

TESINA

Presentada para acceder al título de grado de la carrera de

LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA

TÍTULO:

“La Ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en dos instituciones socio comunitarias de la provincia de Salta”.

Autoras:

Nuñez Ivana Daniela 29.948.383

Murillo Gimena Cecilia 40.157.703

Santillán Yamila Micaela 37.775.700

Tutora:

Lic. Bravo Ana

Lugar **Cursado a distancia Sede Central Rosario** Fecha de

Presentación:

26/08/2022

Firma de autoras



Agradecimientos

En primer lugar, quiero agradecer a mi tatita Dios y a la virgen, por haberme dado la motivación y fortaleza para llegar a este momento tan ansiado e importante de mi formación profesional. Por darme la sabiduría, la fe, confianza y principalmente la salud para que fuera posible alcanzar esta meta, por su misericordia en darme la oportunidad de vivir a pesar de todas las dificultades que se atravesaron en mi camino, poder llegar hasta aquí me enorgullece enormemente. Agradezco a Dios su amor incondicional, sus bendiciones, y le agradezco cada día de mi vida.

A mi hijo Emanuel Acosta por ser el motor de mi vida, a mi esposo Alejandro Acosta por acompañarme estos años y apoyarme de manera incondicional, a mis Padres Ramona Arias y Agustín Núñez, por inculcarme los valores morales y espirituales, por ser los pilares de mi vida, y por hacerme la persona que ahora soy. Por su amor y apoyo incondicional tanto moral, espiritual como económico, por sus luchas y esfuerzo en cada momento mi gran admiración por ellos. Gracias infinitas por ser los padres que siempre están conmigo en las buenas y en las malas por ser parte de mi motivación a salir adelante y por permitirme este logro gracias los amo.

A mi tutora Ana Bravo por compartir su conocimiento y por su predisposición a lo largo del trayecto y a mis compañeras de tesina que a pesar de las dificultades particulares pudimos concluir con la investigación y llegar a la meta.

¡Mil gracias! Ivana Daniela Nuñez

Agradezco a Dios primeramente por permitirme llegar a esta instancia, por haber estado conmigo desde el principio brindándome su sabiduría y fortaleza en cada etapa. No ha sido fácil el camino, pero de su mano todo fue posible.

A mi familia por acompañarme en mi formación profesional desde que inicié este maravilloso camino de la psicopedagogía, hasta hoy que llegó a la meta tan deseada para mí.

A mi esposo por su amor, apoyo incondicional, la motivación y la fe que

depositó en mí siempre.

A mi tutora Licenciada Ana Bravo, quien con paciencia nos orientó e instruyó en cada paso que dimos en este proceso de investigación. Agradecerle su humildad y su disposición al brindarnos sus saberes.

A mis compañeras por su acompañamiento, comprensión y esfuerzo durante todo este camino de ciclo de complementación, que iniciamos juntas y culminamos juntas.

Gimena Cecilia Murillo

Al concluir una etapa maravillosa de mí vida quiero extender un profundo agradecimiento a Dios, tu amor y bondad no tienen fin, me has dado la capacidad y la entereza para poder alcanzar una meta más, gracias por la vida de mis padres Virginia y Juan Carlos quienes siempre han confiado en mí, brindándome su amor y apoyo incondicional en cada etapa de mí vida.

Agradezco especialmente a mí hijo Tadeo, mí razón de vida y constante motivación para superarme personal y profesionalmente.

A mis seres queridos, amigos y colegas que fueron partícipes de este proceso, aquellos que junto a mí caminaron en todo momento y siempre fueron inspiración, cimiento y fortaleza.

Finalmente, mi agradecimiento sincero a quien lee este apartado, mí tutora de tesina Lic. Ana Bravo cuya paciencia, sabiduría y experiencia supieron direccionar mis conocimientos y el de mis compañeras. Espero que su enseñanza y orientación se puedan ver reflejados en este trabajo de investigación.

Yamila Micaela Santillán

Resumen

El presente estudio se propone como principal objetivo conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica en el campo socio comunitario. La investigación se lleva a cabo desde un enfoque cualitativo tomando como herramienta de recolección de datos la entrevista semiestructurada a 9 profesionales que brindan servicio en 2 CIC de la ciudad de Salta Capital.

Entre los principales resultados obtenidos, se pone de manifiesto, según los aportes de las participantes, la importancia de la implementación de espacios lúdicos en instituciones como los CIC, a los cuales tienen acceso niños de escasos recursos económicos. Coinciden en que las ludotecas favorecen el desarrollo integral del niño y sobre todo en primera infancia, estas intervenciones brindan al infante las herramientas necesarias para estructurar las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano.

En el marco teórico se abordan categorías fundamentales para la construcción de la conceptualización de ludoteca, como se desarrolla un encuentro según esta modalidad de intervención, cuál es el impacto que tienen estos espacios en la primera infancia y su importancia en instituciones socio comunitarias.

Palabras claves

Ludoteca - Primera Infancia - Centros comunitarios - aprendizaje - juego.

ÍNDICE

1

1.Introducción.....	
3 CAPÍTULO I	
2.Marco Teórico.....	6
2.1. Ludoteca Conceptualización e historización	6
2.2. La relación entre juego y aprendizaje.....	10
2.2.1. Modalidad de aprendizaje.....	12

2.2.2. Teoría del aprendizaje Significativo.....	14
2.3. Aproximaciones en relación a primera infancia.....	18
2.4. Centros Integradores Comunitarios (CIC).....	21
2.4.1. Modalidades de Atención en los CIC	21
2.5. Centro de Primera Infancia.....	22

CAPÍTULO II

3. Marco Metodológico.....	26
3.1. Objetivo General y Específicos.....	26
3.2. Enfoque Metodológico.....	26
3.3. Diseño y alcance de la Investigación.....	27
3.4. Participantes.....	28
3.5. Instrumentos de recolección de datos.....	29
3.6. Procedimiento de recolección de datos.....	29
3.7. Análisis de datos.....	29

CAPÍTULO III

4.Resultados.....	31
4.1. Ludotecas en el ámbito socio comunitario.....	31
4.2. Desarrollo de un encuentro en la Ludoteca.....	33
4.3. Recursos y estrategias para la promoción de aprendizajes.....	35
4.4. El juego en primera infancia.....	38

CAPÍTULO IV

5.Conclusion.....	42
6.Referencia.....	47
7.Anexo.....	50
7.1. Modelo de entrevista semi estructurada.....	50
7.2. Modelo de consentimiento informado.....	52
7.3. Curriculum Vitae.....	53

2

1.Introducción

La educación es una herramienta importante en la formación de todo ser humano ya que le permite ser competente y capaz de afrontar los retos que día a día se le presentan a lo largo de su vida. Por tal razón se considera que,

desde los primeros momentos de la vida, se debe brindar a los niños una educación integral, participativa, dinámica y con pertinencia social, que pueda ser significativo y como respuesta a esta necesidad, se podría decir que el juego es el mediador efectivo para propiciar aprendizajes en los niños de edad temprana. López (2014).

Siendo el objetivo de esta investigación conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica, específicamente en el campo socio comunitario, ya que es una modalidad de intervención que se implementa escasamente en espacios públicos y en las instituciones educativas teniendo en cuenta los fines que sostiene una ludoteca. Santos y Salgado (2006) en su investigación: “¿Para qué sirve una ludoteca?”, se refiere a la ludoteca como una intervención en aspectos compensatorios y facilitadores de la interacción entre niños, niñas y las familias, especificando distintos tipos de actividad que este recurso puede ofrecer.

El autor del libro: “Experiencias de juegos con preescolares”, Allen (2004) afirma que las ludotecas infantiles comienzan a considerarse una necesidad y al mismo tiempo una responsabilidad colectiva por su carácter recreativo-cultural. Queda en claro la importancia del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de la primera infancia. El acto de jugar es parte de la infancia y trae la posibilidad de un repertorio de desarrollos, ya sea en las esferas cognitiva, social, biológica, motora y afectiva. Además de apropiar conocimientos, el niño puede encontrar placer y satisfacción y al socializar enriquece su vocabulario.

De esta manera podría considerarse que en los resultados de este estudio se encuentra respuesta al problema de investigación: ¿Cuál es la importancia de implementar la ludoteca como estrategia de intervención temprana en niños que asisten a dos instituciones socio comunitarias en la provincia de Salta? Queda de manifiesto según lo expresado por las participantes experimentadas en esta

3
modalidad de abordaje, y de acuerdo a los datos empíricos, que la actividad lúdica debería estar implementada en diferentes sectores a los que tienen acceso los niños y con ello propiciar un ambiente dinámico y agradable en el

proceso de formación educativa. Como lo expresa uno de los objetivos específicos, se identifica un modo de construcción de aprendizajes significativos en la infancia, para no tener que recurrir constantemente a un sistema tradicional, que por años se ha establecido en diferentes ámbitos, sistema que muchas veces no permite que los sujetos desarrollen sus potencialidades.

Cabe indicar que en la actualidad la sociedad, exige otra metodología de enseñanza y aprendizaje, haciendo evidente la necesidad de un cambio. Así también la autora López (2014) expresa que la educación es la mejor herramienta para cambiarla y mejorarla. Es imperante la necesidad de transformar la enseñanza de buscar nuevos métodos y procedimientos, nuevas estrategias y contenidos, que estén acordes con las necesidades e intereses de cada sujeto, un ámbito que permita un desarrollo integral, que motive a aprender, que respete los ritmos, necesidades e intereses de cada persona para ser agentes activos de su propio aprendizaje.

A sí mismo menciona la necesidad de implementar ludotecas infantiles, espacios físicos que permitan al individuo aprender en medio de experiencias gratificantes, por medio de actividades lúdicas, los niños desde su nacimiento aprenden jugando y experimentando con su propio cuerpo.

Para López (2014) la ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en el contexto socio comunitario, es un espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos con juguetes, con el fin de estimular el desarrollo intelectual, psico-afectivo y motriz. Además de los valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno. La característica propia de la ludoteca es la acción pedagógica que posee al juego como metodología y el juguete como recurso esencial de la intervención, el juego se ha demostrado que es de importancia para la educación infantil, del mismo modo es su práctica en la ludoteca como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego. El juego es un recurso que permite al individuo hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a

educativa importante, que contribuye a la integración social del infante.

Siguiendo con Lopez (2014) el aprendizaje significativo permite desarrollar la mente humana y favorece el éxito, el aprendizaje no es memorizar textos, nombres y datos de un libro, tampoco es formar lecciones indicadas o repetir palabras textuales de un tema. El hecho de acumular datos en la memoria, no ejercita la inteligencia, no incentiva el ingenio ni promueve la reflexión; el producto de esta forma de aprender sólo anula las predisposiciones y habilidades de los infantes, porque esquematiza su mente, se vuelve inactivo. El aprendizaje consiste en una actividad de conocimiento, en hacer algo que requiere la aplicación de la lúdica, el juego y los juguetes es aplicar datos de un área de práctica en algo que se está elaborando o construyendo, comprendiendo el contenido de un texto, interrogando el porqué de las cosas.

Por último, cabe señalar la estructura de la presente investigación la cual está conformada por IV capítulos denominados, Marco Teórico, Marco Metodológico, Resultados y un apartado final que es la Conclusión. Dentro del capítulo del Marco Teórico se desarrollan 8 categorías algunos aportes conceptuales sobre la Ludoteca, La relación entre juego y aprendizaje Modalidad de aprendizaje, Teoría del aprendizaje significativo, Aproximaciones en relación a primera infancia, Centros Integradores Comunitarios (CIC) Modalidades de Atención y Centro de Primera Infancia (CPI). En el capítulo referido al Marco Metodológico se plantean los objetivos, el enfoque, diseño y alcance de la investigación describiendo a la institución que ofició como escenario empírico y a los participantes también se especifica el instrumento de recolección de datos y el análisis de los mismos el tercer capítulo contiene los principales resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas. Por último, a modo de cierre se exponen las conclusiones intentando realizar una contribución a la psicopedagogía.

CAPÍTULO I

Marco teórico

2.1. Ludoteca: Conceptualización e historización

Las ludotecas como espacio de juego inician su existencia en 1934, cuando se crea la primera ludoteca en Los Ángeles. Posteriormente, en 1960, la UNESCO promociona las ludotecas como espacios facilitadores del juego. Desde ese momento, su proliferación por todos los países del mundo ha sido continua. La idea de las ludotecas es una expresión del derecho fundamental de los niños al juego. Al igual que existen bibliotecas en las cuales las personas con menos recursos pueden disponer de libros gratuitamente o a bajo coste, los niños tienen derecho a disfrutar del juego y de los juguetes independientemente de los recursos económicos de sus familias. Actualmente, la idea de ludoteca ha cambiado sustancialmente, para pasar de ser un espacio que ofrece juguetes a un espacio que, además, facilita las relaciones sociales, proporciona un medio de desarrollo integral del niño y le concede posibilidades de diversión. No existe consenso sobre la concepción de lo que es una ludoteca, sin embargo, se puede intentar establecer sus características básicas en las que coinciden diversos autores: son espacios de encuentro entre niños que poseen una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños o a su préstamo que han de ser accesibles a niños de todos los ámbitos sociales con un agente de intervención, el ludotecario, que toma el papel de educador del centro, Antón y Rodríguez (2011).

Por su parte Galeano, (2001), define la ludoteca como un lugar destinado a los juegos infantiles, que pone a disposición de niños y niñas juguetes para que sean utilizados por ellos, y pueden jugar con la ayuda de un animador infantil o ludotecario, en este lugar los niños adquieren juguetes, los cuales pueden manipular con total libertad, generando por sí mismos su aprendizaje; a esto suma que la ludoteca es un centro de tiempo libre, donde se realiza una labor de animación globalizada.

Otro aporte importante a la conceptualización de lo que es una Ludoteca es el de la investigación de Santos y Salgado (2006): “¿Para qué sirve una ludoteca?” donde se refiere al juego como una actividad que favorece el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo del niño. La ludoteca es una intervención en aspectos compensatorios y facilitadores de la interacción entre niños y niñas y las familias, especificando distintos tipos de actividad que este recurso puede ofrecer.

Autores como Antón y Rodríguez (2011) en su investigación Concepto y tipo de ludotecas remarcan que el juego es un derecho del niño, el cual desde 1959 se reconoce como tal. En ese año la Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba por unanimidad la Declaración de los Derechos del Niño en cuyo principio 7, párrafo 3, se señala que “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzará por promover el goce de este derecho”. Sin embargo, es importante señalar que, aunque el niño tenga el derecho a jugar, éste no es un trabajo exclusivamente suyo. Son los adultos los que deben habilitar y proveer los medios para que ese derecho se cumpla, proporcionando a los niños, tanto los juguetes y conocimientos necesarios para jugar como los espacios imprescindibles para llevar a la práctica dichos juegos.

Dentro del campo psicopedagógico, Filidoro (2018) en su libro “El juego en las prácticas psicopedagógicas” menciona que el juego tiene una fundamental importancia constitutiva en la infancia, pero muchas veces es difícil poder definir una relación entre ese principio y el proceso de aprendizaje. Invita a pensar el juego como expresión o manifestación del desarrollo. A su vez Vygotsky (1996) nos propone pensar el juego como factor básico del desarrollo, como ámbito para la apropiación y el dominio de los objetos, de los hábitos y de las aptitudes sociales. Al hablar de apropiación y dominio, podemos pensar que el niño o niña se encuentran en constante actividad. El objeto, los hábitos, las aptitudes y

conductas sociales quedan subordinados a la significación que el niño o la niña ponen en juego (en su juego). Es preciso pensar las ludotecas como un espacio lleno de posibilidades pedagógicas para obtener un aprendizaje significativo a través del juego.

7

El autor del libro experiencias de juegos con preescolares, Allen (2004), afirma que las ludotecas infantiles comienzan a considerarse como una necesidad y al mismo tiempo una responsabilidad colectiva por su carácter recreativo - cultural, el uso de este recurso tiene como primera función de satisfacer la necesidad de juego que el niño posee ofreciéndole juguetes, materiales lúdicos, y espacios de juego adecuados a su edad.

Es una responsabilidad colectiva en donde participan activamente los padres, los profesionales y la comunidad. Vial (2005) en su libro "Juego y Educación. Las ludotecas" expresa que la ludoteca es la mejor institución para favorecer el uso del juguete, ya que los padres de niños no tienen una buena orientación para comprar juguetes, los mismos son adquiridos sin sentido, sin propósito, y el objetivo de las ludotecas es potenciar el uso y el placer permanente que los niños poseen de jugar para fines netamente pedagógicos.

El autor Borja, (2012) afirma que las ludotecas como instituciones educativas y recreativas son necesarias para estimular el juego, ya que en su intervención en las escuelas y en la comunidad muestran con claridad en sus tres ámbitos: deficiencias económicas, personales y socioculturales. Logrando espacios vivos de aprendizajes, dinámicos, versátiles y de permanente cambio. El juego es el principal elemento educativo que tiene un niño; el fin último de las ludotecas es que los niños aprendan valores tales como: la autonomía, la autogestión, la elección y selección, la adquisición de normas y hábitos sociales.

Por su parte Sánchez y Muñoz. (2008) afirman, que el niño aprende poco a poco a integrar el entorno en el que se desenvuelve, a través de un mecanismo básico que es el juego. Es de esta manera que el niño y la niña modifican y construyen sus esquemas mentales y su interpretación personal del mundo en el que viven, de aquí podemos deducir la importancia que entraña el hecho del

juego en la vida del ser humano, ya que este es vital para el individuo y los centros educativos. Los profesionales de la etapa de educación infantil deben tener siempre presente que se debe reforzar esta área en los infantes y esto se puede lograr a través de la construcción de las ludotecas ya que es la forma más fácil y divertida de aprender.

8

Asimismo, cabe indicar lo planteado por Jiménez Domecq (2004) en su libro “Jugar la forma más divertida de aprender” donde menciona que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, y uno de los medios más importantes que ellos tienen para expresar sus sentimientos, aficiones e intereses, el juego es un “hacer” saludable, indispensable para vivir, pensar, crecer y desarrollarse óptimamente.

Para López (2014) la ludoteca, es un espacio donde se realizan actividades lúdicas, de juegos con juguetes, con el fin de estimular el desarrollo intelectual, psico-afectivo y motriz. Además de inculcar valores que le permitan crecer como un ser social, responsable, solidario, respetuoso, tolerante, capacitado para vivir en armonía y paz con su entorno. La característica propia de la ludoteca es la acción pedagógica que posee al juego como metodología y el juguete como recurso esencial de la intervención, el juego se ha demostrado que es de importancia para la educación infantil, del mismo modo es su práctica en la ludoteca como espacio de educación no formal donde se fomenta el aprendizaje a través del juego. El juego es un recurso que permite al individuo hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una función educativa importante, que contribuye a la integración social del infante.

Así también señala que la educación es una herramienta vital en la formación de todo ser humano ya que le permite ser competente y capaz de afrontar los retos que día a día se le presentan a lo largo de su vida. Por tal razón se considera que, desde los primeros momentos de la vida, se debe brindar a los niños una educación integral, participativa, dinámica y con pertinencia social, que pueda ser significativo y como respuesta a esta necesidad, se podría decir que el juego es el mediador efectivo para propiciar aprendizajes en los niños de

edad temprana, otro dato importante que aporta es que la educación es la mejor herramienta para cambiarla y mejorarla. Es imperante la necesidad de transformar la enseñanza de buscar nuevos métodos y procedimientos, nuevas estrategias y contenidos, que estén acordes con las necesidades e intereses de cada sujeto, un ámbito que permita un desarrollo integral, que motive a aprender, que respete los ritmos, necesidades e intereses de cada persona para ser agentes activos de su propio aprendizaje.

9

Finalmente, Bertrán (2009), menciona que el juego para el niño es muy importante, ya que a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño, tanto físico, cognitivo, psicológico y social que le permitirá responder de una manera adecuada y aceptable, el proceso de enseñanza

aprendizaje, para elevar la calidad de vida. A través del juego, el niño descubrirá y conocerá el placer de hacer cosas y de compartir con otros sus intereses comunes. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos e intereses.

2.2. La relación entre juego y aprendizaje

A lo largo de la historia el juego y el aprendizaje han estado íntimamente ligados, de manera lúdica se ha aprendido más eficazmente que por otros procedimientos, actúa como base para adquirir conocimientos más complejos.

Es amplio el desarrollo teórico en torno al aprendizaje y se identifican definiciones que coinciden en considerarlo un proceso. Así lo expresan algunas autoras:

...aprendizaje, como un proceso y una función, que va más allá del aprendizaje escolar y que no se circunscribe exclusivamente al niño. Es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal. En el humano, el aprendizaje funciona como equivalente funcional del instinto (Fernández, 1987, p. 54).

N. Filidoro (2002), plantea una conceptualización posible del aprendizaje como:

“...proceso de construcción y apropiación del conocimiento que se da por interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas particularidades del objeto. Proceso que se da en situación de interacción social con pares y en el que el docente interviene como mediador del saber a enseñar.” Entiende que “una conceptualización de aprendizaje reclama una conceptualización del sujeto que aprende” (2002, p. 16), que para esta autora es un sujeto indisoluble del objeto: “no hay sujeto sin objeto ni objeto sin sujeto” (2002, p. 18). Ahora bien, afirma que no existe posibilidad de aprender al margen de la subjetividad, ya que “no hay construcción cognitiva, no hay producción intelectual, no hay proceso de

10

aprendizaje escolar si no hay un sujeto que construya el objeto de conocimiento y ello en una escena discursiva” (2002, p. 29).

Sara Paín en su libro *Estructuras inconscientes del pensamiento* (1974) define al aprendizaje como el proceso que permite la transición del conocimiento desde otro que sabe - otro del conocimiento - a un sujeto que va a llegar a ser sujeto, precisamente a través del aprendizaje.

De manera que el aprendizaje no es memorizar textos, nombres y datos de un libro. El hecho de acumular datos en la memoria, no ejercita la inteligencia, no incentiva el ingenio ni promueve la reflexión; el producto de esta forma de aprender solo anula las predisposiciones y habilidades de niños y niñas, porque esquematiza su mente, se vuelve inactivo. El aprendizaje consiste en una actividad de conocimiento, en hacer algo que requiere la aplicación lúdica. El uso de juego y los juguetes permiten aplicar datos de un área de práctica en algo que se está elaborando o construyendo (Filidoro, 2018).

Es así que la lúdica se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (Huizinga 1987).

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su

entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado.

El juego es una función vital sobre la que no es posible aún dar una definición exacta en términos lógicos, biológicos o estéticos. Descrito por sus características, el juego no es "vida corriente" ni "vida real", sino que hace posible una evasión de la realidad a una esfera temporal, donde se llevan a cabo actividades con orientación propia. El aislamiento espacio-temporal en el que tiene lugar el juego genera mundos temporales dentro del mundo habitual, a partir de una actividad particular. El juego introduce en la confusión de la vida y en la imperfección del mundo una perfección temporal y limitada: permite al sujeto crear un orden.

11

Duarte D., Jakeline. (2003) plantea que la noción de juego en su forma coloquial, se concibe como una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero absolutamente obligatorias; que tiene un final y que va acompañado de un sentimiento de tensión y de alegría, así como de una conciencia sobre su diferencia con la vida cotidiana. De este modo, cabe pensar que los ambientes lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, que es lo primero que se asocia con el juego; la sorpresa, lo gracioso, son componentes naturales en el juego. La autora antes mencionada también manifiesta que el juego-juego va más allá, permite vivir en micromundos usualmente entretenidos y amigables (al menos no amenazantes), sean situaciones de menor complejidad que las reales, o mucho más allá de estas, fantasiosas y especulativas. Y es por esto que el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventarlas o concertar unas nuevas formas de camino; esto brinda una muy sólida base para potenciar las capacidades humanas, para traspasar el umbral de lo conocido, para desarrollar el potencial creativo del ser humano y dar lugar a lo que más caracteriza al hombre: su capacidad para simbolizar el mundo: la "libertad simbólica". Este aspecto es sumamente destacado y valorado en los estudios de la semiótica y las ciencias sociales contemporáneas. Para el antropólogo Gilbert Durand (1971), el símbolo remite

la libertad del sujeto para crearse y crear el mundo: "Así se revela el papel profundo del símbolo: es *"confirmación" de un sentido a una libertad personal*. Por eso el símbolo no puede explicitarse.

2.2.1. Modalidad de aprendizaje

A. Fernández siguiendo a Sara Paín- plantea que en el aprendizaje intervienen cuatro niveles relacionados, "el organismo individual heredado, el cuerpo construido especularmente, la inteligencia autoconstruida interaccionalmente y la arquitectura del deseo, que es siempre deseo del deseo de Otro". (1987:28).

Cada una de las subjetividades tiene una modalidad de aprendizaje particular, una manera para acercarse al objeto de conocimiento y para conformar su saber.

Esta modalidad se construye desde que nacemos y es desde esta que podemos enfrentarnos con la angustia que genera el conocer-desconocer. En este sentido, la modalidad de aprendizaje conforma una matriz, un molde, un esquema que permite operar en las diferentes situaciones de aprendizaje.

Según Alicia Fernández (2011), "...así como las modalidades de aprendizaje se constituyen en relación con las modalidades de enseñanza imperantes en el medio familiar y social, las modalidades atencionales singulares se conforman en correspondencia con los modos de ser atendido y con los modos atencionales propuestos y/o impuestos por la sociedad." La autora plantea que, en espacios intersubjetivos, nace la capacidad atencional y se nutre, "(...) propiciando modalidades atencionales que van caracterizando cada cultura". En este sentido, afirma que "los espacios atencionales son a las modalidades atencionales lo que las modalidades de enseñanza son a las modalidades de aprendizaje".

Cuando una modalidad de aprendizaje es saludable, puede apropiarse, significar y descubrir el conocimiento pudiendo cambiar y adaptarse creativamente a aquello nuevo que se ofrezca. Es decir, podrá buscar y elegir entre las herramientas que posea para aprender. Cuando el aprendiente puede

preguntar, apropiarse de lo que ofrece el adulto enseñante, se produce el aprendizaje habiendo un equilibrio entre aquello que se muestra y lo que se guarda.

Para poder enseñar y no generar obstáculos en el aprender es necesario habilitar a que el aprendiente pueda conectarse con su modalidad de enseñante. Esto corresponde a que el enseñante no es un mero transmisor de información, sino que debe posibilitar que se construyan los conocimientos en el espacio entre él y el aprendiente.

Por lo tanto, es necesario que para que un niño/a pueda apropiarse de un saber de autoría, el enseñante invista la posibilidad de ser aprendiente y le otorgue un lugar de sujeto pensante, imprimiendo un molde relacional (modalidad de aprendizaje-modalidad de enseñanza) sobre la subjetividad del aprendiente. Así, ser enseñante es poder aceptar que servimos cuando no se nos necesita más; es construir una postura, un posicionamiento como aprendiente que redundará

13

en los modos en que enseña, siendo un buen enseñante quien es un buen aprendiente.

2.2.2. Teoría del aprendizaje significativo

El interés por el juego como mediador del aprendizaje significativo en nuevos espacios, se ve reflejado en las intervenciones que se realizan en las instituciones de educación no formal, haciendo hincapié en la importancia de la calidad en la atención a la infancia y frente a las nuevas propuestas curriculares donde el juego es clave en el proceso de la educación infantil y base fundamental del desarrollo entendiendo este no como un proceso sucesivo y lineal, sino como una constante reorganización de información, que se adapta y se ajusta a la realidad inmediata del niño/niña. Por otro lado, el aprendizaje significativo busca alcanzar que la información que se está transmitiendo le sea útil al niño/niña, para que, según Ausubel, Novak & Hanesian (1976) sea más fácil su comprensión y así posibilite el proceso de construcción de significados

y sentidos en el contexto de relación y comunicación entre el niño/niña y su entorno.

El aprendizaje significativo depende de las motivaciones, intereses y predisposición del aprendiz. El estudiante no puede engañarse a sí mismo, dando por sentado que ha atribuido los significados contextualmente aceptados, cuando sólo se ha quedado con algunas generalizaciones vagas sin significado psicológico (Novak, 1998) y sin posibilidades de aplicación. Es crucial también que el que aprende sea crítico con su proceso cognitivo, de manera que manifieste su disposición a analizar desde distintas perspectivas los materiales que se le presentan, a enfrentarse a ellos desde diferentes puntos de vista, a trabajar activamente por atribuir los significados y no simplemente a manejar el lenguaje con apariencia de conocimiento (Ausubel, 2002).

En la Teoría del aprendizaje significativo, Ausubel D. (1983), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya

14
sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983 :18).

Esto quiere decir que, en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunsor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser

aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsensores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

Así también López (2014) menciona que el aprendizaje significativo permite desarrollar la mente humana y favorece el éxito, el aprendizaje no es memorizar textos, nombres y datos de un libro, tampoco es formar lecciones indicadas o repetir palabras textuales de un tema. El hecho de acumular datos en la memoria, no ejercita la inteligencia, no incentiva el ingenio ni promueve la reflexión; el producto de esta forma de aprender sólo anula las predisposiciones y habilidades de los infantes, porque esquematiza su mente, se vuelve inactivo. El aprendizaje consiste en una actividad de conocimiento, en hacer algo que

15

requiere la aplicación de la lúdica, el juego y los juguetes es aplicar datos de un área de práctica en algo que se está elaborando o construyendo, comprendiendo el contenido de un texto, interrogando el porqué de las cosas.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

En Fascículos de CEIF, 1983 Ausubel D. distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

Aprendizaje de representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel dice: "Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (Ausubel, 1983: 46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

Aprendizaje de conceptos

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983: 61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

16

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden

definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

2.3. Aproximaciones en relación a primera infancia

La noción de primera infancia tiene un carácter histórico y cultural y es por ello que ha tenido diferentes apreciaciones a lo largo de la historia; su concepción está comprendida por la población menor de 6 años, aunque hay algunos países que incluyen a este grupo a los menores de 8 años de edad, afirman que "la primera infancia es la etapa inicial del ciclo vital, durante la que se estructuran las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano". Esta etapa es decisiva en el desarrollo adecuado del infante, porque los cuidados y experiencias que se vivan en la primera infancia, influyen en todo el ciclo de vida. Palacios y Castañeda, (2009).

Así también cabe señalar que la educación es una herramienta importante en la

formación de todo ser humano ya que le permite ser competente y capaz de afrontar los retos que día a día se le presentan a lo largo de su vida. Por tal razón se considera que, desde los primeros momentos de la vida, se debe brindar a los niños una educación integral, participativa, dinámica y con pertinencia social, que pueda ser significativo y como respuesta a esta necesidad, se podría decir que el juego es el mediador efectivo para propiciar aprendizajes en los niños de edad temprana. López (2014).

Por otra parte, Organizaciones a nivel mundial como Unicef, (2013) plantean que “para todos los niños, la primera infancia es una importante ventana de oportunidad para preparar las bases para el aprendizaje y la participación permanente, previniendo posibles retrasos del desarrollo y discapacidades”. La primera infancia es trascendental, dado que de esta se deriva el desarrollo de otras etapas del niño, sin embargo, un porcentaje de niños presentan dificultades, de ahí que se ha hecho necesario identificar cuáles son los motivos para que el infante obtenga progreso y un avance esperado. Una respuesta a esta problemática es el desconocimiento que muchos padres de familia tienen de su labor y función en la primera infancia, ignorando que desde su concepción inicia su desarrollo, como lo afirma (Isaza, 2011) al sostener que: Una gran parte de la formación y evolución cerebral ocurre antes que el niño cumpla tres años, mucho antes de que sus cuidadores se percatan de lo que está ocurriendo y como están infiriendo en su correcto desarrollo. En esta edad las neuronas del niño proliferan, las sinapsis establecen nuevas conexiones con asombrosa velocidad y se marcan las pautas para el resto de la vida. En un breve lapso de

18

36 meses, los niños adquieren capacidad de pensar y hablar, aprender y razonar y se forman los fundamentos de los valores y los comportamientos sociales que los acompañarán durante la vida adulta. Los postulados por Isaza sólo ratifican la importancia de la primera infancia, y todo lo que esta abarca, puesto que es en esta etapa donde hay un desarrollo del todo, intelectual, social y emocional, de ahí la necesidad que el entorno del niño sea el adecuado.

Cabe indicar que en países como Colombia el cuidado de la primera infancia dejó de ser una estrategia política para convertirse en una política pública, donde las decisiones y acciones gubernamentales actúan directamente para resolver un asunto de interés público, de igual forma entra hacer parte del Plan Nacional de Desarrollo, esta política pública afirma: (...) el desarrollo de la primera infancia es cada vez mayor, tanto en el ámbito internacional, como nacional, a nivel gubernamental y entre la sociedad civil. Adultos, padres y profesionales de las más diversas disciplinas, e incluso adolescentes, empiezan a reconocer su propia responsabilidad y la necesidad de destinar esfuerzos y recursos para favorecer el desarrollo de los niños y las niñas menores de 6 años. Las inversiones durante este período de la vida no solo benefician de manera directa, sino que sus créditos se verán en el transcurso de la vida, así como en el largo plazo beneficiando a la descendencia de esta población, haciendo de estas inversiones auto-sostenibles en el largo plazo y de máximo impacto. (Política Pública Nacional de Primera infancia, Colombia por la primera infancia, 2007).

Organizaciones mundiales como la ONU y la OEA son claras y enfatizan en la necesidad de crear políticas y gestiones que garanticen el adecuado desarrollo de la primera infancia, donde los padres de familia y educadores tienen gran protagonismo, puesto que son estos los llamados a llevar a cabo las prácticas correctas para el buen desarrollo, teniendo en cuenta que en esta etapa se desarrolla el área cognitiva, social-emocional y psicomotor.

Así mismo, La Asamblea General de las Naciones Unidas aprueba la Convención Internacional de los Derechos del Niño y es así como el 20 de noviembre de 1989 definen al infante como un sujeto de derecho (persona y ciudadano), convirtiéndose así en un individuo con derechos y obligaciones, lo anterior se puede sintetizar en que el infante pese a su corta edad debe cumplir

19

y a su vez tiene unos deberes que deben cumplir con él, tanto el estado como sus padres, porque si hay una ausencia de este último el infante crecerá con ausencias irremplazables que sólo traerán consecuencias negativas. Esto es corroborado al afirmar que “los padres de familia, mediante el cuidado diario,

deben transmitir a los hijos los diferentes valores y aptitudes, que les proporcionen herramientas que les permitan aprender a pensar y a reaccionar adecuadamente ante las diferentes circunstancias” (Amar y Madariaga, 2008). Se debe trabajar en la necesidad de la familia en correspondencia con la primera infancia, siempre teniendo claro que esta etapa encierra lo que el niño será como persona, al igual que las facilidades o dificultades para desarrollarse en una sociedad, tanto emocionalmente como materialmente.

Cabe destacar que UNICEF alertó a los gobiernos sobre la necesidad de contar con programas que respondieron a la realidad y que contarán con la participación de los padres. Demandó asimismo la urgencia de generar políticas de educación inicial para proteger a los más marginados y mejorar sus condiciones de vida. UNICEF y Cáritas respaldaron el Proyecto Piloto Experimental de Educación Inicial No Escolarizada (PROPEDEINE). Las primeras Casas de Niños desarrollaron actividades flexibles e integradas, organizadas y adecuadas a las necesidades de la población y los niños de 3 a 5 años. La educación inicial no escolarizada se convirtió desde 1968 en un aporte latinoamericano a la educación universal y UNICEF ayudó a expandir a otros países. Su ejecución se ha llevado a cabo en todos los países de América Latina y el Caribe, con más de veinte estrategias de atención distintas, adecuadas a cada realidad. La experiencia ha trascendido de la labor pedagógica al desarrollo social y se ha convertido en una estrategia viable para llegar a los niños que viven en contextos de pobreza. Las características de la educación no escolarizada son: participación de los niños, las madres, los padres y las comunidades; atención con equidad, empezando por los que más necesitan; flexibilidad de la gestión administrativa; flexibilidad del tiempo, el espacio y el ambiente educativo; adecuación de las normas administrativas, el currículo y la evaluación del sistema educativo; atención integral. Así mismo dirigida a incrementar la oferta de cero a seis años exige focalizar el desarrollo humano y ofrecer un marco político común con participación de varios sectores. Debe reconceptualizar el

que haga uso de una diversidad de estrategias que respondan a la diversidad de circunstancias y situación.

2.4. Centros Integradores Comunitarios (CIC)

2.4.1 Modalidades de atención en los CIC

Es menester destacar las TRES MODALIDADES DE ATENCIÓN que se presentan en los servicios y las actividades educativas.

La modalidad formal o escolarizada: los procesos educativos se desarrollan en centros educativos escolares, cuentan con infraestructura, mobiliario, horarios, plantel docente y administración permanente. Asisten niños de cero a seis años, que son atendidos por uno o varios docentes. Funcionan más en las ciudades.⁸

La modalidad no formal, no convencional, no escolarizada: desarrolla procesos educativos de carácter intencional para lograr desarrollar competencias, hábitos o habilidades en los niños o los adultos a quienes va dirigida la acción pedagógica. Funcionan con participación de los padres de familia y comunidad. Son flexibles respecto a tiempo, espacio y ambientes educativos, adecuándose a las características, exigencias y prioridades de los niños, a las condiciones geográficas, socioculturales y económicas del medio, así como a los recursos y a las actividades cotidianas de los lugares donde funcionan.

La modalidad informal: en interacción con instancias educativas públicas de sensibilización, tiene la intención de lograr mayor comprensión y valoración de la riqueza infantil. Como ejemplo, los museos de niños, museos de arte pedagógico infantil, bibliotecas, ludotecas.

En el caso de CENTROS INTEGRADORES COMUNITARIOS se apuesta a la modalidad de atención no formal, no convencional, no escolarizada, se trata de espacios públicos de integración comunitaria, construidos en todo el país, para el encuentro y la participación de diferentes actores que trabajan de modo intersectorial y participativo para promover el desarrollo local en pos de la inclusión social y del mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades. Los CIC constituyen una instancia de articulación entre el Gobierno nacional, provincial, municipal, organizaciones sociales y políticas y la sociedad civil, de la cual también participan los ministerios nacionales que conforman el Consejo

nuevos espacios para el desarrollo de actividades deportivas y recreativas. Como bien señala Sandra Gotti (2010) desde el CIC se busca promover la participación de la comunidad en las instancias de diagnóstico, planificación, ejecución y evaluación de las distintas actividades que se desarrollen. Este canal participativo da acceso a la información, al espacio y a las tomas de decisiones del CIC.

Los CIC pretenden proveer recursos para construir una identidad colectiva de los vecinos del barrio a fin de que estos puedan definir sus propias prácticas culturales, suponiendo así un abordaje colectivo de la conflictividad social. Las provincias podrían aportar herramientas para concretar los fines de estos dispositivos, por ejemplo, lo que implica equipamientos para las salas de atención primaria de la Salud y su sostenimiento.

2.5 Centros de primera infancia (CPI)

Por otro lado, tenemos Los Centros de Primera Infancia (CPI) los cuales fueron creados en el año 2009 (Decreto N° 306/09 - Buenos Aires) en el ámbito de la Dirección General de Fortalecimiento de la Sociedad Civil del Ministerio de Desarrollo Social. De acuerdo con información suministrada por el programa CPI, a comienzos de 2015 se atendía a más de 7.743 niños y niñas desde los 45 días a los 4 años de edad en situación de vulnerabilidad social, a través de un total de 56 Centros en todo el territorio de la Ciudad. El objetivo general del Programa consiste en garantizar el crecimiento y el desarrollo saludable de los niños y niñas de 45 días a 4 años de edad en situación de vulnerabilidad social de la Ciudad de Buenos Aires. En este marco, sus objetivos específicos están planteados de la siguiente manera: a) generar igualdad de oportunidades al momento de acceso a la educación oficial con otros niños/as de la Ciudad de Buenos Aires; b) realizar un seguimiento personalizado de cada niño/a y su familia, acompañando y promoviendo el acceso pleno a sus derechos a través de la promoción de la salud, la identidad, la alimentación, la educación, el juego y la recreación; c) fortalecer los vínculos intrafamiliares, brindando las herramientas necesarias a las familias para que sean partícipes activos en el proceso de crianza y desarrollo de sus hijos/as (DGFSC; 2014). Para lograr los propósitos antes enunciados, los CPI brindan diferentes prestaciones y servicios, en jornada completa de 8 horas, a lo largo de las cuales los niños/as se

encuentran distribuidos en diferentes salas organizadas por edades. Los servicios y actividades de los CPI se organizan en torno a tres ejes transversales: acceso a la salud, abordaje social y estimulación temprana y formación. Como parte de las acciones desarrolladas en materia de acceso a la salud, se brinda a los niños/as atención alimentaria, se les realizan controles antropométricos en forma periódica y conforme a su edad, y se organizan diferentes actividades de prevención y promoción (talleres y capacitaciones con los niños/as y sus familias, articulación con los 8 efectores de salud, promoción y seguimiento de controles pediátricos y vacunación obligatoria). El segundo de los ejes de trabajo de los CPI es el abordaje social. Al respecto, se realiza un seguimiento personalizado de cada una de las familias; se gestionan DNI (promoción del derecho a la identidad); se interviene ante posibles casos de vulneración de derechos (en coordinación con el Consejo de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes); y se organizan talleres y capacitaciones para niños/as, sus familias y para conformar redes socio-comunitarias. Finalmente, el tercero de los ejes de trabajo transversal es el de estimulación temprana y formación. En esta línea se desarrollan actividades de estimulación temprana para niños/as de 45 días a 2 años; formación, adquisición de hábitos y psicomotricidad para niños/as de 3 y 4 años; capacitación a través de talleres participativos con las familias, orientados a brindar información y contención para fortalecer los vínculos y facilitar el proceso de crianza y desarrollo; promoción de actividades lúdico-recreativas y salidas (DGFSC; s/f). La gestión de los CPI se hace en forma asociada entre el Estado (gobierno de la CABA) y organizaciones sociales que tienen trayectoria y trabajo previo en cada uno de los barrios donde están emplazados los CPI. El Gobierno de la Ciudad asume las responsabilidades de proporcionar los recursos necesarios para la ejecución del proyecto y supervisar las actividades desempeñadas en cada CPI. Cada organización social, por su parte, se hace cargo de la implementación. Esta característica en cuanto al modelo de gestión (la alianza público-privado) junto con el énfasis en el fortalecimiento familiar (en simultáneo con los propósitos orientados al desarrollo infantil) son las razones que explican la inserción institucional del programa bajo la Dirección de Fortalecimiento de la Sociedad Civil del Ministerio de Desarrollo Social. A nivel

central (Ministerio de Desarrollo Social - Dirección General de Fortalecimiento de la Sociedad Civil) funciona un el Equipo Técnico – Supervisor del Programa. Por

23

su parte, cada CPI debe contar con un director/a, personal de sala (maestros/as y asistentes), un Equipo Técnico (integrado por trabajador social, psicopedagogo y psicomotricista – estimulador temprano), personal de cocina y de mantenimiento. La contratación del personal queda bajo la responsabilidad de la organización social que gestiona el CPI, por lo cual tanto los requisitos como las condiciones de contratación son determinados por ellas. A través de dichos Centros el Gobierno garantiza el crecimiento y desarrollo saludable brindando un plan de atención integral, que contempla controles de salud, estimulación temprana, educación y asistencia nutricional.

Por ello en nuestra provincia de Salta, instituciones como el CPI en Barrio Villa Lavalle, surge comunitariamente la necesidad de crear un espacio para niños/as con “urgencia educativa”, que, dadas extensas listas de espera en jardines de infantes de la zona, no logran ingresar al Nivel Inicial. Esta población infantil queda a expensas de listas de espera en instituciones educativas. En el marco del Centro de Primera Infancia (CPI) como así también en el Centro Integrador Comunitario (CIC) de Barrio Bicentenario, la creación de una LUDOTECA significa la creación de un dispositivo de intervención comunitaria que genere instancias de articulación con diferentes áreas/ sectores, y un vínculo con el contexto social y comunitario. La ludoteca se constituye en un espacio de: participación comunitaria, esparcimiento, socialización de experiencias, aprendizajes y recreación de niños/as atravesado por el JUEGO, patrimonio de la infancia. Jugar ofrece oportunidades para el desarrollo de capacidades, creatividad, comunicación, y lazo social. La Ludoteca NO suplanta la educación formal, sino que acompaña a las familias, siendo un “espacio de transición” hasta la inclusión educativa correspondiente. Es responsabilidad del Estado la restitución, defensa y promoción de Derechos Humanos básicos en población infantil: al Juego, a la Salud y a la Educación.

CAPÍTULO II

3. Marco Metodológico

3.1. Problema y objetivos

Problema de Investigación

¿Cuál es la importancia de implementar la ludoteca como estrategia de intervención temprana en niños que asisten a dos instituciones socio comunitarias en la provincia de Salta?

Objetivo general:

- Conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica en el campo socio comunitario.

Objetivos específicos:

- Describir la utilización del juego como herramienta de aprendizaje dentro de la ludoteca.
- Identificar un modo de construcción de aprendizajes significativos en la infancia.
- Establecer las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos de los niños.
- Conocer las estrategias lúdico- pedagógicas que contribuyan al desarrollo de las ludotecas.

3.2. Enfoque metodológico

En esta investigación se tomó un enfoque metodológico cualitativo. De acuerdo a Sampieri (2018) las investigaciones cualitativas se caracterizan por guiarse por áreas o temas significativos de investigación.

El estudio cualitativo puede desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos, es un proceso dinámico,

25

“circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio.

La inmersión inicial en el campo significa sensibilizarse con el ambiente o entorno en el cual se llevará a cabo el estudio, en este caso los CIC o CPI. También es fundamental identificar aquellos informantes que nos aportarán datos y servirán de guía por el lugar, adentrarse y compenetrarse con la situación de investigación, además de verificar la factibilidad del estudio.

3.3. Diseño y alcance

El diseño de la presente investigación es de tipo **no experimental** en tanto no se manipulan deliberadamente las variables independientes; se basa en categorías, conceptos, variables, sucesos, fenómenos o contextos que ya ocurrieron o se dieron sin la intervención directa del investigador Sampieri (2018). Los estudios de diseños no experimentales se caracterizan por ser sistemáticos y empíricos en la que las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido. Las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervención o influencia directa, y dichas relaciones se observan tal como se han dado en su contexto natural. Mertens (2010) señala que la investigación no experimental es apropiada para variables que no pueden o deben ser manipuladas o resulta complicado hacerlo.

Cabe indicar que diversos autores han adoptado distintos criterios para catalogar la investigación no experimental por lo que consideran la siguiente manera de clasificar dicha investigación: por su dimensión temporal o el número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan datos.

En algunas ocasiones la investigación se centra en:

- a) Analizar cuál es el nivel o modalidad de una o diversas variables en un momento dado.
- b) Evaluar una situación, comunidad, evento, fenómeno o contexto en un punto del tiempo.
- c) Determinar o ubicar cuál es la relación entre un conjunto de variables en un momento.

26

Además, se trata de un diseño de tipo **transversal o transaccional** debido a que se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único Liu (2008) y Tucker (2004). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

El alcance de la investigación es **descriptiva** ya que permite indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades, etc., y proporcionar su descripción. Son, por tanto, estudios puramente descriptivos y cuando establecen hipótesis, éstas son también descriptivas (de pronóstico de una cifra o valores).

3.4. Participantes

Participaron de esta investigación 9 profesionales. De ellas siete son psicopedagogas, una ludotecaria y una psicóloga, las mismas se encuentran trabajando en dos instituciones socio comunitarias (CPI y CIC) ubicados en la zona sudeste de la ciudad de Salta Capital. Sus edades están comprendidas de 28 a 45 años de edad y su formación académica corresponde al nivel terciario y universitario.

La primera institución es el CIC ubicado en barrio Santa Cecilia, que cuenta con 6 espacios bien determinados, baño, cocina, 3 aulas, en las que se dictan

distintos talleres y cursos, la biblioteca, en la cual se desarrollan los encuentros de la Ludoteca y por último una sala amplia en la que generalmente se realizan eventos y reuniones.

El CPI se encuentra ubicado en Villa Lavalle, este cuenta con 5 espacios, 1 cocina pequeña, baño, patio, un salón y la sala infantil en donde trabajan los profesionales encargados de llevar a cabo las actividades de la ludoteca y una sala maternal.

En ambas instituciones los encuentros son 1 o 2 veces a la semana y duran 45 minutos.

27

Otro aspecto importante es que las instituciones se encuentran ubicadas en zona vulnerable, densamente pobladas e ignoradas, en donde las condiciones de vida son de nivel socioeconómico medio-bajo, por lo que la implementación de los centros beneficia notablemente a la comunidad en general proponiendo además de este espacio, actividades de esparcimiento y talleres de rápida salida laboral, atendiendo al público los días Lunes a Viernes en el horario de 08:00 a 19:00.

3. 5. Instrumento de recolección de datos

Para la recolección de datos se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas individuales, constituidas por 17 preguntas, empleamos esta herramienta debido a que es un tipo de entrevista que por su carácter flexible puede adaptarse de acuerdo con los argumentos del entrevistado (Díaz, Torruco, Martínez & Varela, 2013, p.163).

Además de poseer menor rigidez que las entrevistas estructuradas, ya que cuentan con preguntas fijas, pero en este caso los entrevistados pueden contestar libremente sin necesidad de elegir una respuesta específica e. Incluso se pueden interactuar y adaptarse a los entrevistados y a sus respuestas, en definitiva, son más dinámicas, flexibles y abiertas, y por lo tanto nos permite una mayor interpretación de los datos

3.6. Procedimiento de recolección de datos

El procedimiento fue realizado teniendo en cuenta la confiabilidad de la

información obtenida mediante las entrevistas como así también los datos de los participantes, cuyo consentimiento se adjuntan en anexo 2.

Los recursos utilizados para la recabación de la información son grabaciones mediante el celular y cuaderno de notas.

Asimismo, cabe indicar que debido al receso de actividades en los centros integradores las entrevistas se realizaron por medio de Zoom.

3.7. Análisis de datos

Para la recolección de datos se hará uso de métodos cualitativos y entrevistas semiestructuradas. En este proceso cualitativo las etapas constituyen acciones que se llevarán a cabo para cumplir con los objetivos de la investigación y responder a las preguntas del estudio; acciones que se yuxtaponen, además de ser reiterativas o recurrentes.

28

Dicho esto, se recurre a un análisis de las significaciones aportadas por cada profesional, sobre el tema de investigación proponiendo categorías y subcategorías tendientes a la búsqueda de información nutrente de conocimiento de los objetivos planteados.

CAPÍTULO III

4. Resultados

En el presente apartado se expresan las siguientes hipótesis interpretativas a

las que se arribó a partir del proceso de análisis cualitativo de la información obtenida. Teniendo en cuenta las conceptualizaciones desarrolladas en el marco teórico, se logran sistematizar las siguientes categorías de análisis con el fin de organizar los datos obtenidos en la investigación.

4.1. CATEGORÍA 1-: Ludotecas en el ámbito socio comunitario

A partir de un análisis metodológico de la información obtenida optamos por categorizar datos que son relevantes en relación con nuestro objeto de estudio; durante el presente apartado resulta pertinente retomar un aporte de Santos y Salgado (2006): “¿Para qué sirve una ludoteca?” donde se refiere al juego como una actividad que favorece el desarrollo cognitivo, psicomotor y socioafectivo del niño. La ludoteca es una intervención en aspectos compensatorios y facilitadores de la interacción entre niños y niñas y las familias, especificando distintos tipos de actividad que este recurso puede ofrecer. Así también cabe señalar que los Centros Integradores Comunitarios brindan espacios para una integración comunitaria, para el encuentro y la participación de diferentes actores que trabajan de modo intersectorial y participativo para promover el desarrollo local en pos de la inclusión social y del mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades Coronel, María José (2019), siendo estos lugares imprescindibles, porque ofrecen atención y acompañamiento a los sectores más vulnerables.

Dicho esto, se puede observar que la totalidad de las psicopedagogas coinciden con la importancia de implementar las ludotecas en centros socio comunitarios, por lo que se citan algunos aportes de los participantes:

“Me parece importante ya que actualmente se han construido varios centros integradores en barrios en contexto de vulnerabilidad familias que no pueden por algún motivo acceder a las instituciones en zonas céntricas y es más accesible estos centros en los barrios la implementación de ludotecas favorecerá el despliegue de varias funciones cognitivas y sociales a los niños”P2

*“Creo que es necesario que se instalen estos espacios porque posibilita abordar el desarrollo humano a partir del fortalecimiento de las relaciones sociales en la comunidad, desde una perspectiva psicosocial a través de un proyecto de intervención especialmente dirigido a los niños y las niñas, y a la comunidad en general”.***P3**

Cabe destacar, que las ludotecas en nuestro país han ido tomando notoriedad a partir de 1960 cuando la UNESCO promociona las ludotecas como espacios facilitadores del juego Antón y Rodríguez (2011), ha ido cambiando sustancialmente a largo del tiempo y pasar de ser un lugar que ofrece juguetes a un sitio de enseñanza y aprendizajes significativos, complementado con el disfrute de aprender en los niños.

Además, expresan que estos espacios son idóneos y que favorecen el desarrollo integral del niño, reafirmando lo postulado por Palacios y Castañeda, (2009). “La primera infancia es la etapa inicial del ciclo vital, durante la que se estructuran las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano”. Esta etapa es decisiva en el desarrollo adecuado del infante, porque los cuidados y experiencias que se vivan en la primera infancia, influyen en todo el ciclo de vida. En palabras de las entrevistadas:

“Me parece muy importante implementar las ludotecas ya que permite un despliegue en diferentes funciones como por ejemplo ayuda a utilizar más la imaginación la creatividad que puede aportar cada niño de acuerdo a sus habilidades y destrezas, además podemos detectar mediante el juego alguna problemática que pueda presentar el niño es importante la interacción con el otro permitiendo así un desarrollo integral del niño fundamental en esta etapa”.

P1

“Es de gran utilidad porque fomenta el desarrollo psicomotor del bebé, así como su desarrollo cognitivo, a través de actividades donde ellos se divierten, cosa que muchas veces no pueden lograr en el contexto familiar y que en instituciones socio comunitarias, con personal idóneo y en compañía de sus pares, permitirá la adquisición de aprendizajes significativos que potenciarán

futuros. autonomía y proporciona un adecuado desarrollo de las funciones ejecutivas y por otra parte concede el derecho del niño d juego en todo su contexto, que frecuentemente en su círculo intrafamiliar por alguna circunstancia no poseen". P4

Dicho esto, las respuestas obtenidas acentúan los beneficios de estos espacios para el desarrollo infantil, que se generan a partir del juego y la aplicación estrategias lúdicas, por lo que es de notoriedad la necesidad de su implementación que constituyen un ámbito indispensable para la población ante las adversidades existentes en los contextos de visible vulnerabilidad, las ludotecas favorecen notablemente en diferentes aspectos en la etapa infantil, permitiendo potenciar habilidades y destrezas como así también adquirir aprendizajes significativos.

Por ello hablar de ludotecas, es hablar de libertad del pensamiento, de intereses, gustos y emociones, aspectos que brindan sentido a estos espacios como lugares asociados a la experiencia recreativa, al propio juego, a la diversión y satisfacción de los intereses de la comunidad en general.

4.2. CATEGORÍA 2-: Desarrollo de un encuentro en la Ludoteca

Siendo el objetivo de este estudio conocer las ludotecas como herramientas de intervención psicopedagógica, en este apartado se pretende describir cómo se desarrollan los encuentros en las ludotecas de dos instituciones socio comunitarias en la ciudad de Salta.

Actualmente, la idea de ludoteca ha cambiado sustancialmente, por lo que el modo de desarrollar los encuentros también varía. Según Antón y Rodríguez (2011), no existe consenso sobre la concepción de lo que es una ludoteca, sin embargo, se puede intentar establecer sus características básicas en las que coinciden diversos autores: son espacios de encuentro entre niños que poseen

una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños, con un agente de intervención, el ludotecario, que toma el papel de educador del centro.

32

Dentro de las ludotecas algunas profesionales optan por permitir a los niños que exploren y jueguen con los materiales que ellos eligen. El encuentro se desarrolla de forma espontánea y el profesional cumple el rol de observador y solo interviene en caso de ser necesario o sugiere actividades en el momento. En algunas ocasiones se lleva una actividad preparada pero mayormente le dan la posibilidad al niño de decidir cuándo comenzar el juego, cuando termina, cómo y con qué jugar; inventa o imagina su puesta en escena. Mediante este tiempo de juego los niños asimilan su entorno, sus vivencias y las interiorizan. En palabras de las entrevistadas:

“Proponemos la hora de juego y aprendizaje en donde le permitimos al niño explorar los materiales y descubrir nuevos conocimientos de forma autónoma. Es importante la interacción con sus pares porque el aprendizaje es mucho más rico. Muchas veces la vivencia es necesaria para que el niño interiorice de manera significativa algo nuevo y positivo para su desarrollo.” P1

” Generalmente se le brinda la posibilidad al niño, de que pueda elegir a qué jugar. A partir de ahí observamos sus intereses, como se desenvuelve cada niño.” P5

Bertrán, (2009) menciona que el juego espontáneo para el niño es muy importante, ya que a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño, tanto físico, cognitivo, psicológico y social que le permitirá responder de una manera adecuada y aceptable, el proceso de enseñanza

aprendizaje, para elevar la calidad de vida. A través del juego espontáneo, el niño descubrirá y conocerá el placer de hacer cosas y de compartir con otros sus intereses comunes. Es uno de los medios más importantes que tiene para

expresar sus sentimientos e intereses.

Prefieren organizar las actividades previamente al encuentro. Es decir, planificarlas para poder tener en claro cómo se llevará a cabo el encuentro. La planificación facilita su intervención y guía su práctica profesional para trabajar en función a la construcción de aprendizajes y mejora del desarrollo del niño.

33

Por otro lado, la mayor parte de las entrevistadas coinciden en que los encuentros deben ser planificados. Se interesan en conocer a los niños que asisten, indagan acerca de sus intereses y necesidades. En base a eso preparan las actividades, los materiales, para poder alcanzar ciertos objetivos y que la jornada pueda tener resultados favorables. Palabras de las entrevistadas:

“El desarrollo es planificado semana por semana, tratamos de enfocarnos en cada área a trabajar por ejemplo una semana planificamos actividades sobre el manejo de emociones en el espacio lúdico. Incluimos los recursos disponibles para trabajar otra semana otro tema y así sucesivamente siempre haciendo interconsulta en el equipo según las propuestas de cada profesional.” P3

“Primero se realiza una consulta popular sobre intereses y necesidades del segmento etario. Es importante en primera instancia poder conocer e interactuar con el grupo y de esa manera plantear no solo las actividades y propuestas a realizar en cada encuentro sino también fijarnos objetivos claros, donde se busca fortalecer y transformar positivamente, poniendo foco en este grupo social para que sean protagonistas y actores claves dentro de la comunidad.” P6

Las respuestas de las participantes revelan las diversas formas de llevar a cabo el encuentro dentro del espacio lúdico. Las distintas metodologías para utilizar el recurso del juego en la ludoteca, le permiten al niño experimentar, aprender y comprender la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno.

4.3. CATEGORÍA 3: Recursos y estrategias para la promoción de

aprendizajes

Teniendo en cuenta el objetivo de estudio nos parece pertinente categorizar estos datos que hacen referencia a los recursos y estrategias que implementan en estas dos instituciones socio comunitarias no formales para la promoción de aprendizaje.

Sabemos que aprender implica un proceso, no es algo estanco que empieza y acaba en un momento determinado, ni algo que sucede solo gracias a la información o estímulo que recibimos. El aprendizaje requiere de idas y venidas,

34
puntos de anclaje, construcciones propias; un proceso complejo que nos invita a transformar la manera de enseñar. Se requiere de una estrategia pedagógica específica para conseguir que el aprendizaje significativo suceda.

Siguiendo el lineamiento de los datos obtenidos a través de las diferentes entrevistas realizadas, queda en evidencia la importancia del juego como factor principal, pero también el material que se brinda como facilitador para la actividad lúdica.

En palabras de los entrevistados:

"Para nosotros es importante romper los esquemas tradicionales, es necesario la participación de todos si es posible, la participación de la familia es primordial, los recursos que utilizamos son juguetes y canciones acompañados de estímulos e incentivos." P1

"Las actividades están diseñadas a partir del método ESAR, el cual destaca la importancia que tiene para el niño la libre elección en el juego. El niño que juega debe ser siempre libre de elegir y utilizar a su gusto los accesorios de su propio juego." P2

Las ludotecas están pensadas como un espacio recreativo- culturales para los que asisten ofreciendo materiales como juguetes, material lúdico, juegos, así también como orientaciones y compañía que requieren para el juego." P6

"La ludoteca se convierte en una herramienta para todas las áreas del saber en la atención del niño, donde se ofrecen materiales necesarios para permitir la expresión creativa, propiciar un espacio placentero, alegre, exploratorio con igualdad de oportunidades y experiencias lúdicas donde puedan desarrollarse de forma íntegra." "Es un espacio inclusivo para que nuestros niños y niñas den rienda a su imaginación, creatividad y habilidades a través de juegos dinámicos." P9

Por su parte N. Filidoro (2002), plantea una conceptualización posible del aprendizaje como: "...proceso de construcción y apropiación del conocimiento que se da por interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas

35

particularidades del objeto. Proceso que se da en situación de interacción social con pares y en el que el docente interviene como mediador del saber a enseñar."

Aprendizaje no es memorizar textos, nombres y datos de un libro. El hecho de acumular datos en la memoria, no ejercita la inteligencia, no incentiva el ingenio ni promueve la reflexión; el producto de esta forma de aprender solo anula las predisposiciones y habilidades de niños y niñas, porque esquematiza su mente, se vuelve inactivo. El aprendizaje consiste en una actividad de conocimiento, en hacer algo que requiere la aplicación de la lúdica. El uso de juego y los juguetes permiten aplicar datos de un área de práctica en algo que se está elaborando o construyendo. Filidoro (2018).

Borja, (2012) afirma que las ludotecas como instituciones educativas y recreativas son necesarias para estimular el juego, ya que en su intervención en las escuelas y en la comunidad muestran con claridad en sus tres ámbitos: deficiencias económicas, personales y socioculturales. Logrando espacios vivos de aprendizajes, dinámicos, versátiles y de permanente cambio. El juego es el principal elemento educativo que tiene un niño; el fin último de las ludotecas es que los niños aprendan valores tales como: la autonomía, la autogestión, la elección y selección, la adquisición de normas y hábitos sociales.

Al preguntar sobre los recursos y estrategias los actores aluden que para promover aprendizajes las mismas pueden ser diversas y variadas, sin embargo, el juego representa una de las más importantes por estar más adaptados a los intereses, necesidades y principalmente a la edad de los niños. Desarrollar la actividad lúdica para estimular en los niños el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación, la motricidad etc. Si hablamos de métodos efectivos de aprendizaje, sin duda, el juego es el primero en la lista ya que si lo aplicamos a un componente educativo obtenemos la fórmula enseñanza- aprendizaje.

4.4. CATEGORÍA 4: El juego en primera infancia

Por último, se considera importante abordar como categoría al juego en primera infancia, ya que nos resulta un tema fundamental que se vincula plenamente con nuestro objeto de estudio, Bertrán, (2009), menciona que el juego para el niño es muy importante, ya que a través de él experimenta, aprende, comprende la

36

realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño, tanto físico, cognitivo, psicológico y social que le permitirá responder de una manera adecuada y aceptable, el proceso de enseñanza-aprendizaje, para elevar la calidad de vida.

Podemos observar que la mayoría de las entrevistadas, concuerdan en que durante la primera infancia se producen aprendizajes determinantes, que constituyen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Estos planteos se visualizan en expresiones como la siguientes:

“Creo que es necesario estos espacios para el desarrollo integral del niño jugando, el niño inventa, descubre, aprende, experimenta y refina habilidades. Las actividades recreativas proporcionan el desarrollo del pensamiento, la atención, la concentración y el lenguaje, además de estimular la confianza en sí mismo, la curiosidad y la autonomía”. P2

“Claramente, en la primera infancia el niño absorbe los aprendizajes y conocimientos por medio de lo vivencial más que por hablarle o explicarle las cosas. Entonces el juego es un facilitador fundamental, el niño experimenta situaciones de las cuales siempre aprende algo que le quedará plasmado para aprendizajes futuros. Es mi opinión.” P7

Otras profesionales destacan la importancia de la actividad lúdica en la primera infancia ya que consideran que explorando el medio que los rodea y haciendo uso de su imaginación con objetos, materiales y demás recursos utilizables, logran obtener aprendizajes significativos. Como lo expresa las siguientes entrevistadas:

“Sí y es algo que pude comprobar a través de todos mis años de experiencia. A través de estrategias pedagógicas orientadas por lo lúdico, lo creativo, la recreación y las artes para el desarrollo integral de los niños y niñas”. P6

“Totalmente, considero que el juego y las actividades recreativas aceleran los procesos de aprendizaje, construyen la capacidad lúdica y de creatividad,

37

fomentan la imaginación y propician la integración entre los niños en un espacio seguro donde aprender no es tedioso, estructurado y aburrido”. P9

Organizaciones a nivel mundial como Unicef, (2013) plantean que “para todos los niños, la primera infancia es una importante ventana de oportunidad para preparar las bases para el aprendizaje y la participación permanente, previniendo posibles retrasos del desarrollo y discapacidades”.

Por su parte Sánchez. Y Muñoz. (2008) afirman, que el niño aprende poco a poco a integrar el entorno en el que se desenvuelve, a través de un mecanismo básico que es el juego. Es de esta manera que el niño y la niña modifican y construyen sus esquemas mentales y su interpretación personal del mundo en el que viven, de aquí podemos deducir la importancia que entraña el hecho del juego en la vida del ser humano, ya que este es vital para el individuo. Los

profesionales de la etapa de educación infantil deben tener siempre presente que se debe reforzar esta área en los infantes y esto se puede lograr a través de la construcción de las ludotecas ya que es la forma más fácil y divertida de aprender.

Cabe destacar que las participantes coinciden en que el juego debe ser una herramienta básica en educación infantil, ya que ha de servir para estimular y guiar al niño en los procesos que su actividad lúdica conlleva, procesos emocionales afectivos y cognitivos, comparten que es un recurso necesario para ayudarlo a crecer y a desarrollarse de forma adecuada.

Para concluir, es preciso señalar que, de acuerdo a las 4 categorías propuestas, y en concordancia con nuestro objeto de estudio se pudo evidenciar de acuerdo a la información obtenida que el uso de la ludoteca es de suma importancia, ya que los niños aprenden mediante interacciones permanentes con personas y objetos, distribuidos en el curso del tiempo. El juego espontáneo es un factor básico para el aprendizaje en primera infancia. N. Filidoro (2002) conceptualiza al aprendizaje como: "...un proceso de construcción y apropiación del conocimiento que se da por interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas particularidades del objeto". Al hablar de apropiación y dominio, podemos

38

pensar que el niño o niña se encuentran en constante actividad. El objeto, los hábitos, las actitudes y conductas sociales quedan subordinados a la significación que el niño o la niña ponen en juego (en su juego). Vygotsky (1996). Asimismo, cabe indicar lo planteado por Jiménez Domecq (2004) donde menciona que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, y uno de los medios más importantes que ellos tienen para expresar sus sentimientos, aficiones e intereses, el juego es un "hacer" saludable, indispensable para vivir, pensar, crecer y desarrollarse óptimamente.

Dicho esto, también se pudo constatar que el juego es una herramienta pedagógica fundamental en la infancia, en donde se estructuran las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano". Esta etapa es decisiva en el desarrollo adecuado del infante, porque los cuidados y

experiencias que se vivan en la primera infancia, influyen en todo el ciclo de vida. Palacios y Castañeda, (2009).

Por ello a lo largo de la indagación, se demuestra que las actividades lúdicas son la herramienta motivacional para lograr un verdadero aprendizaje significativo que resulta de aprender jugando en donde mediante el juego se hace presente lo manifiesto y lo latente, a través de él, el niño actualiza sus vivencias, despliega una imagen para él y para el otro, generando un vínculo, y una comunicación que trasciende la expresión verbal, en una conjunción de gestos, movimientos, imágenes y palabras.

Es una responsabilidad colectiva en donde participan activamente los padres, los profesionales y la comunidad. Vial (2005) en su libro “Juego y Educación. Las ludotecas” expresa que la ludoteca es la mejor institución para favorecer el uso del juguete, ya que los padres de niños no tienen una buena orientación para comprar juguetes, los mismos son adquiridos sin sentido, sin propósito, y el objetivo de las ludotecas es potenciar el uso y el placer permanente que los niños poseen de jugar para fines netamente pedagógicos.

Por su parte Borja, (2012) afirma que las ludotecas como instituciones educativas y recreativas son necesarias para estimular el juego, ya que en su intervención en las escuelas y en la comunidad muestran con claridad en sus tres ámbitos: deficiencias económicas, personales y socioculturales. Logrando espacios vivos

39

de aprendizajes, dinámicos, versátiles y de permanente cambio. El juego es el principal elemento educativo que tiene un niño; el fin último de las ludotecas es que los niños aprendan valores tales como: la autonomía, la autogestión, la elección y selección, la adquisición de normas y hábitos sociales.

Además, el autor del libro experiencias de juegos con preescolares, Allen (2004), afirma que las ludotecas infantiles comienzan a considerarse como una necesidad y al mismo tiempo una responsabilidad colectiva por su carácter recreativo- cultural, el uso de este recurso tiene como primera función de satisfacer la necesidad de juego que el niño posee ofreciéndole juguetes,

materiales lúdicos, y espacios de juego adecuados a su edad.

CAPÍTULO IV

5. Conclusión

Mediante este apartado se pretende dar cuenta de los resultados obtenidos a partir de este proceso de investigación a modo de cierre y reflexión, se pretende plasmar algunas ideas a modo de conclusiones, sin pretensiones de alcanzar propuestas acabadas, intentando ofrecer algún aporte para la práctica psicopedagógica.

En principio, al respecto del objetivo general que ha orientado este estudio, el de conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica en el campo socio comunitario, este último como un sector en donde se apuesta a la modalidad de atención no formal, no convencional, no escolarizada, un lugar donde se desarrolla procesos educativos de carácter intencional para lograr desarrollar competencias, hábitos o habilidades en los niños o los adultos a quienes va dirigida la acción pedagógica. Funcionan con participación de los padres de familia y comunidad además son flexibles respecto a tiempo, espacio y ambientes educativos, adecuándose a las características, exigencias y prioridades de los niños, a las condiciones geográficas, socioculturales y económicas del medio, así como a los recursos y a las actividades cotidianas de los lugares donde funcionan (Gotti, 2010)

Se trata de espacios públicos de integración comunitaria, construidos en todo el país, para el encuentro y la participación de diferentes actores que trabajan de modo intersectorial y participativo para promover el desarrollo local en pos de la inclusión social y del mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades.

Según lo manifestado por las entrevistadas se pudo evidenciar que las ludotecas como técnica de intervención, es poco explorada en nuestro campo profesional. Particularmente en la Ciudad de Salta, este instrumento es utilizado con más frecuencia en el ámbito socio comunitario, al cual tienen acceso niños con escasos recursos económicos.

Este estudio revela que el juego es una herramienta pedagógica fundamental en la infancia y se comprueba que hay otras maneras eficaces de aprender, se

41

aprende leyendo un libro y también se aprende jugando. Se aprende sentado en una clase, pero también de una forma divertida y espontánea, en primera infancia el método lúdico para enseñar-aprender es fundamental, ya que los niños son parte activamente del proceso, fijando de una mejor manera el conocimiento, y su actitud ante el aprendizaje es motivacional para lograr una verdadera asimilación de los objetos y/o conocimientos.

Al hablar de los beneficios de las ludotecas, uno de los aspectos más importantes, es que los niños tengan la posibilidad de construcción de aprendizajes significativos, como un proceso y una función, que va más allá del aprendizaje escolar y que no se circunscribe exclusivamente al niño. Es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal. En el humano, el aprendizaje funciona como equivalente funcional del instinto (Fernández, 1987, p. 54).

Este tipo de aprendizaje busca cautivar al estudiante, despertar y mantener su interés. Entendiendo al aprendizaje significativo como proceso dinamizador, interactivo que es la combinación de conocimientos, aptitudes y capacidades adecuadas al contexto.

Se destaca la necesidad de habilitar estos espacios, no abrir ludotecas como tal en una institución sino también que los momentos ludotecarios deben formar parte de la metodología de trabajo de todos los educadores.

El método utilizado para el proceso de enseñanza aprendizaje en las ludotecas es la metodología activa ya que el infante aprende haciendo, por ende, es necesario que los infantes disfruten de experiencias lúdicas, a través de actividades que estimulen este proceso natural que ellos poseen.

De tal manera, desde nuestra experiencia, una ludoteca, debe estimular y motivar al infante, ya que en ella se concretan experiencias, actividades y tareas de socialización- aprendizaje, tanto individuales como grupales, que se ejercitan y se practican en compañía del adulto, quien en su labor de educador facilita, orienta y promueve el tránsito saludable, significativo y perdurable.

También es importante que la ludoteca sea un facilitador, que oriente y promueva una aproximación global hacia los objetos; es decir, el grupo de niños que interactúan al interior de una ludoteca debe lograr aprender el uso de los materiales, los juegos y las actividades que se proponen de manera integral,

para que como consecuencia de la exploración y el descubrimiento, los participantes sean capaces de desarrollar productos creativos, personales y colectivos, según los objetivos, y las funciones.

Así entonces, estos espacios deben ser creado y pensado para que el individuo

fomente su desarrollo humano, es decir, no solo convertirse en un lugar donde el niño simplemente se divierta, sino que le proporcione además situaciones que le permitan explorar, aprender a través de la experiencia, normas, valores y competencias ciudadanas, entre otros aspectos importantes e indispensables para su desarrollo.

Refiriéndonos ahora a las limitaciones de la presente investigación podemos decir que el principal obstáculo está vinculado a la complejidad del contexto que atravesamos por la pandemia por covid 19, ya que nos dificultó el acceso a los centros comunitarios, teniendo que realizar las entrevistas vía zoom. En este sentido se procedió a elaborar un análisis de datos recabados, logrando una estructura equilibrada, el hecho de analizar solamente las entrevistas sin haber hecho las observaciones pertinentes, nos impidió ampliar más la mirada lo que hubiéramos obtenido como resultado datos más ricos e interesantes y al mismo tiempo nos podría haber aportado información más rica.

De todos modos, la elaboración de esta investigación ha sido para nosotros muy gratificante porque realmente a través de ella hemos podido reflexionar y analizar la verdadera importancia que tiene las ludotecas y el juego y que debería darse en la Educación Infantil en diferentes sectores, así como hemos visto como realmente se promueve en la etapa del niño. Estas conclusiones las hemos podido observar a través de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, donde afirmamos que el juego como metodología de trabajo es un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños, tal y como afirmaban desde el principio de nuestro trabajo algunos autores como (Filidoro, 2018; Vigotsky 1896-1934; Bertrán, 2009; Sánchez, Muñoz, 2008 y Jiménez Domecq, 2004).

Por otro lado, se considera que el presente estudio, resulta un aporte para la Psicopedagogía, ya que se pone en manifiesto una apertura a otros modos de intervención en primera infancia. De modo tal que los resultados obtenidos podrían considerarse como un antecedente, un punto de partida para

investigaciones a futuro, apunta a abrir nuevos interrogantes sobre las prácticas del quehacer psicopedagógico y las condiciones en su posicionamiento frente a los diferentes ámbitos desde donde poder realizar aportes significativos. La

psicopedagogía puede colaborar en propiciar los espacios habilitantes de la autoría de pensar, en los que se pongan en juego los saberes propios y el saber (a veces oculto) de sus atendidos. Son espacios subjetivos/objetivos, en los que pueda desarrollarse y experimentar la genuina alegría de la autoría. La alegría de sentirse partícipe, gestor de los movimientos de transformación de sí mismo y del entorno.

Otro aspecto importante a tener en cuenta en futuras investigaciones, tiene que ver con que este estudio debe masificarse, recolectando datos en otras instituciones socio comunitarias con el fin de lograr una comparación más rica de resultados. Además, resulta beneficioso que los investigadores accedan al campo mediante la observación de los encuentros como instrumento de recolección de datos para conseguir refutar las respuestas emitidas por los participantes.

Cómo se menciona anteriormente, las respuestas obtenidas acentúan los beneficios de estos espacios para el desarrollo infantil, que se generan a partir del juego y la aplicación estrategias lúdicas, por lo que es de notoriedad la necesidad de su implementación que constituyen un ámbito indispensable para la población ante las adversidades existentes en los contextos de visible vulnerabilidad, las ludotecas favorecen notablemente en diferentes aspectos en la etapa infantil, permitiendo potenciar habilidades y destrezas como así también adquirir aprendizajes significativos.

Para finalizar, nos parece pertinente destacar que el juego es trascendental para el desarrollo integral de los niños, es un método eficaz que posibilita una práctica significativa de aquello que se aprende; el juego en la educación ha servido como motivador y a veces como recurso didáctico; sin embargo, en la práctica pedagógica no se ha explorado suficientemente su potencial como espacio de conocimiento y de creatividad.

Dentro del campo psicopedagógico, Filidoro (2018) en su libro “El juego en las prácticas psicopedagógicas” menciona que el juego tiene una fundamental

44
importancia constitutiva en la infancia, pero muchas veces es difícil poder definir una relación entre ese principio y el proceso de aprendizaje. Invita a pensar el

juego como expresión o manifestación del desarrollo.

A su vez Vygotsky (1896- 1934) propone pensar el juego como factor básico del desarrollo, como ámbito para la apropiación y el dominio de los objetos, de los hábitos y de las aptitudes sociales. Al hablar de apropiación y dominio, podemos pensar que el niño o niña se encuentran en constante actividad. El objeto, los hábitos, las aptitudes y conductas sociales quedan subordinados a la significación que el niño o la niña ponen en juego (en su juego). Es preciso pensar las ludotecas como un espacio lleno de posibilidades pedagógicas para obtener un aprendizaje significativo a través del juego.

La ludoteca se presta a la satisfacción placentera del niño por hallar solución a las barreras exploratorias que le presenta el mundo, permitiéndole su autocreación como sujeto de la cultura, de acuerdo con lo que señala al respecto Huizinga: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica" (Huizinga 1987).

Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado.

ALARCON Ángela María Gañán Claudia Patricia Benjumea González Hanees
Esther Coronell Díaz Maida Liecel Rodríguez Hurtado Medellín, Colombia 2016

ASSINATO G. Vestfrid P. Teodosio M. A. (2016) Las prácticas socioculturales en una Ludoteca Comunitaria de La Plata para el cambio social. Actas de Periodismo y Comunicación.

AUSUBEL, D. Teoría del aprendizaje significativo. Psicología Educativa. Editorial Trillas. México. 1983.

AUSUBEL, D. Fascículos de CEIF, 1983- academia.edu.

AUSUBEL, D., NOVAK, J. Y. H. H., & HANESIAN, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo, 53-106.

CORONELLI, María José (2019). Proyecto socio-comunitario: "La ludoteca del CIC, un espacio para la primera infancia". XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires

DUARTE D., Jakeline. (2003). AMBIENTES DE APRENDIZAJE: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. Estudios pedagógicos (Valdivia), (29), 97-113.

DURAND, Gilbert (1971) La imaginación simbólica. Barcelona: Amorrortu.
Durand, Gilbert (2000) [1994] Lo imaginario. Barcelona: Ediciones del Bronce.

FERNANDEZ, Alicia. (1987) La inteligencia atrapada. Abordaje psicopedagógico clínico del niño y su familia. Buenos Aires: Nueva Visión.

FILIDORO, N. (2002). Psicopedagogía: conceptos y problemas. La especificidad de la intervención clínica. Buenos Aires, Argentina: Biblos.

GALEANO AE, Cardona JI. (2001) Ludoteca: escenario lúdico-formativo.

Propuesta para INDEPORTES Antioquia

GONZALEZ- Grandon X. Chao Rebolledo C. Patiño Domínguez H. (2021) El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. Revista latinoamericana de Estudios Educativos

HERNÁNDEZ Sampieri, R., Fernández Callado, C. & Baptista Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación. McGraw-Hill.

HUIZINGA, JOHANES (1987). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.

JIMENEZ DOMEQ M. (2004). Jugar es la forma más divertida de educar. Ediciones Palabra, S.A. 2004 Paseo de la Castellana, 210 - 28046 Madrid (España)

LÓPEZ, Nancy Julieta Sáenz. LUDOTECA INFANTIL JUGANDO APRENDO. *Trabajo fin de grado*. (2014)

McWilliam R. (2016) Metanoia en Atención Temprana: Transformación a un Enfoque Centrado en la Familia. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 2016, 10(1), 133-153.

Monroy Antón A. Sáez Rodríguez G. (2011) Concepto y tipo de ludotecas. Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires.

MOREIRA, M.A. ¿Al final qué es el aprendizaje significativo? 2012- riull.es.

NOVAK, J. D. (1988). Teoría y práctica de la educación. Ed. Alianza Universidad.

PALACIOS Jesús Elsa Castañeda Coordinadores Metas Educativas 2021: la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios

PAÍN, S. (1974) Estructuras inconscientes del pensamiento. Buenos Aires.

Nueva Visión.

PIAGET, J. (1946): La formación del símbolo en el niño.

47

RODRÍGUEZ PALMERO, M. L. (2003). Aprendizaje significativo e interacción personal. Ponencia presentada en el IV Encuentro Internacional sobre Aprendizaje Significativo, Maragogi, AL, Brasil.

SANTOS. SALGADO revista de los psicólogos de la educación Vol. 12. Núm. 2. - 2006. Páginas 123-132.

ZABALZA, M. A., & BERAZA, M. Á. Z. (1996). Calidad en la educación infantil (Vol. 72). Narcea Ediciones.

<https://www.unicef.org/argentina/media/766/file/An%C3%A1lisis%20CPI.pdf>

7. Anexo

7.1. ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

ENTREVISTA A PROFESIONALES

1- ¿Cómo es la modalidad de abordaje en la institución dónde trabaja?

- 2- ¿Cuál es el abordaje que realizan frente a la intervención temprana?
- 3- ¿Qué opina sobre la implantación de las ludotecas en instituciones socio comunitarias?
- 4- ¿Qué rol cumple dentro de la ludoteca?
- 5- ¿Cómo es el desarrollo de los encuentros en las ludotecas? 6-
- ¿Realizó alguna especialización con respecto a las ludotecas? 7-
- ¿Cuántos profesionales trabajan con los niños en este espacio?
- 8- ¿Con qué frecuencia asisten los niños a la institución?
- 9- ¿Cuál es la edad promedio de los niños que asisten a la institución?
- 10- ¿Qué recursos o estrategias utiliza para la promoción de aprendizaje?
- 11-Según su perspectiva, ¿a través del juego se producen aprendizajes significativos en primera infancia?
- 12- De acuerdo a su experiencia, ¿podría comentar sobre la influencia que ha tenido la pandemia en relación al juego y la socialización de los niños?
- 13- ¿Cuál es la motivación de los niños ante las actividades consignadas?
- 14- Desde tu punto de vista ¿El contexto social en que viven los niños, influye en la construcción de aprendizaje significativo en primera infancia?
- 15- ¿Cuáles son los objetivos que tiene con respecto a la intervención que

realiza dentro de este espacio?

16- ¿Considera participación activa de las familias en las

ludotecas? 17- ¿Qué propuestas de mejora señalaría en las

ludotecas?

7.3. Modelo de consentimiento



Consentimiento Informado de Participación

Por el presente documento se solicita su participación de la investigación titulada, La Ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en dos instituciones socio comunitarias de la provincia de Salta. cuya responsable

es.....
DNI.....

Dicha investigación tendrá lugar en el marco de realización de la tesina para obtener el grado de Licenciado/a en Psicopedagogía en la Universidad del Gran Rosario.

El objetivo principal de esta investigación es

.....
.....
.....

Para el cumplimiento de dicho objetivo se realizarán las siguientes actividades.....

.....
.....
.....
.....

La participación de este proyecto, es totalmente voluntaria, pudiendo, si así lo decidiera, abandonar el mismo en cualquier momento. Asimismo, la confidencialidad sus datos será mantenida acorde a lo establecido en la Ley No. 25.326 Habeas Data. Esto implica que los datos serán resguardados y sólo serán utilizados por los investigadores en el contexto de este estudio.

51

Habiendo leído y comprendido lo escrito anteriormente, yo..... DNI.....acepto participar de la presente investigación.

.....
Firma, aclaración y DNI

Lugar y fecha:

7.3. CURRICULUM VITAE

Ivana Daniela Nuñez

Psicopedagoga

Matrícula Profesional N° 2070

DATOS PERSONALES

Edad: 39

D.N.I.:29948383

Fecha de Nacimiento: 08/02/83

Lugar de nacimiento: Salta–Capital

Correo electrónico: nunezivanadaniela @hotmail.com.ar

ANTECEDENTES ACADÉMICOS

PRIMARIO: “Escuela Maestros Argentinos N°46” – Plottier Neuquén -Año de Egreso 1995.

SECUNDARIO: “Colegio Comercial Dr. Victorino de La Plaza N° 5083” –
TITULO Perito Mercantil con Especialización Contable e Impositiva - Salta
Capital -Año de Egreso 2001.

Escuela de Suboficiales de la Policía de Salta “Cabo Post Mortem” Héctor
Santos León Año de Egreso 2012.

TERCIARIO: “Instituto Superior del Milagro N° 8207” - Carrera Psicopedagogía
- Salta Año de Egreso 2020.

Estudio Universitario: Universidad del Gran Rosario

Título: Psicopedagoga

Cursando Licenciatura en Psicopedagogía

FORMACIÓN ACADÉMICA

Roberto Romero” Salta Capital año 2006.

Jornada de capacitación Derecho de Detenido y Funcionamiento de la División Guardias de Alcaldía AÑO 2011.

Curso Comunicación en los Organismos - Año 2012

Curso Imagen Corporativa - Año 2012

Curso de Redacción de Documento de la Gestión Estatal -años 2012.

Curso RCP reanimación cardiopulmonar Centro Cívico Grand Bourg – Salta Capital Año 2019.

EXPERIENCIA LABORAL

Ciber Net Zone de atención al público - B° San Ignacio manzana 39 casa N° 16 - años 2005 hasta el 2008.

Hostal el Cerrito atención al público - Juan Carlos Dávalos N° 1683 B° San Lorenzo - año 2008 hasta 2009

División Control por Monitoreo Policía de Salta - seguridad zona centro año 2014.

Taller de manejo de las emociones autoestima y resiliencia elaboración de duelo adolescente adulto y adultos y adultos mayores en la Asociación Jubilado Don Ángel Guerra - Norte Grande año 2019.

Asesoramiento individual diagnóstico psicopedagógico escuela primaria “Dr. Ricardo Joaquín Durán N° 4699 “año 2019.

Asesoramiento individual orientación vocacional - Escuela Secundaria N°5147 “Dr. Salvador Mazza “-año 2019.

Ministerio de Seguridad - secretaria administrativa área servicio administrativo financiero (SAF) - año 2014 hasta 2020

Dirección Gral. Seguridad - Policía de Salta - Operativo Covid-19, patrullaje preventivo zona microcentro y macrocentro - Salta Capital año 2020 hasta 2021

Ministerio de Seguridad y Justicia - secretaria administrativa área servicio administrativo financiero (SAF) año 2021 hasta 2022.

Murillo Gimena Cecilia

Psicopedagoga

Matrícula Profesional N° 2082

DATOS PERSONALES

Edad: 25

D.N.I: 40.157.703

Fecha de nacimiento: 09/03/1997

Lugar de nacimiento: Salta – Capital

Correo electrónico: murillo.gime@gmail.com

ANTECEDENTES ACADÉMICOS

Primario: Escuela N° 4761 Roberto

Romero. Escuela N° 4015 Remedios de Escalada de San Martín.

Secundario: Colegio 25 de Mayo N° 5049

Terciario: “Instituto Superior del Milagro N° 8207” - Carrera Psicopedagogía - Salta Año de Egreso 2020.

Estudio Superior: Instituto Superior Jean Piaget

Estudio Universitario: Universidad del Gran Rosario

Título: Psicopedagoga

Cursando Licenciatura en Psicopedagogía

FORMACIÓN ACADÉMICA

Capacitación, “Auxiliar en sala maternal Infantil”. Año 2015

Capacitación, “Lengua de Señas”. Año 2017

Capacitación, “Desarrollo Evolutivo Infantil”. Año 2018

Diplomatura Universitaria en UPAP: "Psicopedagogía hospitalaria- diagnóstico y tratamiento Psicopedagógico". Año 2021

EXPERIENCIA LABORAL

Fundación CAPRIN (Centro de atención a problemas de la infancia) brindando apoyo escolar en consultorio. Integración escolar:

Año 2017: "Colegio Divina Misericordia"

Año 2020: "Escuela Roberto Romero"

Año 2020: "Escuela Monseñor Carlos Mariano Pérez"

Año 2020: "Colegio Madre Teresa de Calcuta"

Año 2021: "Escuela Gustavo Leguizamón"

Año 2021: "Escuela Juan J. Valle"

Año 2022: "Colegio María Auxiliadora"

Año 2022: "Colegio José Manuel Estrada"

Año 2022: "Escuela Dr. José Vicente Sola"

Experiencia Laboral en poli consultorio realizando tratamiento Psicopedagógico.

CURRICULUM VITAE

Santillán Yamila Micaela

Psicopedagoga

Matrícula Profesional N° 1.873

DATOS PERSONALES

Edad: 28

D.N.I: 37.775.700

Fecha de nacimiento: 27/08/1993

Lugar de nacimiento: Salta – Capital

Correo electrónico: santillanym@gmail.com

ANTECEDENTES ACADÉMICOS

Primario: Instituto "La Inmaculada Madre María Sara Lona".

Esc. N°4.020 "Gral. Justo José de Urquiza"

Secundario: Esc. De Comercio N°5.083 "Dr. Victorino de la Plaza.

Terciario: "Instituto Superior del Milagro N° 8207" - Carrera Psicopedagogía - Salta Año de Egreso 2.019.

Estudio Universitario: Universidad del Gran Rosario

Título: Psicopedagoga

Cursando Licenciatura en Psicopedagogía

FORMACIÓN ACADÉMICA

Capacitación y participación: Proyecto de extensión Universitaria de orientación vocacional "Construyendo tu proyecto de vida". Universidad Nacional de Salta.

Capacitación: Jornadas de actualización en problemas/trastornos de conducta. Intervenciones conductuales y estimulación cognitiva. Neurosalta - FuAPNE

58

Capacitación: Experiencias Psicopedagógica en ámbitos de salud y educación. Coordinación de Educación Especial, Hospitalaria y Domiciliaria de Salta.

EXPERIENCIA LABORAL

Psicopedagogía Clínica, acompañamiento a la trayectoria educativa (equipo interdisciplinario):

Año 2019 a 2021: FuAPNE (Fundación de apoyo para personas con necesidades especiales)

Año 2021-2022: CAPRIN (Centro de atención a problemas de la infancia).

Integración escolar:

Año 2019: "Esc. N°4.026 Delfín Leguizamón"

Año 2019: "Esc. N°4.006 América Latina"

Año 2019: Instituto N°8.040 " General Güemes"

Año 2019: Esc. N°4.069 "Gob. Manuel Sola"

Año 2020: Esc. N° 4035 "Profe. Alejandro Gauffin"

Año 2021: Esc. N° 4035 "Profe. Alejandro Gauffin"

Año 2021: Esc. N°4.022 "Dr. Benjamín Zorrilla"

Año 2022: Esc. N° 4.563 "Dr. Indalecio Gómez"

Año 2022: Instituto Humanista de la Santísima Trinidad.