categorías que le permitirán luego dar su explicación e interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño. Veremos los tres criterios de clasificación y la evolución de los mismos.

### **El juego funcional o de ejercicio**

Este tipo de juegos se enmarca durante los dos primeros años de vida y antes de que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico. Se incluyen dentro de estas actividades aquellas acciones que el niño realiza sobre su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo. Son acciones que carecen de normas internas y se realizan por el placer que produce la acción misma, sin que exista otro objetivo distinto al de la propia acción. Martínez (2002) expone:

Durante los primeros nueve meses de vida, el niño pasa parte de su tiempo explorando placenteramente su cuerpo (...), así como también el cuerpo de su madre. En torno a los nueve meses incorpora en su actividad de juego distintas acciones con los objetos, como lanzarlos o buscarlo. Hacia los 24 meses, las formas que adopta el juego

aumentan gracias a que el niño adquiere mayores posibilidades de desplazarse de modo independiente en el espacio. (pág.40)

### **El juego Simbólico**

El llamado juego simbólico surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. Este tipo de juego es predominante del estadio pre-operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad. Luego surgen los juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social.

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guión por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guión. Es importante seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad.

A medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se puede incluir en un “guión”, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad.

## **Juegos de regla**

A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas está constituido por conjuntos de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad.

Asimismo, Ortega (1992) expone, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico” (pág.50)

Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad o recurriendo a la trampa para lograr ganar. Al respecto, Martínez (2002), señala [p]ara que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento preoperacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona.

Las primeras manifestaciones que adopta el juego de reglas se encuentran restringidas por la conciencia que tiene el infante sobre las reglas y normas. En este sentido, la complejidad que caracteriza al juego de reglas se relaciona estrechamente con el conocimiento de las reglas que tiene el niño en los diferentes momentos de su desarrollo cognitivo. El niño juega libremente sin que aparezcan las reglas sociales, durante los dos primeros años de vida. Entre los 2 y los 5 años el niño recibe las reglas del exterior, no coordina sus actividades con las del resto de los participantes, no hay ganadores ni perdedores, todos ganan. Giocoechea rey (1991) expone:

Entre los 7 y 8 años trata de ajustarse a las reglas y las cumple fielmente, y a partir de los 11 años, los participantes del juego

negocian, antes de iniciar la actividad, las reglas adoptando acuerdos sobre las que van a predominar en el juego y empieza a existir la posibilidad de modificar alguna de ellas, siempre que ello revierta en una mejora del juego. (pág.51)

En consecuencia, a medida que la edad avanza, la forma de entender las normas genera un mayor grado de estructuración normativa del juego así como un mejor desarrollo del mismo, y da nuevas posibilidades de mantener interacciones y relaciones favorables entre sus componentes.

Es significativo saber cómo actúa el niño frente a la regla; si la cuestionaba, negaba, la sabotaba etc. Cómo reaccionaba para tapar el agujero que produce el no saber.

A través del juego, los conflictos cognoscitivos devienen en sociocognitivos y es a través de la confrontación de puntos de vista diferentes y el esfuerzo por superarlos que el aprendizaje se potencia y se enriquece. El propio juego favorece la descentración cognitiva y afectiva ya que obliga a escuchar al otro, escuchar opiniones diferentes de la suya, reflexionar sobre las mismas, reconocer la más válida aun cuando no sea la suya. Favorece la socialización.

### **La importancia del juego en el Aprendizaje**

Las características del juego hacen que este sea un vehículo de aprendizaje y comunicación ideal para el desarrollo de la personalidad y de la inteligencia emocional del niño. Es significativo que la enseñanza deba caminar hacia una participación más activa por parte del niño en el proceso educativo. Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar el aprendizaje.

El juego educativo, como medio globalizador, se ha tratado como una actividad que posee las características del juego y las mismas propiedades, pero que no procede espontáneamente del niño. El juego educativo es propuesto por el adulto con una intención dirigida selectivamente hacia uno o varios factores que se sitúa en el terreno afectivo, cognoscitivo, social o motor; preparación para la vida personal y social. A lo anterior se agrega que, este tipo de juego, además de la satisfacción de los jugadores, deja un resto que se va acumulando en forma de enseñanzas, que van interiorizando los participantes y que a su debido tiempo serán rentables.

Asimismo, la escuela, como instancia de socialización, favorece la realización de juegos sociales y en este sentido, al entender el juego como medio educativo a través del cual pueden llevarse a cabo los objetivos pretendidos, debe favorecer juegos reglados que colaboren con la lecto-escritura

## **EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA LECTO-ESCRITURA.**

### **Definición de Lecto-Escritura**

La lectoescritura a la capacidad y habilidad de leer y escribir adecuadamente, teniendo en cuenta que constituye un proceso de aprendizaje en el cual los educadores pondrán especial énfasis durante la educación inicial proponiendo a los niños diversas tareas que implican actividades de lecto-escritura.

Coexisten variados métodos y teorías acerca de cómo llevar a buen puerto el proceso de lecto-escritura. Por ejemplo, algunos se centran en aspectos más formales y entonces tratan el proceso desde sus partes hacia lo general, es decir, partiendo de las letras, siguiendo por las sílabas, para luego pasar por las palabras y finalmente por las frases; y por el contrario, los llamados constructivistas, proponen que la percepción del niño comienza siendo una mezcla, captando la totalidad, sin detenerse en los detalles,

entonces, parten del todo y le presentan al niño palabras completas con sus pertinentes significados.

Por supuesto que el uso de tal o cual postura dependerá primero del conocimiento en profundidad de los alumnos primero para luego poder estipular las mejores y más adecuadas estrategias.

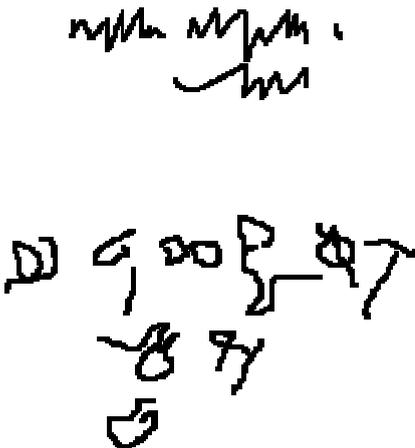
Como de su denominación se desprende, lecto-escritura supone la unión de dos procesos íntimamente vinculados, tal es el caso de la escritura y de la lectura; leer y escribir son actividades complejas pero fundamentales de las cuales dependerá el hecho que el individuo siga aprendiendo por el resto de su vida. También son determinantes para poder ingresar en el saber organizado, que es sin dudas el elemento más importante de una cultura.

El dominio satisfactorio, tanto de la lectura como de la escritura, no solamente nos permite construir significados para ampliar nuestros conocimientos, sino que también facilita la apertura de nuevas vías de comunicación entre los alumnos y el entorno social en el que se desenvuelven.

Cabe destacar que ambas herramientas, leer y escribir, deben ser introducidas al niño de modo motivante, conectándolo con algún objeto de interés, por ejemplo, mostrarles a los niños la escritura de su propio nombre y el de sus compañeros es un comienzo auspicioso.

Y a la par de la lecto-escritura deberán ir actividades interesantes que promuevan la motricidad fina y la coordinación viso motora, como ser el trabajo de la plastilina, o la utilización de pincel y pintura para la creación de obras propias que resulten de la imaginación y la creatividad del alumno.

A los efectos de esquematizar las etapas de la lecto-escritura mencionado por Ferreiro (1979) se realizó el siguiente cuadro:

<p style="text-align: center;"><b>PRE SILÁBICA</b></p> 	<p>Aún no hay comprensión del principio alfabético, por lo tanto no hay correspondencia grafema-fonema.</p> <p>En esta primera etapa, el niño utiliza un conjunto indistinto de letras denominadas seudoletas asignándole cualquier significado. El niño solo comprende que las letras se utilizan para escribir palabras. Sin embargo, esta primera forma de escritura espontánea no es totalmente arbitraria. Existen dos hipótesis que el niño arriesga respecto al funcionamiento de la lengua:</p> <p><b>-de cantidad:</b> el niño estima que no existen palabras de una sola letra por lo que establece un mínimo de dos o tres por palabra.</p> <p><b>-de variedad:</b> el niño estima que al menos dos de las letras deben ser diferentes, ya que dos letras iguales no dicen nada.</p>
<p style="text-align: center;"><b>SILÁBICA</b></p>	<p>El niño puede detectar al menos un sonido de la sílaba, generalmente vocales o consonantes continuas.</p> <p>En esta etapa, el niño establece una relación entre la cadena sonora oral dada por la pronunciación y la cadena gráfica que utiliza para la escritura. Cada letra, representa pues, una sílaba. A su vez, podemos diferenciar dos hipótesis</p> <p>1. <b>sin valor sonoro:</b> no existe</p>

	<p>correspondencia entre el sonido de la sílaba y la letra elegida para representarla.</p> <p>2. <b>con valor sonoro:</b> existe alguna correspondencia entre el sonido de la sílaba y la letra elegida para representarla.</p>
<b>SILÁBICA-ALFABÉTICA</b>	<p>El niño empieza a detectar y representar algunas sílabas en forma completa.</p> <p>En esta etapa, el niño descubre que la relación que se establece entre grafía y fonema (la articulación oral), se corresponde a un sistema fonético y no silábico, por lo tanto, se necesita una letra para representar cada sonido.</p>
<b>ALFABÉTICA</b>	<p>El niño puede detectar todos los sonidos y representarlos adecuadamente con su letra. Aparece el problema de la ortografía.</p>

Fuentes: Síntesis personal

### **Importancia de la adquisición de lecto-escritura**

El dominio de la lectoescritura sigue siendo una de las “herramientas” o pilares básicos tradicionales sobre los que se asienta el desarrollo cognitivo y depende, por tanto, el éxito académico y el desenvolvimiento social futuro de las nuevas generaciones.

En el contexto escolar la escritura constituye un instrumento de vital importancia, ya que le permite al niño adquirir, retener y recuperar el lenguaje escrito; precisar, clarificar y perfeccionar el pensamiento propio con mayor facilidad.

Algunos de los problemas más frecuentes que presentan los sujetos con dificultades de aprendizaje son los relativos a la lengua escrita. Estas dificultades generan un bajo rendimiento académico y, en algunos casos, el abandono de la escuela. Los problemas que hay en la adquisición de la lectura y la escritura representan obstáculos para el progreso escolar de los niños y niñas teniendo efectos posteriores en más áreas no sólo en el desarrollo de las capacidades cognitivas sino en las sociales, afectivas y motivacionales. Es necesario encontrar soluciones encaminadas a aminorar y prevenir la aparición de dificultades de aprendizaje.

## **LA LUDOTECA**

### **Definición y funciones de la ludoteca**

Ludoteca es un neologismo que designa un centro de préstamo de juguetes y de material de juego. Los juguetes y el material de juego son propuestos como bienes colectivos con valor educativo en el sentido más amplio del término.

Borja Solé (2000) define a la ludoteca como un “lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y donde puede jugar por mediación directa del juguete con la ayuda de un ludotecario o animador infantil”. (pág.20)

Las ludotecas están consideradas como instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y su misión es desarrollar la personalidad de éstos mediante el juego, ofreciendo los materiales necesarios (juguetes, material lúdico y juegos), así como orientaciones, ayudas y compañía que requieren para el juego.

Estas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socioculturales.

Como diversos son los tipos de ludotecas, diversas también son las definiciones partiremos del siguiente concepto “[l]as Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” en la cual expone Dinello (1997).

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Tienen, entre otros, los siguientes objetivos:

- ✓ Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- ✓ Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- ✓ Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.
- ✓ Crear las oportunidades para que un mayor número de niños y jóvenes tengan acceso a los juegos y los juguetes (trabajando el consumismo).
- ✓ Propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre los adultos y los niños.
- ✓ Estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales, colectivos del grupo familiar, de la comunidad, etc.

Los objetivos de la ludoteca conciernen tanto a los niños como a los adultos. En torno al placer de jugar, existen diversos objetivos sociales del grupo, incluyendo objetivos culturales, pedagógicos y educativos vinculados al placer de jugar.

Los objetivos que implican a los adultos consisten especialmente en concienciarlos acerca de la importancia del juego en la vida del niño y en acercar a

ambos en torno a una actividad conjunta dentro de un ámbito que permita crear vínculos.

La ludoteca tiene su carácter propio. No es una guardería, ni un jardín infantil y no puede reemplazara estos servicios sin perder su identidad. La ludoteca debe ser considerada como un servicio de atención a la niñez. Un niño, lo suficientemente grande y autónomo, debería ser capaz de ir a la ludoteca y salir de ella libremente. Aún en este contexto, es importante la participación de los padres o adultos con el fin de propiciar la integración del niño a la ludoteca. Es necesario que el niño sienta que el adulto se preocupa por lo que él hace. Los equipos de trabajo de las ludotecas insisten, en la medida de lo posible, en que el niño concurra regularmente acompañado por un adulto o por lo menos, en el momento de la inscripción.

Las ludotecas además de los objetivos ya enunciados cumplen con funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias.

✓ Función lúdica: implica valorizar el juego en la vida del niño y de hacer conocer a los adultos y actores de las comunidades la importancia de la actividad lúdica durante las etapas del desarrollo infantil.

✓ Función educativa: Asume una función educativa, dado que se propone valores fundamentales. A pesar de que la ludoteca no es una escuela, crea un clima de placer proclive al aprendizaje. El niño adquiere ciertos conocimientos a través de la elección del juego que le interesa, de la energía que pone y de los intereses que va descubriendo; construye actitudes de curiosidad y de apertura.

✓ Función social: En esta función destacan los aspectos tales como: el juego como apoyo para las interacciones sociales, como aprendizaje de reglas de vida y como vínculo intergeneracional.

✓ Función cultural: Destacan el juego y el espíritu de fiesta, el juego y la perennidad de tradiciones específicas.

## **ENCUADRE METODOLÓGICO**

### **Problema**

¿Cómo influye el juego reglado en el proceso de aprendizaje de lecto-escritura en un niño 7 años de edad que concurre a una ludoteca de un Hospital Universitario, CABA, por presentar problemas de aprendizaje?

### **Objetivo General**

Analizar la influencia del juego reglado en el proceso aprendizaje de la lecto-escritura de un niño de 7 años de edad que concurre a la ludoteca del Hospital Universitario, CABA, por presentar problemas de aprendizaje.

### **Objetivos Específicos**

✓ Identificar y describir los problemas de aprendizaje manifestados por el niño con respecto a la lecto-escritura.

✓ Caracterizar los distintos tipos de juegos que puedan favorecer el proceso aprendizaje en la lecto-escritura.

✓ Describir situaciones de juegos reglados que implemente el Psicopedagogo en su trabajo con el niño en la ludoteca del Hospital seleccionado.

✓ Identificar de qué manera influye en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura las intervenciones que se realizan a través del juego reglado.

## **Diseño**

Existen diferentes caminos para indagar la realidad social. El siguiente es un abordaje **cualitativo** centrado en la **descripción** de los fenómenos sociales que nos competen.

Podemos referirnos al método cualitativo como aquel que sirve para obtener información en profundidad de situaciones, comunidades, personas y demás, sin ser influenciados por nuestras experiencias.

## **Instrumento de recolección de datos**

Utilizamos la observación del niño durante el 2014 en el espacio de ludoteca como nuestro instrumento principal. Seleccionaremos, organizaremos y relacionaremos los datos referentes a nuestro problema, para pretender probar nuestra hipótesis de que el juego reglado influye en los procesos de lecto-escritura. Además la lectura y análisis de los informes psicopedagógicos del niño.

## **Contextualización**

Se ha seleccionado a un niño de 7 años de edad que concurre a la Ludoteca del Hospital Universitario de la Universidad Abierta Interamericana ubicado en Villa Soldati, de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Joel comenzó diagnóstico y tratamiento durante el 2012 y también asistió a la Ludoteca a partir de julio del mismo año. Durante el 2013 y 2014 concurrió únicamente al espacio de la Ludoteca.

Joel es un niño de 7 años y 11 meses de edad, de nacionalidad argentina. Su familia está constituida, por sus padres Elmer de 34 años y Fidelia de 31 años, ambos de nacionalidad boliviana, y su hermana Alina de 13 años de edad, argentina. Sus padres se encuentran separados desde el año 2011. Elmer trabaja como constructor y Fidelia se dedica a la costura. Su hermana, Alina, cursa primer año. Joel, su mamá y su hermana, conviven en una casa en el Barrio Los Piletones. La familia pertenecería al segmento socioeconómico bajo.

El niño concurre a la Escuela Instituto Nuestra Señora de Fátima, ubicada en Villa Soldati, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en donde se encuentra cursando el primer grado en el turno tarde.

Fue derivado al servicio por la escuela en el año 2012, debido a que la docente expresó que Joel presentaba un lenguaje escaso, dificultades en la socialización, no lograba escribir su nombre solo, sino que debía copiarlo y no lograba comprender las consignas sin el acompañamiento de otro.

Comenzó diagnóstico psicopedagógico ese mismo año, así como también asistió al espacio de Ludoteca, servicios que se brindan en el Hospital Escuela UAI

### **Limitaciones del estudio**

Las conclusiones a las que se arriban no pueden ser generalizadas dado que se trata de un recorte en un tiempo y espacio determinado que no representan la totalidad de los niños que concurren a la Ludoteca.

## DESCRIPCIÓN DE DATOS

La lecto-escritura es un proceso intelectual el cual sigue siendo uno de los pilares básicos sobre el que se asienta el desarrollo cognitivo como lo dicta la ley Nacional de la Educación n° 26.206, en su artículo 11°, como así también su artículo 20° promueve el juego como contenido de alto valor cultural para dicho desarrollo.

Durante el año 2012-2013 Joel manifestó una modalidad de aprendizaje predominantemente asimilativa, primando el principio de placer sobre el de la realidad, con dificultad para ajustarse a las consignas y por momentos trasgrediendo las reglas de los juegos, ignorando las pautas grupales y utilizando el recurso de imitación, sin lograr una creación propia.

Al comienzo del 2014 manifestó una variación en la misma convirtiéndose en una modalidad predominantemente acomodaticia, ya que lograba ajustarse a las reglas pero esperaba sugerencias para interactuar sin proponer modificaciones o alteraciones posibles, manifestando una actitud pasiva. Luego en el transcurso del juego, se mostró más participativo en el mismo, con mayor poder de iniciativa y seguridad en sí mismo, dando cuenta de capacidad simbólica y poder de creación propia.

En cuanto a la lecto-escritura durante el 2012 se encontraba en la etapa pre-silábica utilizando hipótesis de cantidad. No lograba escribir su nombre completo, sustituía algunas de las letras del mismo por pseudoletas o directamente las suprimía. A mitad de dicho año comienza a reconocer las vocales y las letras S, L, G y C.

En el año 2013 logra escribir su nombre de manera autónoma, no obstante para escribir otras palabras necesitaba del acompañamiento sonoro, y así y todo no lograba escribirlas completas, faltándole algunas consonantes. Se negaba a escribir y leer, teniendo baja tolerancia a la frustración y connotación negativa del error.

A lo largo del 2014, se observó una gran iniciativa por parte de Joel, de comenzar a leer y a escribir, siempre y cuando tuviera un acompañamiento. Logró tolerar la frustración y la connotación negativa del error, viendo ésta sin valor negativo.

En cuanto al tipo de juego que elegía Joel, en el 2012 como en el 2013, fue el juego Simbólico, a través de la proyección y de la capacidad de simbolizar, expresaba en el juego realidades que pertenecían tanto a su mundo externo como el interno manifestando sus miedos y deseos por ejemplo en la representación que realizaba con tasas, en como si cocinara, comiera, etc.

En el 2014 el tipo de juego recurrente en Joel fueron los juegos reglados – estrategia, como por ejemplo, juegos de cartas, el juego de la oca, entre otros. Se creó un juego reglado, que fue armado con Joel, teniendo en cuenta sus intereses.

Las intervenciones psicopedagógicas en el año 2012 fueron de armado de juegos para fomentar la escritura del niño, tales como juegos de letras, armado de palabras, sopa de letras entre otros.

En cuanto al 2013, no se pudieron observar las intervenciones psicopedagógicas, ya que no habría registros.

A lo largo del 2014, las intervenciones psicopedagógicas en cuanto al desarrollo de la lecto-escritura en el espacio de Ludoteca, fueron las siguientes: proponerle al niño que lea las reglas de los distintos juegos, elegir juegos en donde Joel pudiera seguir desarrollando su escritura como su lectura, felicitándolo cada vez que leía o escribía, frente al miedo del fracaso o del error, se lo alentó para que pudiera seguir leyendo y/o escribiendo. Se fomentó la escritura espontánea.

## ANÁLISIS DE DATOS

A fin de analizar los datos recogidos en el campo se deciden tres dimensiones de análisis *modalidad de aprendizaje en el espacio de ludoteca, evolución de la lecto-escritura a través del juego e intervenciones psicopedagógicas* en dicho espacio. Se llevó a cabo la lectura de los informes y registros de los encuentros de Joel en Ludoteca de los años 2012, 2013, 2014.

### **Dimensión:** *Modalidad de aprendizaje en el espacio de Ludoteca*

En esta dimensión, los resultados arrojados, fueron que si bien Joel comenzó en la Ludoteca (2012/2013) con una modalidad de aprendizaje donde prima el principio de placer sobre el de realidad, tal como lo expresamos en nuestro marco teórico al referirnos a la modalidad asimilativa, logró modificarla, mostrando una modalidad predominantemente acomodaticia (2014) ajustándose a las normas cómo se expone en nuestro marco teórico.

Tal como se observan en los registros la predominancia de la modalidad asimilativa:

Joel: (se ríe y empieza a ver sus cartas y las casitas del resto)  
(se sigue la ronda, Agustín y Jose, se quejan de que Joel hace trampa porque mira las cartas del resto y esconde sus cartas)  
Residente: Isa, no se puede mirar las cartas del otro.  
Joel: no mire. (Se ríe)

En contraposición observamos:

Lucas: Yo quiero jugar a los autos  
Residente: Bueno convérsalo con Joel para ver que elije él y así se ponen de acuerdo.  
Joel: (.....) Si a los autos

Inferimos esto le permitió comenzar a ajustarse al encuadre del espacio como también a las reglas de los diferentes juegos, sin recurrir a la trampa, tal como se

menciona en nuestro marco teórico. Esta modalidad le dio lugar a comenzar a ser más participativo y tener más capacidad de creación propia. De esta manera facilitó el aprendizaje de nuevos contenidos.

Podemos deducir que el espacio de ludoteca influyó en Joel positivamente, ya que al ingresar, percibía al aprendizaje como algo frustrante, doloroso. Inferimos que el espacio de ludoteca asume funciones educativas, como se menciona en nuestro marco teórico, ya que crea un clima de placer que modifica la forma de sentir el aprendizaje. Tal como se demuestra en el Informe psicopedagógico del corriente año:

“Anteriormente Joel al ingresar al espacio, lo hacía de manera introvertida, por momentos manifestando resistencia, aferrándose a su madre, por lo que necesitaba de la intervención de la residente para poder separarse. Luego de las vacaciones de invierno se denota un gran avance en Joel ya que logra entrar al espacio solo, con entusiasmo y alegría. Se incorpora de manera adecuada a la dinámica del espacio, logrando relacionarse positivamente tanto con sus pares como con las residentes y coordinadoras.”

Se pone de manifiesto que Joel pudo trabajar sobre la forma de tolerar la frustración y la connotación negativa del error, permitiéndole aprender de los errores cometidos, quitándole el valor negativo a la misma y logrando fortalecer su autoestima

Residente: ¿Cómo podemos hacer para ver quién puede empezar?  
Joel: Piedra papel o tijera.  
Residente: Muy bien Isa, que buena idea.  
(Joel y Luciano juegan, pierde Joel)  
Luciano: Gané. Vos perdiste Joel.  
Joel: (se ríe) Que suertudo, pero puedo jugar igual.

Sostenemos que la modalidad opera como una matriz que está en permanente construcción y sobre el cual se van incluyendo nuevos aprendizajes tal como lo expresamos en el marco teórico al considerar los aportes de Fernández (2007).

**Dimensión:** “Evolución Lecto- Escritura a través de los juegos”

Al mediados del 2012 Joel no lograba escribir su nombre de forma correcta, por lo que utilizaba pseudoletas tal como lo expresamos en nuestro marco teórico, es una forma de escribir característica en los niños que todavía no poseen las dos hipótesis relacionadas al funcionamiento de la lengua.

Inferimos en los registros descriptos, que a través de los juegos planteados, y otros elegidos por él, Joel comenzó a modificar su conducta frente a la escritura y lectura ya que comienza a escribir espontáneamente cuando al comienzo se negaba hacerlo. A saber:

Residente: Muy bien Lu, y (Mira al grupo) ¿por dónde empezaría el auto el recorrido?

Joel: Por acá (señalando uno de los extremos)

Residente: Muy bien Isa, ¿qué te parece si lo escribimos en una hoja y se lo pegamos a la pista?

Joel: Si. (Sonríe, comienza a escribir salida y luego llegada. Al principio Yesica le nombra la palabra separando en sílabas para que escriba, pero el niño la escribe solo antes de que la residente termine de separar la palabra. Luego los pega en la pista)

Al ingresar a ludoteca se observa en Joel un predominio del juego simbólico, tal como expone Piaget este es esperable en esta edad cronológica. Inferimos que a través del mismo pudo expresar su realidad, tanto en su mundo externo como en el interno manifestando sus temores, miedos, fantasías, frustraciones etc.

Podríamos inferir que dichos miedos, temores y frustraciones obstaculizaban el proceso de aprendizaje de lecto-escritura. Y a través de la simbolización de su propia realidad deducimos logró afrontarlos lo que lo llevaría a adquirir una mayor confianza en sí mismo, mejorando su autoestima incorporando paulatinamente dicho proceso. A modo de ejemplo:

Residente: Bueno entonces vas a jugar a los bloques.  
Joel: Si. (Se rie, comienza armar con los bloques un arma) te voy a matar con mi arma.  
Residente: no, no quiero morir.  
Joel: piu piu (comienza a correr por la ludoteca, haciendo que disparaba)

Como exponemos en el marco teórico, a través de un objeto de interés del niño se puede ir introduciendo de modo motivante las herramientas para la lectura y escritura. En la ludoteca la Psicopedagoga produjo un juego reglado con autitos, junto a Joel, donde tenía que acatar ciertas normas y al mismo tiempo que lo hacía iba realizando tareas en relación con la lecto-escritura. Inferimos al hacerlo participe del armado del juego, Joel, se sentía motivado, por el cual recurría a la escritura y lectura desde un aspecto positivo tal como lo expresamos en nuestro marco teórico al hablar de la importancia del juego en el aprendizaje.

Residente: ¿Y el juego que quieren armar, de que quieren que sea?  
Joel: de Autos, de los hotwheels.  
Residente: Muy bien, Joel ¿que mas podría tener? ¿Se acuerdan como era el juego de la oca?  
Joel: si, tenia prendas y atajos.  
Residente: bien Joel, y los patitos que se mueven que podrían ser en su juego.  
Joel: Autos.  
Residente: Re buena idea. Y el juego de la oca, tenía un lugar donde dicen cómo jugar.  
Joel: si, las reglas.

Podríamos inferir que a través del juego Joel al no sentirse evaluado, se demostraba entusiasmado y motivado al leer y escribir espontáneamente.

Podríamos deducir que en ocasiones Joel necesitaba de un otro, una guía que lo acompañe al inicio de la actividad para sentirse seguro tal como determinamos en nuestro marco teórico cuando hablamos las modalidades de aprendizaje.

En unos de los registros del 2014 se pudo observar:

Turno de la residente: le toca leer una rima, Joel lee toda la tarjeta sólo. Luego es el turno de Joel el cual pierde un turno)  
Joel: (Sonríe) Debo esperar.

**Dimensión:** Intervenciones Psicopedagógicas en el espacio de Ludoteca.

En las lecturas de los registros, inferimos las intervenciones que se fueron implementando a lo largo de los diferentes juegos (simbólicos, reglados) tales como estimular a Joel por sus logros, tanto académicos como sociales a través de reconocimientos para fortalecer su autoestima. Así como también ver los errores para que pueda explicar cómo llegó a eso y ver la forma correcta, tratando de demostrar que cualquiera se puede equivocar sacándole el valor negativo al error.

A modo de ejemplo:

Residente: Bueno Isa ya tenemos que ir terminando.

Joel: Bueno, yo guardo (toma un pilón de cartas, mira como la Residente le coloca la gomita al otro montón de cartas que había)¿Me enseñas?

Residente: Si Isa mirá (le muestro como hacerlo)

Joel: (Realiza los mismos movimientos que la residente logrando colocarle la comita, guarda las cartas dentro de la caja y las lleva al armario)

Residente: Muy bien Joel, hoy trabajaste muy bien.

Joel: (se ríe)

Otro ejemplo que se observo en cuanto a las intervenciones:

Residente: A ver Joel, me ayudas a leer esta rima.

Joel: si. (Comienzan a leer los dos juntos y termina leyendo Joel solo)

Residente: Muy bien, ¿te diste cuenta que lo leíste vos solito?

Joel: (se ríe)

Residente: Lo leíste muy bien encima. Yo sabía que vos ibas a poder.

Cada vez lees mejor. Muy bien Joel!!!

Dichas intervenciones incentivaban a Joel a realizar las distintas tareas por cuenta propia, acrecentando su creatividad, su comunicación con sus pares y residentes, su manera de tolerar la frustración y la connotación del error, ayudando de esta manera la modificación de la modalidad de aprendizaje.

## **CONCLUSIÓN**

De las prácticas descritas en el espacio de Ludoteca, se observa que el Juego Reglado influye positivamente en el aprendizaje modificando la modalidad del niño.

Interpretamos que el encuadre del espacio permite que el niño pueda ajustarse a las normas del mismo y a las del juego reglado, mediando en su comportamiento logrando una mayor participación y acrecentando su creatividad facilitando el aprendizaje de nuevos contenidos.

Por otro lado, la dinámica del espacio de ludoteca, fomenta en el niño con problemas de aprendizajes, la forma de sentir el proceso, percibiéndolo desde una mirada positiva, para que consiga sentir placer por el mismo, sin sentirse evaluado logrando de esta manera establecer un vínculo positivo con el proceso de aprendizaje.

En cuanto a los juegos, se denota la importancia de que el niño pueda transitar las diferentes etapas del mismo, pasando primero por los juegos motores, luego por el juego simbólico, el cual le permite expresar la realidad transformándola, tanto su mundo externo como interno, impulsando al niño a afrontar sus miedos, temores, lo que lo llevaría a adquirir una mayor confianza en sí mismo, mejorando su autoestima.

Por otro lado, el juego reglado inferimos cumple una función primordial en el proceso de aprendizaje como regulador de la modalidad siempre y cuando tenga herramientas que le permita al niño fortalecer y relacionarse con sus aprendizajes descendidos, en nuestro caso la lecto-escritura. Al mismo tiempo se trabajaría sobre la forma de tolerar la frustración y la connotación negativa del error, permitiéndole aprender de los errores cometidos, quitándole el valor negativo a la misma.

Es significativo que el niño sea partícipe del proceso de creación de dichos juegos, teniendo en cuenta sus intereses para lograr que se sienta motivado, de esta manera tomaría a la escritura y lectura desde un aspecto positivo.

Sostenemos que la modalidad opera como una matriz que está en permanente construcción y sobre el cual se van incluyendo nuevos aprendizajes.

En cuanto a las intervenciones psicopedagógicas en el juego reglado, queda manifiesto la importancia de las mismas dado que al estimular al niño por sus logros, tanto académicos como sociales favorece la autoestima del mismo. Así como también ver los errores para que pueda explicar cómo llegó a eso y ver la forma correcta, tratando de demostrar que cualquiera se puede equivocar sacándole el valor negativo al error.

Concluyendo, podría decirse que si bien el juego reglado influye en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura, son primordiales las intervenciones que se realizan a lo largo del mismo, para que el niño logre incorporar de manera adecuada dicho proceso e ir modificando de esta manera su modalidad de aprendizaje hasta lograr llegar a una modalidad adaptativa.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **CITADA**

Paín, S. (1983) Diagnostico y tratamiento de los problemas de aprendizaje. Buenos Aires, Argentina: Nueva visión.

Fernández, A. (2007). Los idiomas del aprendiente. Buenos Aires: Nueva visión.

Piaget, J. (1990) La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Fernández, A. (2000) Psicopedagogía en psicodrama: Habilitando el juego. Buenos Aires Editorial Nueva Visión.

Freud, S. (1920) Obras completas de Sigmund Freud. Volumen XVIII - Más allá del principio de placer, Psicología de la masas y análisis del yo, y otras obras. Traducción José Luis Etcheverry. Buenos Aires & Madrid: Amorrortu editores.

Vygotsky, L.S (1978), Pensamiento y lenguaje, Madrid: Paidós.

Martínez F. María T. (2002) Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. España. Aljibe.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla. Ediciones Alfar.

Goicoechea rey, M. A. (1991) El valor del juego como proceso de socialización del niño. Valencia. Promolibro.

Borja, S. (2000). Las ludotecas: instituciones de juegos. Buenos Aires. Octaedro,

## **CONSULTADA**

Aberastury, A. (1977) El niño y sus juegos, Buenos Aires: Paidós

Fernández, A. (2007). Los idiomas del aprendiente. Buenos Aires: Nueva visión.

Novillo Martínez, H, Fuentes, A. (2001) Cátedra de clínica psicopedagógica I.

Pozo Muncion, J. (1996) Aprendices y maestros: la nueva cultura del aprendizaje.  
Madrid, España: Alianza.

Tort, M. (1973) El psicoanálisis en el materialismo histórico, Buenos Aires, Noé.

Vargas, P. (2006) La educación del hombre. Universidad de las Américas.

Vasconi, T. (1972) Contra la escuela, Buenos Aires, Revista de Ciencias de la  
Educación, n°9.

Winnicott, D.W. (1971). Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa.

## **FUENTES**

Ley de Educación Nacional 26.206 (2006). El sistema Educativo Nacional. Cap. II  
“Fines y objetivos de la Política Educativa Nacional”

## ANEXOS

### Informe Psicopedagógico Julio 2012

NOMBRE: Joel

EDAD: 5 años 8 meses

FECHA DE NACIMIENTO: 30 de noviembre del 2006

ESCOLARIDAD: Sala de 5 años

INSTITUCIÓN: Nuestra Señora de Fátima

FECHA DE INFORME: julio 2012

TÉCNICAS ADMINISTRADAS:

- Entrevista de Motivo de consulta (madre)
- EOCA.
- Patrón gráfico evolutivo
- Pruebas Operatorias
- H.T.P
- Pareja educativa
- CAT
- Familia de animales
- Hora de juego
- Entrevista de anamnesis (padre-madre)
- Entrevista de devolución (madre)

La familia de Joel está constituida por su padre Elmer de 34 años de edad que trabaja de constructor, actualmente no vive con ellos, su mamá Fidelia de 31 años que se dedica a la costura, y su hermana Alina de 13 años de edad estudiante. Isaías, su madre y su hermana conviven en una casa en el barrio los piletones. La familia pertenecería el segmento socioeconómico bajo.

El niño concurre al Servicio de Psicopedagogía del Hospital UAI derivado por la Escuela Nuestra Señora de Fátima.

Joel puede aprender de manera adecuada los contenidos escolares, pero se observa un predominio del deseo sobre la realidad, demostrando dificultad para ajustarse a las consignas.

El **vínculo con el aprendizaje** es bueno, demostrando una preferencia por los aprendizajes asistemáticos, como por ejemplo, (...). También se observa un vínculo de confianza con los objetos y la entrevistadora.

Frente a las dificultades que le plantea el aprendizaje, Joel mostraría conductas que trata de evitar la situación, debido a la baja tolerancia a la frustración y al miedo de equivocarse, en ocasiones no respondiendo lo que le presenta dificultad

En diversas situaciones de aprendizaje, Joel utiliza diferentes **conductas** de forma recurrente como negar, evitar las tareas planteadas y por momentos se observa regresiones.

En algunos momentos presentaría una discontinuidad en el periodo de atención frente a una actividad, interrumpiendo la interacción con el objeto de conocimiento y teniendo que necesitar un tiempo extra para volver a la tarea, lo que indicaría que Joel tendría un **ritmo de aprendizaje** lento.

En cuanto a la **actitud frente a la tarea** Joel necesitaría estar en contacto directo y continuo tanto con los objetos, como con un otro en quien encontraría estimulación y la aprobación que necesitaría para seguir actuando.

En el área de la **matemática** logra contar hasta el número 14, pudiendo relacionar el número con el objeto, diferencia entre letras y números, pero no logra reconocerlos individualmente.

Logra reconocer las **nociones espaciales**: arriba-abajo, adentro-afuera, lejos-cerca, grande-chico, delante-detrás, a los costados. Así como también las nociones de cantidad muchas, pocas, algunos, todos. No tiene estables las nociones temporales día y noche.

En el área de **escritura** logra diferenciar entre letras y gráficos. No logra escribir su nombre completo, sustituye alguna de las letras del mismo por otras letras o directamente las anula.

Joel estaría entrando en la etapa del **lenguaje** socializado, ya que de a poco busca expresar su pensamiento, habla de manera fluida, va incorporando nuevas palabras, su vocabulario es acorde a su edad con estimulación.

En cuanto al **entorno familiar**, se observa un fuerte lazo en la relación con la figura materna, mientras que la figura paterna si bien es tomada como una figura que conlleva autoridad se encontraría ausente y es demandante de afecto, se podría inferir miedo hacia el padre o sentimiento de ser invadido por el mismo En cuanto al vínculo fraterno, no se demuestran rivalidades, competencias ni celos.

Joel demuestra una familia unida, con vínculos equilibrados entre los miembros de la misma, denotando una situación afectiva adecuada.

### **Sugerencias terapéuticas**

- **Tratamiento psicopedagógico** a Joel para posibilitar aumentar sus recursos personales porque lo que aumentaría su capacidad de aprendizaje, logrando

modificar su modo de aprender y adoptar los contenidos escolares y fortalecer su trabajo de manera más independiente.

- **Interconsultas con Fonoaudiólogo** para poder seguir fomentando el habla y que pueda hablar haciéndose entender mejor.
- Importante que Joel asistiendo a la ludoteca a fin de mejorar su modo de vincularse con sus pares y con los materiales que benefician su aprendizaje.

### **Informe Psicopedagógico Noviembre 2012**

**Nombre y Apellido:** Joel

**Edad cronológica:** 5 años y 11 meses.

**Fecha de nacimiento:** 30 de noviembre del 2006

**Escolaridad:** Sala de 5 años. Turno Tarde.

**Escuela:** Instituto Nuestra Señora de Fátima

**Fecha del informe:** Noviembre del 2012

Asiste al tratamiento psicopedagógico desde del 4 de septiembre hasta la actualidad con una frecuencia de una vez por semana y la duración del encuentro es de 50 minutos. Sobre un total de 12 encuentros, se ha registrado una ausencia por parte del consultante debido a que Joel se encontraba enfermo.

Luego del proceso diagnóstico realizado entre los meses mayo a julio del corriente año y teniendo en cuenta la duración de doce encuentros, se plantearon los siguientes objetivos para su tratamiento:

- Lograr que pueda desenvolverse con cierta independencia en los diferentes contextos y que pueda manejarse con iniciativas propias.

- Modificar su modalidad de aprendizaje para que sea más flexible y adaptativa y sienta deseo por aprender.
- Acercar a Joel a la lectoescritura: reconocimiento de números y escritura de vocales, de su nombre.
- Favorecer la construcción de los esquemas cognitivos y su instrumentación.
- Mejorar su autoestima, reconociendo sus logros, lograr un fortalecimiento que le permita abordar los obstáculos y superarlos.
- Desplegar sus narrativas, para que pueda comunicarse expresando lo que le sucede, solicitar ayuda cuando sea necesario.

Para el cumplimiento de dichos objetivos, se planificó su caja de Trabajo con los siguientes materiales:

- *Tijera.*
- *Voligoma.*
- *Hojas lisas y rayadas.*
- *Hojas de colores.*
- *Lápices / marcadores / crayones.*
- *Cinta adhesiva.*
- *Sacapuntas.*
- *Goma.*
- *Lápiz negro.*
- *Plastilina de colores. Se agregaron en la sesión número 9 correspondiente al 30/10.*
- *Papel crepé rojo y azul.*
- *Papeles glasé de colores.*
- *Stickers de animales.*
- *Plasticolas de colores y con brillos.*

- *Acuarelas, pinceles, frasquito para el agua.*
- Hilo verde.

De acuerdo con los intereses del niño se agregaron durante las sesiones:

- Figuras para colorear de Manny, Ben 10 y Cars en la sesión número 2 realizada el 18/09.
- Letras en Goma eva, A,E,I,O,U,S. en la sesión número 2, realizada el 18/09.
- Fichas de madera con las letras del abecedario y un dibujo correspondiendo a cada letra, ej A y el dibujo del avión, en la sesión número 3 el 25/09.
- Seriación: Osos pandas. Totales 7 elementos. Se comenzó a utilizar en la sesión número 3 el 25/09, con 5 elementos, luego se acrecentó, hasta la sesión número 10 el 06/11.
- Correspondencia de término a término: Figuras de Many y una de sus herramientas en la sesión número 4 el 2/11.
- Figuras de animales y letras en la sesión número 4 realizada el 02/10.
- Laberintos de Kung Fu Panda con letras: I,S,A,E,O,U en la sesión número 5 realizada el 09/10.
- Laberintos de Kung Fu Panda con números: 1,2,3,4,5 en la sesión número 6 realizada el 16/10.
- Figuras de clasificación: 3 osos blancos y 3 osos marrones de 2 tamaños, 3 Caballos marrones y 3 caballos blancos de dos tamaños en la sesión número 6 realizada el 16/10.

Con respecto a lo realizado en el tratamiento psicopedagógico, durante el mes de **septiembre** se mostró con buena predisposición, así como también construyó un

vínculo positivo con el espacio, los objetos y la entrevistadora incluyéndola en la tarea, manifestando un vínculo dependiente, buscando su aprobación.

En cuanto a la caja de trabajo se mostró predispuesto, interesado, explorándola reiteradas veces logrando un vínculo positivo con ésta, denotando un sentimiento de pertenencia y un cuidado de sí.

En sus producciones, logra escribir su nombre de manera mecánica sin análisis del mismo.

Muestra una adecuada motricidad fina como se evidencia en el buen manejo de la tijera.

Pareciera que las situaciones desconocidas generan en Joel un incremento de ansiedad esquizoparanoide, respondiendo con mecanismos de evitación y regresiones a nivel sensorio-motor. Utiliza los mismos mecanismos ante las situaciones en las que se equivoca pues no tolera la frustración que conlleva el error.

Durante el mes de **Octubre**, se mostró predispuesto, manifestando un vínculo positivo con la entrevistadora, la caja, y los objetos.

En cuanto a la caja de trabajo, se demostró interesado, explorándola reiteradas veces, incluyendo sus producciones en ella, denotando un sentimiento de pertenencia y un cuidado de sí.

Se observó recurrentemente el mecanismo de evitación y regresiones al período sensorio-motor, así como también se manifestaron disrupciones frente a situaciones que le generan displacer.

En cuanto a sus producciones, demuestra deseo por la escritura espontánea de su nombre y por representar gráficamente diferentes casas. Presenta buena capacidad para recordar a mediano plazo y comienza a reconocer las vocales, las letras S, L, G, C y los números del 1 al 5.

Logra seriar 5 elementos y realizar correspondencia término a término de 10 objetos.

Hubo un incremento de sus narrativas, al poder contarnos lo que quería hacer, lo que le gustaba y lo que no.

Demostó conflicto en la triada edípica a través de la representación gráfica.

Pareciera que las situaciones nuevas generan en Joel un incremento de ansiedad esquizoparanoide, logrando afrontarlas desde el principio de placer primando éste sobre el de realidad, inferimos que es por miedo al ataque y por no poder tolerar la frustración que le genera el error.

Así como también esta connotación negativa del error lo lleva a ajustarse a las normas aceptándolas sin cuestionarlas demostrando una modalidad acomodaticia.

Guarda sus producciones, materiales y logra participar en la elaboración del cierre.

Durante las sesiones de **noviembre**, al comienzo se mostró con iniciativa, vínculo positivo con el espacio, los objetos y la entrevistadora, incluyéndola en la tarea, demostrando confianza con el espacio terapéutico.

En cuanto a la caja de trabajo al principio se manifestó interesado, con sentimientos de pertenencia y logrando un vínculo positivo con ella. En la última sesión su vínculo con la caja fue ambivalente pues si bien al principio se torno negativo, rechazándola, luego volvió a mostrar sentimientos de pertenencia, demostrando su interés al llevársela.

En cuanto a sus producciones, mostró entusiasmo al dibujar casas, pudo ir acrecentando el modelo hasta decorarlo. Incorporó puertas y ventanas demostrando interés por la relación con los otros.

A través del juego simbólico, manifestó su miedo al abandono, al encierro, al ataque de afuera, y así como también a través de la representación gráfica demostró conflicto en la triada edípica demostrando apego con la figura materna.

Pareciera que las situaciones desconocidas generan en Joel un incremento de ansiedad esquizoparanoide, logrando afrontarlas desde el principio de placer primando éste sobre el de realidad, o utilizando mecanismos de evitación y regresión, inferimos es por no poder tolerar la frustración que le genera el error.

Así como también esta connotación negativa lo lleva a ajustarse a las normas aceptándolas sin cuestionarlas demostrando una modalidad acomodaticia.

Se han observado modificaciones en cuanto a su modalidad de aprendizaje, ya que Joel demostró durante el diagnóstico una modalidad predominantemente asimilativa, primando el deseo sobre la realidad, demostrando dificultad para ajustarse a las consignas y con distintas intervenciones, pudo modificarse siendo ésta predominantemente acomodaticia.

En cuanto al cierre del tratamiento, mostró dificultad para aceptarlo, generando nuevas situaciones y rompiendo el encuadre, predominando una ansiedad confusional. Inferimos Joel puede estar atravesando un momento de angustia, debido a la operación que tiene que realizarse su madre, produciendo ésta un cambio en el ámbito familiar.

Se logró una co-construcción de síntesis, al poder lograr hacer un cierre compartido de lo que trabajó en la sesión.

### **Entrevistas con miembros de la escuela**

No se realizaron.

### **Entrevistas con los padres:**

- En el encuentro n° 5, correspondiente al 2 de octubre, Celeste conversa con Fidelia sobre la anemia que Joel tuvo desde bebé, le pregunta cuanto hace que Joel no se hacía un control; cómo hacía varios años que no lo tenía le explica lo importante que es en relación con el aprendizaje y le solicita que le haga un chequeo nuevo y que traiga por escrito un informe del mismo de su pediatra.

- En el encuentro n°9 correspondiente al 30 de octubre, Celeste conversa con Fidelia, le entrega el informe a los padres y le cuenta que el 1ro de noviembre tiene turno con el pediatra, el mismo día, le entregan el resultado de los análisis de la anemia, y dentro de un mes tiene la consulta con el fonoaudiólogo. Al finalizar le comenta a Celeste que está enferma y la tienen que operar.

- En el encuentro n° 10 correspondiente al 6 de noviembre, Fidelia le comenta a Georgina que le dieron los resultados de los análisis de sangre y que está todo dentro de los parámetros normales.

- En el encuentro 11 correspondiente al 6 de noviembre, Celeste dialoga con Fidelia, sobre la operación, tema que había quedado pendiente, le cuenta que la prótesis que tiene está gastada, por lo que hay que cambiarla, la operación anterior tuvo una rehabilitación de 3 meses espera, que ésta sea más rápida. Seguramente va a venir su madre y en otras oportunidades las tías, para quedarse con los chicos.

Fidelia comenta que la situación con Elmer, está muy mal, que apenas le comentó lo de la operación, pero que no cuenta con él, y que por ahora los chicos no se tienen que enterar para no preocuparse. Piensa que algo sospechan porque ella está muy tensa e Joel le pregunta: “te duele tu piecito mamá?”, y que Alina le preguntó varias veces que le estaba pasando y ella evita la situación, porque no quiere que lo sepan todavía, a lo que le dice que está preocupada por la situación de Joel en la escuela.

La operación se va a hacer en verano (principio de enero) para no influir en la escuela de los chicos, así arreglo ella con su médico. Fue a hablar con la directora de sus hijos para contarle la situación. Y comentó también que le otorgaron el carnet de discapacidad después de tanto pedirlo y que eso la ponía contenta.

Al despedirse le pregunta a Celeste si no iban a tener una charla y ella le comentó que el 27 se estarían reuniendo para darle una devolución del tratamiento, que le iban a avisar por cuaderno o por teléfono, que se quedara tranquila. Fidelia le comenta que venían hablando con Joel que hoy era el último día que nos vería a ambas.

### **Los objetivos del tratamiento logrados son:**

- Escribir su nombre sin copiar con análisis de las letras que lo forman.
- Reconocer las letras de su nombre y de las consonantes: S, G, N, M, P, L y las vocales.
- Construir el esquema de orden en un mejor nivel: de hacer duplas o ternas puede llegar a seriar 7.
- Construir el esquema cardinal en un mejor nivel logrando la correspondencia término a término de 10 elementos.
- Desplegar sus narrativas en cuanto a sus intereses, a lo que le produce placer-displacer.

- Responder con una conducta adaptativa, en ocasiones, a la puesta de límites.

### **Síntesis de los productos realizados:**

**Septiembre:** Decoró su caja en las dos primeras sesiones, en la cual utilizó plasticolas de colores, figuras de animales, de Ben 10, Manny. Luego en la segunda sesión pegó su nombre con letras en Goma eva en la caja. Trabajó con un juego de letras donde había una figura de cada letra.

**Octubre:** Pintó un Manny con plasticola de color. Luego trabajó con correspondencia término a término con Manny y una de sus herramientas: 10 elementos y un sobrante. También identificó las letras con las que comenzaba las figuras de animales.

Realizó seriación de 5 y 7 elementos de osos pandas, de menor a mayor y de mayor a menor.

Trabajó con los números del 1 al 5, reconociéndolos y buscándolos en laberintos los cuales tenían diferentes números.

Escribió espontáneamente su nombre, así como también representó su casa, la de la entrevistadora, de la observadora. Copió las iniciales de los nombres de ambas.

Trabajó con fichas numéricas de encastre, en las cuales debía buscar la cantidad correspondiente con figuras de animales, donde unió sólo por color.

Clasificó figuras de animales por tamaño y color, con residuo. Reconocimiento de la noción de cantidad: todos.

Realizó correspondencia entre las imágenes y las vocales (A- árbol, E- elefante, I de Indio, O- oso, U- uva)

Jugó con plastilinas, las clasificó por color, reconociendo los mismos.

Graficó diferentes casas para pandas, ejecutando una correspondencia término a término, entre éstas y los osos.

**Noviembre:** Incrementó el modelo de las casas al incorporar las puertas y ventanas en cada una de ellas con estimulación. Y logró decorar una de ellas. Pudo responder a los límites.

A través del juego simbólico demostró su miedo al afuera, jugando a encerrarse, pidiendo ayuda de la entrevistadora para poder afrontar la situación, demostrando así dependencia con la misma.

### **Sugerencias para el año 2013:**

- Cambio de turno en la institución escolar, ya que si bien Joel concurre durante el turno tarde, madruga para acompañar a su madre al trabajo, pudiendo esto afectar su rendimiento.
- Permanencia en sala de 5 años para poder apropiarse de los contenidos escolares en mejores condiciones.
- Tratamiento fonoaudiológico, para incrementar su vocabulario.
- Continuar con ludoteca, con el fin de estimular el desarrollo psicosocial, intelectual y afectivo de Isaías.
- Realizar alguna actividad recreativa que promueva el vínculo con los pares. Como por ejemplo fútbol, teatro etc.
- Inclusión de los padres en el grupo de reflexión, para poder compartir sus experiencias con otros padres y poder lograr buscar una solución en conjunto.
- Continuar con los controles en el Hospital Álvarez para tener un control de la anemia que Joel padecía durante los primeros años de vida, teniendo en cuenta la relación de ésta y el rendimiento.

### **Informe Psicopedagógico Noviembre 2013**

**Nombre y Apellido:** Joel

**Edad cronológica:** 6 años y 11 meses

**Fecha de nacimiento:** 30/11/2006

**Escolaridad:** 1° grado TT

**Escuela:** Nuestra Señora de Fátima

**Período evaluado:** agosto – noviembre 2013

**Fecha del informe:** Diciembre de 2013

Durante el segundo periodo del corriente año, Joel concurrió con regularidad, asistiendo al 93% de los encuentros, mostrando la familia compromiso con el espacio. Cabe destacar que, durante este año, fue su padre quien acompañó al niño, con disponibilidad e implicación afectiva.

Generalmente al ingresar al espacio, lo hace llorando o manifestando resistencia, aferrándose a su papá, por lo que necesita del acompañamiento de la residente para poder lograrlo. Podemos inferir una dificultad, en la separación de su padre, que podría estar vinculada con el corto tiempo que comparten debido a la separación de la pareja conyugal.

Una vez que lo logra, participa en forma grupal como individual. En cuanto a la relación con sus pares y con la residente, es cordial y colaborador, siendo muy observador de las personas y del espacio.

Joel manifiesta una modalidad de aprendizaje predominantemente asimilativa, puesto que prima el principio de placer y tiene dificultades en respetar los límites (en varias ocasiones transgrede las reglas del juego o ignorando las pautas grupales). Frente al juego, al principio se muestra distante y evasivo, luego logra incorporarse y participar activamente.

Durante, el desarrollo de los juegos en ocasiones obstaculiza la tarea por medio de la retención de los materiales, ya sea el dado o alguna carta, lo que podría asociarse con su síntoma de encopresis y la dificultad para soltarse.

En relación a la Lecto-escritura, logra escribir su nombre de manera autónoma, no obstante, para poder escribir alguna palabra necesita acompañamiento sonoro; en cuanto al área de Matemáticas se muestra temeroso e inseguro frente al conocimiento de los números, logrando su reconocimiento a través del acompañamiento.

Debido a las dificultades físicas de su mamá, lo ha traído con frecuencia su padre. Hemos trabajado con él orientando a que su participación y su comunicación con el niño sea más activa. Hemos señalado la relación dependiente e inmadura que establece el niño con sus padres, en especial con su mamá. Hemos destacado la necesidad de fortalecer el vínculo con su papá.

#### **Sugerencias para 2014:**

- Continuidad en el espacio de Ludoteca a fin de que logre cambiar su modalidad de aprendizaje, el modo de vincularse con los materiales y/o juegos que benefician su aprendizaje, que sea autónomo y seguro de sus acciones.
- A través de los distintos juegos, reforzar la escritura espontánea, tanto numérica como alfabética, y la lectura.
- Continuidad del padre/madre al grupo para familias.
- Realizar actividades con el niño que promuevan el respeto y cuidado de sí mismo, del grupo de pares y de los objetos a través de juegos cooperativos y reglados.
- Fomentar su participación en las actividades, brindándole un ambiente y espacio de seguridad y calidez.

## **Informe Psicopedagógico Julio 2014**

**Nombre y Apellido:** Joel

**Edad cronológica:** 7 años y 9 meses

**Fecha de nacimiento:** 30/11/2006

**Escolaridad:** 1° grado TT

**Escuela:** Nuestra Señora de Fátima

**Período evaluado:** Abril – Julio 2014

**Fecha del informe:** Agosto 2014

Durante el primer periodo del corriente año, Joel concurrió con regularidad, asistiendo al 83% de los encuentros, mostrando la madre compromiso con el espacio.

Generalmente al ingresar al espacio, lo hace de manera introvertida, por momentos manifestando resistencia, aferrándose a su madre, por lo que necesita de la intervención de la residente para poder separarse.

Una vez que lo logra, se niega a participar, enojándose y quedándose en un rincón apartado (*“No quiero jugar”*). Ni bien comienza el juego, el decide volver y participa de manera activa. En cuanto a la relación con sus pares y con la residente, es cordial y colaborador, siendo muy observador de las personas y del espacio.

Joel manifiesta una modalidad de aprendizaje predominantemente asimilativa, puesto que prima el principio de placer y tiene dificultades en respetar los límites (en varias ocasiones transgrede las reglas del juego o ignorando las pautas grupales).

Durante, el desarrollo de los juegos en ocasiones obstaculiza la tarea por medio de la retención de los materiales, ya sea el dado o alguna carta, lo que podría asociarse con su síntoma de encopresis y la dificultad para soltarse.

En relación a la Lecto-escritura, logra escribir su nombre de manera autónoma, no obstante, para poder escribir alguna palabra necesita acompañamiento sonoro; en cuanto al área de Matemáticas se muestra temeroso e inseguro frente al conocimiento de los números, logrando su reconocimiento a través del acompañamiento.

En el espacio de padre, en los primeros dos encuentros se presentaba el padre. Luego comenzó a venir la madre, quien participa activamente en todos los encuentros.

#### **Sugerencias para 2014:**

- Continuidad en el espacio de Ludoteca a fin de que logre cambiar su modalidad de aprendizaje, el modo de vincularse con los materiales y/o juegos que benefician su aprendizaje, que sea autónomo y seguro de sus acciones.
- A través de los distintos juegos, reforzar la escritura espontánea, tanto numérica como alfabética y la lectura.
- Continuidad del padre/madre al grupo para familias.

#### **Sugerencias a la docente:**

- Brindarle apoyo y contención al momento de realizar tareas donde Isaías, se niegue o sienta miedo a equivocarse, a fin de afianzar su autoestima.
- Brindarle actividades donde pueda desarrollar la lectoescritura, con el fin de reforzar sus conocimientos.

### **Informe Psicopedagógico Noviembre 2014**

**Nombre y Apellido:** Joel

**Edad cronológica:** 7 años y 11 meses

**Fecha de nacimiento:** 30/11/2006

**Escolaridad:** 1° grado TT

**Escuela:** Nuestra Señora de Fátima

**Período evaluado:** agosto – noviembre 2014

**Fecha del informe:** Diciembre de 2014

Durante el segundo período del corriente año, Joel concurrió con regularidad, asistiendo al 83% de los encuentros, mostrando la familia compromiso con el espacio. Cabe destacar que, durante este año, fue su madre quien acompañó al niño, con disponibilidad e implicación afectiva.

Anteriormente Joel al ingresar al espacio, lo hacía de manera introvertida, por momentos manifestando resistencia, aferrándose a su madre, por lo que necesitaba de la intervención de la residente para poder separarse. Luego de las vacaciones de invierno

se denota un gran avance en Joel ya que logra entrar al espacio solo, con entusiasmo y alegría. Se incorpora de manera adecuada a la dinámica del espacio, logrando relacionarse positivamente tanto con sus pares como con las residentes y coordinadoras.

En la ronda grupal, se observaron pequeños cambios, si bien en el momento de hablar al grupo se queda en su mayoría de las veces callado, interactúa con sus compañeros y escucha las tareas propuestas por la coordinadora.

En el último mes durante el juego se mostró con gran predisposición dando cuenta de capacidad simbólica y poder de creación propia sin recurrir a la copia. Sin embargo cuando hay un incremento de ansiedad recurre a la imitación nuevamente. Al estimularlo y señalarle sus capacidades, vuelve a mostrarse creativo. También se mostraron progresos en la forma de tolerar la frustración y la connotación del error, viendo a ésta sin valor negativo.

En cuanto a la relación con sus pares y con la residente, es cordial y colaborador, siendo muy observador de las personas y del espacio.

Joel manifiesta por momentos una modalidad de aprendizaje acomodaticia, puesto que espera sugerencias para interactuar sin proponer modificaciones o alteraciones posibles, manifestando una actitud pasiva. Esto, se puede observar en el momento de la elección de juego, el cual Joel no suele participa activamente y espera a que sus compañeros decidan. Luego, en el transcurso del juego, se muestra participativo en el juego, mostrando un mayor poder de iniciativa y mayor seguridad en sí mismo.

En relación a la Lecto-escritura, se siguen observando evolución, logra escribir su nombre de manera autónoma, no obstante, para poder escribir alguna palabra necesita acompañamiento sonoro; en cuanto al área de Matemáticas se muestra más seguro frente al conocimiento de los números, logrando su reconocimiento a través del acompañamiento y por momentos solo.

En el espacio de padres, la madre participa activamente en todos los encuentros, demostrando compromiso y respeto por todos los padres y tías. En las actividades planteadas por la coordinadora Fidela se mostró muy predispuesta a participar, y ayudar a su hijo.

Sugerencias:

- Continuidad en el espacio de Ludoteca a fin de que logre cambiar su modalidad de aprendizaje, el modo de vincularse con los materiales y/o juegos que benefician su aprendizaje, que sea autónomo y seguro de sus acciones.
- Pueda concurrir a una maestra particular para que lo pueda seguir ayudando con los aprendizajes sistemáticos.

Sugerencias a la docente:

- Brindarle apoyo y contención al momento de realizar tareas donde Isaías, se niegue o sienta miedo a equivocarse, a fin de seguir afianzando su autoestima.
- Brindarle actividades donde pueda desarrollar la lectoescritura, con el fin de reforzar sus conocimientos.

