



Universidad Nacional de San Martín
Escuela de Humanidades
Licenciatura en Psicopedagogía

**Abordajes e Intervenciones del/la Psicopedagogo/a en la
elaboración de un dispositivo didáctico con fin
alfabetizador.**

DOCENTE TUTOR: D'AGATA, ALICIA.

ALUMNAS:

Autoras:

Cecilia Inés Velo
DNI: 21.954.150.
cecilia.velo@gmail.com

María de la Paz Vittorini
DNI: 28.384720
vittorinimp@gmail.com

FECHA DE ENTREGA: 27 /05/ 21.

ÍNDICE

Introducción	4
Área.	4
Tema.	4
Palabras Claves.	4
Presentación.	4
Relevancia y justificación	10
Supuestos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
<u>Desarrollo</u>	<u>14</u>
Marco Teórico	14
-Niñez y derechos.	14
-Aprendizaje.	16
-Educación Formal y No Formal.	19
-Alfabetización.	21
-El Juego.	26
-Rol del/la Psicopedagogo/a.	29
-Sistematización de experiencias.	33
<u>Metodología</u>	<u>34</u>
Tipo de diseño	34
Objeto de la sistematización.	36
Ejes de la Sistematización.	36
Fuentes de datos.	37
Universo y Muestra.	38
Instrumentos	39
Aspectos Éticos.	40
<u>Análisis.</u>	<u>40</u>
Recuperación del proceso vivido.	40
Presentación de resultados	50
Análisis de los datos	52
Discusión	54
Conclusión	56
<u>Bibliografía</u>	<u>59</u>
<u>Anexo</u>	<u>63</u>
Guía para el facilitador y docente	63
Consentimiento Informado	72
Fuentes Fotográficas	73

Cuestionario para la sistematización	77
Cuestionario 1	80
Cuestionario 2	83
Cuestionario 3	85
Cuestionario 4	88
Cuestionario 5	90
Cuestionario 6	92
Cuestionario 7	94
Cuestionario 8	96
Cuestionario 9.	98
CV. Velo Cecilia Inés	100
CV. Vittorini María de la Paz	103

Introducción

Área.

Educación formal y no formal.

Tema.

Aportes de la psicopedagogía en la elaboración de un dispositivo lúdico como herramienta didáctica en el proceso de alfabetización de niños/as en contextos de educación formal y no formal.

Palabras Claves.

Proceso de alfabetización. Dispositivo lúdico. Rol del Psicopedagogo/a.

Presentación.

El Consejo Federal de Ciencia y Tecnología- COFECYT del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación, en el año 2016 elaboró un programa denominado “Fábrica Diseño e Innovación de ideas”, con el objetivo de desarrollar proyectos de alcance social que enriquezcan el abordaje de problemáticas complejas en el área de educación, hábitat y salud.

A fines del año 2017, el referente del mencionado programa se puso en contacto con la Secretaría de Gobierno y la Secretaría de Educación del Municipio de Vicente López para establecer un trabajo en conjunto entre el gobierno nacional y municipal.

Desde la entidad municipal se planteó como prioritaria la necesidad de dar respuesta a las dificultades que se presentan durante el proceso de adquisición de la escritura y la lectura en diferentes espacios de educación formal y no formal.

Con tal fin, se elaboró ABRA PALABRA, un proyecto que brinda una herramienta original, que posibilita la construcción de aprendizajes con propósito alfabetizador, contemplando una dimensión integradora e inclusiva, con alcance federal.

El equipo se conformó originalmente por Diseñadores Gráficos, Industriales, Ingeniero Mecánico y dos Psicopedagogas, (autoras del presente trabajo).

A lo largo de los años 2018-2019 el proyecto asumió tres etapas en su desarrollo:

1. Diseño.
2. Implementación.
3. Validación.

En la primera etapa de Diseño el objetivo principal fue la ideación y elaboración del dispositivo en toda su estructura: material y reglamento. Este período se llevó a cabo durante todo el año 2018, donde se realizó el trabajo de campo en dos instituciones: la Escuela Provincial Primaria N°20 Martina Céspedes (EPP N°20) situada en Balcarce 650 Villa Martelli y el Centro Barrial de Infancia (CBI) Habana ubicado en la calle Habana 171 Villa Martelli, ambas instituciones pertenecientes al partido de Vicente López. El criterio de selección de cada grupo a observar dentro de la escuela, fue consensuado con el equipo de conducción y docentes de cada nivel del primer ciclo (primero, segundo y tercer grado); de esta manera quedó establecido en cada sección un grupo con el que la docente incluiría en su planificación ABRA PALABRA como propuesta didáctica y otro de un mismo nivel, que no lo utilizaría, quedando como grupo de control. En el caso del CBI, se consideró al grupo que participa del taller de apoyo escolar, conformado por niños y niñas de diferentes edades (entre 5 y 12 años) con distintos niveles de alfabetización.

Se entrevistaron actores institucionales (directivos, coordinadores del CBI, docentes y facilitadores) y se realizaron observaciones directas a los grupos elegidos. De allí, se obtuvo la información necesaria para ir avanzando en cada una de las etapas del proyecto; se planteó la problemática, se investigó sobre el tema, se presentaron propuestas y se ideó el juego.

Durante el año 2019 se logró concretar la segunda y tercera etapa. Se implementó y validó el juego, testeando a través de la observación directa y la participación activa de docentes, facilitadores y estudiantes. Estas instancias se establecieron en el primer ciclo escolar de la EPP N° 20, Martina Céspedes como espacio de aprendizaje formal y en el CBI, Habana, como espacio de aprendizaje no formal.

Los CBI surgieron en el año 2016 como una propuesta de trabajo integral a los comedores municipales, ofreciendo talleres y acompañamiento profesional a la población. Son espacios de contención, cuidado y educación para acompañar el desarrollo integral de niños/as de 3 a 12 años y sus familias.

La escuela de gestión provincial mencionada, se caracteriza por sostener proyectos inclusivos de estimulación en áreas artísticas y deportivas que complementan su función educativa ofreciendo a los estudiantes que asisten doble jornada, variadas oportunidades de aprendizaje y desarrollo. En su mayoría asisten niños y niñas de la comunidad que viven en situaciones de vulnerabilidad socioeconómica.

Ambas instituciones fueron seleccionadas para llevar a cabo el proyecto en función de haber participado en intervenciones anteriores en forma conjunta con las dos Secretarías anteriormente mencionadas.

¿Por qué un Juego?

Desde el inicio del proyecto se tuvo en cuenta la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la persona en los primeros años de vida. Adhiriendo a La Convención Internacional de los Derechos del Niño aprobada el 20 de noviembre de 1989, se consideró la importancia que esta actividad asume en la niñez como Derecho y su impacto en el aprendizaje.

Sarlé y Rojas (2005) aluden a los aportes de Piaget, Vygotsky y Bruner (entre otros) quienes plantean en sus teorías la importancia de la actividad lúdica como un proceso activo y constructivo que brinda una estrategia privilegiada para captar la atención e interés de las personas favoreciendo el aprendizaje y su desarrollo integral.

El juego es la vía privilegiada que utiliza el niño/a desde temprana edad para relacionarse con su entorno en un ida y vuelta que implica conocer el mundo que lo rodea y comunicar cómo esta internalización impacta en su subjetividad.

De esta manera Griffa- Moreno enfatizan la importancia de la actividad lúdica como constitutiva del niño/a desde temprana edad, en donde según el nivel de desarrollo asume diferentes características y lenguajes. Afirmando al mismo

tiempo: “Es importante resaltar que el niño cuando juega, investiga y realiza una experiencia total que debe ser respetada y promovida por sus padres.” (2012, pp. 155).

El juego y sus variantes impulsan y permiten pensar una gradualidad en los desempeños, acorde a las diversas experiencias individuales, las características propias de cada disciplina, en función del alcance de los conocimientos que se propone abordar.

Ivana Rivero se refiere a la actividad lúdica como “Jugar implica la vivencia de las sensaciones que, aunque particulares, son simplemente comprendidas en su devenir” (2009, pp. 9). Al mismo tiempo, asume nuevos alcances que tal como menciona Víctor Pavía (2009) es un recurso pedagógico y didáctico fundamental para el aprendizaje de las habilidades motrices y el desarrollo de las capacidades humanas.

Todo aprendizaje implica e involucra en forma directa e indirecta a un otro. Aprendemos a partir de otros y para compartir con otros. Las propuestas grupales favorecen y enriquecen los aprendizajes posibilitando el desarrollo integral de la persona.

Mediante el juego se pueden alcanzar grados de autonomía muy importantes, pues con él se educan la persistencia, el autocontrol, la benevolencia, los valores estéticos, la autoconfianza, la participación, la solidaridad, la cooperación, la integración, la independencia, los dominios motores, las capacidades físicas... Fácilmente se entiende que manejamos una actividad, el juego con un amplísimo espectro de posibilidades didáctica. (V. Navarro, 1993, pp. 665)

¿Qué es ABRA PALABRA?

ABRA PALABRA nace como un dispositivo lúdico, un juego, que propone brindar la posibilidad de colaborar en el proceso de alfabetización de niños/as. Fue pensado para incorporarse tanto dentro del sistema de aprendizaje formal como en el no formal, entendiendo que la alfabetización es una construcción progresiva que se genera tanto dentro como fuera de las instituciones.

Desde un enfoque integral e integrador se propone la articulación de diferentes habilidades y competencias cognitivo-emocional- social y motriz.

La propuesta contempla que cada niño/a pueda participar siendo artífice de su aprendizaje, como también del de sus pares. Partiendo de sus posibilidades podrá ir complejizando y enriqueciendo los conocimientos que dispone, cualquiera sea el nivel de alfabetización que se encuentre.

Se entiende como requisito básico de la alfabetización el propósito comunicativo interpersonal con implicancia simbólica. Esto significa, que desarrollar diferentes canales comunicativos posibilita y enriquece la adaptación, la inclusión y el intercambio socio- cultural de la persona con el entorno en el cual se encuentra inserto.

Teniendo en cuenta que la capacidad simbólica se va construyendo en forma progresiva y que las diferentes habilidades exigen distintos grados de abstracción y relación entre significante y significado, es que ABRA PALABRA considera la siguiente secuencialidad siguiendo los ejes que plantea el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2018):

-El lenguaje gestual con valor comunicativo: en donde el significante es el gesto en estrecha y directa relación al significado.

-La oralidad y el dibujo: en donde el significante (la palabra, el grafismo) comienza a plantear mayor nivel de abstracción, complejidad y arbitrariedad en relación al objeto a aludir.

-La escritura y la lectura: en donde el significante plantea una arbitrariedad a la que el individuo se debe someter y comprender en su complejidad, para poder alcanzar el propósito comunicativo y simbólico.

...un conjunto de conductas que implican la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausentes y que supone, en consecuencia, la construcción o el empleo de significantes diferenciados, ya que deben poder referirse a elementos no actualmente perceptibles tanto como a lo que están presentes. Pueden distinguirse, cuando menos, cinco de esas conductas, de aparición casi simultánea, y que vamos a enumerar en orden de complejidad creciente: imitación diferida, juego

simbólico, el dibujo, la imagen mental, el lenguaje. (Piaget, 2000, pp. 60,61)

Un solo juego y más de una forma de jugar...

ABRA PALABRA es una propuesta lúdico-didáctica que propone flexibilidad a la hora de acompañar las diferentes etapas del proceso de alfabetización del/la niño/a. De esta manera, se plantean distintas formas de jugar que implican dos niveles de complejidad.

Los grados de dificultad están planteados desde las reglas del juego y el material que se utiliza.

El juego habilita a que el docente/facilitador tome decisiones para complejizar o simplificar el juego en cada nivel según las características y necesidades del grupo.

Figura 1

Imagen del juego ABRA PALABRA.



Relevancia y justificación

El aprendizaje y la alfabetización de una persona en cualquier momento de su ciclo vital, se sigue asociando a la posibilidad impartida por diferentes ámbitos formales y académicos. En la historia de la educación argentina se ha desarrollado amplia bibliografía sobre el aprendizaje escolar y las incumbencias del psicopedagogo en estos contextos institucionales.

Sabemos que el aprendizaje, concretamente los procesos de alfabetización, tal como desarrolla Borzone de Manrique, (2008, pp. 23-49) se inician en edades tempranas por fuera de los muros escolares en entornos de socialización primaria y comunidades de pertenencia social con diversos objetivos inclusivos (clubes, centros religiosos, entornos cercanos, etc).

El rol del psicopedagogo trasciende las fronteras de la institución escolar.

“En la actualidad no se dispone de un conocimiento amplio y sistematizado que dé cuenta del surgimiento del asesoramiento psicopedagógico en las instituciones educativas no formales y su relación con las prácticas educativas que se llevan a cabo en estas instituciones.” (Badía-Mauri, 2006, pp. 35).

Esta presentación pretende sostener no sólo la incumbencia de los aportes psicopedagógicos en diferentes ámbitos de aprendizaje, sino propiciar el ánimo de otros colegas profesionales para tomar iniciativa con nuevos y variados programas y proyectos que superen los formatos y estructuras tradicionales. En esta dirección, seguimos a Coll cuando fundamenta:

El espacio de la psicopedagogía no está circunscripto a la escuela y a la educación escolar [...]. Todos los procesos educativos, independientemente del contexto institucional en el que tienen lugar- instituciones escolares, familias, empresas, centros de educación de adultos, centros de formación y capacitación, asociaciones laborales y comunitarias, centros recreativos, medios de comunicación- son en principio susceptibles de formar parte del campo de actuación de los profesionales de la psicopedagogía. (1996, pp.33)

El ejercicio del rol profesional realiza a menudo prácticas que tantas veces no llegan a capitalizarse y documentarse, de esta manera se pierde el alcance y la importancia de la intervención psicopedagógica dentro y fuera de las instituciones. Al mismo tiempo, la objetivación de esas prácticas posibilita la replicación de profesionales de la misma disciplina en otros ámbitos y momentos.

Pensamos la importancia de este diseño de experiencias, siguiendo los aportes de Jara (1998, pp.30) quien plantea que sistematizar sirve para:

Tener una comprensión más profunda de las experiencias que realizamos, con el fin de mejorar nuestra propia práctica.

Compartir con otras prácticas similares, las enseñanzas surgidas de la experiencia.

Aportar a la reflexión teórica (y en general, a la construcción de teorías), conocimientos surgidos de prácticas sociales concretas.

“Crea un nuevo punto de partida, que, siendo ahora común y colectivo, puede llegar a plantearse preguntas de un grado de complejidad mayor” (Jara, 1998, pp.34).

Resulta sumamente importante volver sobre el proceso del proyecto en su historia, para revisar críticamente las prácticas y decisiones realizadas.

Así mismo, posibilita reflexionar sobre las intervenciones educativas a la luz de aportes teóricos y a su vez fundamentar la teoría a través de las experiencias.

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo. (Jara,1998,pp. 22).

La sistematización de experiencias, además de constituirse como una práctica crítica y participativa a partir de una vivencia, proporciona y produce conocimientos teóricos que posibilitan el análisis de la realidad. Es posible pensar la proyección hacia nuevos horizontes superadores. Identificar, determinar y explicitar los principales nodos de aprendizajes y desaprendizajes desde la experiencia, posibilitan el diseño de nuevas formas conscientes de planificación e implementación de prácticas enriquecedoras.

Esta sistematización servirá como germen de futuros trabajos en donde puedan capitalizarse diferentes aspectos elaborados en la misma. Paralelamente, posibilitará niveles de abstracción superadores, construcción de nuevos sentidos en lo referente al rol del/la psicopedagogo/a y sus incumbencias.

Se sistematiza la experiencia transcurrida durante la implementación del proyecto a lo largo del período 2018-2019 que posibilitó a las autoras de este trabajo el enriquecimiento en su proceso de aprendizaje profesional al encontrar en esta experiencia la articulación concreta y constante entre teoría y práctica.

Se eligió este trabajo porque fue una de las experiencias compartidas desde lo profesional entre ambas autoras complementándose en sus funciones. La riqueza del trabajo radica que, se pudo sostener durante un tiempo prolongado y que resultó significativo por la problemática a la que da respuesta. El tema a desarrollar alude directamente al núcleo del quehacer psicopedagógico. Pero fundamentalmente porque al no concluirse la tercera etapa de validación por

diferentes motivos (políticos, sanitarios, socioeconómicos), esta sistematización servirá como memoria documentada a partir de donde continuar con el proyecto.

Así mismo, este trabajo pone en evidencia los aportes que es capaz de hacer el/la psicopedagogo/a al intervenir con los diferentes actores educativos (docentes, facilitadores, equipos de conducción, etc.), también articulando en interdisciplina, desde su especificidad, con profesionales de otras áreas no relacionadas a la salud y educación.

Supuestos

El rol del/la psicopedagogo/a fue relevante durante todo el proceso de diseño, implementación y validación del dispositivo lúdico ABRA PALABRA. Desde la especificidad del campo psicopedagógico, a través de las diferentes intervenciones y aportes, se dio respuesta a las variadas demandas tanto de los diseñadores en la construcción del prototipo como de los diferentes agentes que trabajaron en relación a aspectos didácticos a lo largo del desarrollo del proyecto.

Objetivo General

-Describir la experiencia del proceso de diseño, implementación y validación del dispositivo ABRA PALABRA a través de las intervenciones y aportes del profesional psicopedagogo/a en el trabajo interdisciplinario.

Objetivos Específicos

-Identificar los diferentes aportes realizados por las psicopedagogas a lo largo del proceso.

-Caracterizar los criterios utilizados desde el rol del psicopedagogo/a para la elaboración del dispositivo lúdico en cada una de sus etapas: diseño, implementación y validación.

-Describir y analizar las intervenciones psicopedagógicas realizadas durante las diferentes etapas del proceso.

Desarrollo

Marco Teórico

-Niñez y derechos.

“A partir de la Revolución Francesa, se modificó la función del Estado y, con ello, la responsabilidad hacia el niño y el interés por él.” (Levin, 2008, pp.229) Históricamente el concepto de infancia ha tenido modificaciones que hacen hoy a un/a niño/a sujeto de derecho y no de hecho. Actualmente existen leyes que ubican a la niñez como prioridad de Estado para establecer concientización social y responsabilidad compartida con los diferentes referentes sociales que desde un nivel de corresponsabilidad responden a las necesidades en el desarrollo integral del/la niño/a. En relación a lo antedicho se puede agregar que entender al niño como sujeto de derecho es colocarlo en una situación de legitimación activa al ejercicio de sus derechos, en cuanto, que estos sean ejercidos por sí o por terceros. Este concepto abrió espacios a la infancia e intenta día a día ubicar al niño/a como prioridad en políticas públicas vigentes por lo tanto en la misma sociedad y en la familia. Teniendo en cuenta sus necesidades, sentimientos, pensamientos, estructura corporal, edad evolutiva para poder ser escuchado y considerado en lo que su infancia lo requiere. Es responsabilidad de toda la sociedad que se logre plasmar la realidad legislativa en todos los niveles socio culturales. Aún en muchos sectores, el niño es visto como un objeto, en donde el entorno social no da respuesta a sus necesidades de desarrollo integral.

El papel del Estado fue ganando espacio en lo que hace a la infancia y sus derechos. Para este trabajo es fundamental como base teórica nuestras leyes que reflejan los ejes principales de nuestras prácticas como profesionales y como ciudadanos.

El Estado debe garantizar el ejercicio del derecho constitucional de enseñar y aprender. Son responsables de las acciones educativas el

Estado nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en los términos fijados por el artículo 4° de esta ley; los municipios, las confesiones religiosas reconocidas oficialmente y las organizaciones de la sociedad; y la familia, como agente natural y primario. (Ley Nacional de Educación 26.206 art. N° 6, 2006).

El art. 15 de la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las niñas, niños y adolescentes (2005), menciona el derecho a la educación atendiendo al desarrollo integral teniendo en cuenta al niño en sus máximas potencias, es por eso importante contribuir con diferentes posibilidades de acceso a la alfabetización ofreciendo diferentes metodologías de enseñanza para que el niño/a acceda al aprendizaje de la lectura y la escritura.

La Convención de los Derechos del Niño (1989), en su artículo 28 inc.3 compromete a los Estados a contribuir en eliminar la analfabetización y reconoce en su artículo 31 inc. 1 al juego como un derecho.

Desde las diferentes disciplinas y ciencias sociales surgen en los últimos tiempos cambios paradigmáticos que implican una mirada más integral y compleja desde donde se concibe a cada uno de los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje. De esta manera, dicho proceso, es entendido a partir de las múltiples y diversas variables que atraviesan a cada individuo y su contexto.

Esta visión, basada en una lectura desde la complejidad, plantea entonces una concepción multidimensional del desarrollo del ser humano. Surge, como necesidad, la interdisciplina para entender los fenómenos sociales, así como también una metodología compleja, dinámica y no lineal al abordar objetos de estudio desde este campo.

La realidad es constitutivamente compleja en sus manifestaciones, desde las ciencias sociales se intenta una nueva manera de abordar el análisis y entender los fenómenos de la conducta.

El conocimiento acumulado en las últimas cinco décadas en las disciplinas de psicología y neurociencia cognitiva del desarrollo permite afirmar que, desde la concepción y durante toda la vida, el sistema

nervioso se organiza y se modifica con base en la interacción dinámica entre características individuales y contextuales de cada persona. Estos procesos de desarrollo son modulados por una gran diversidad de mecanismos moleculares, celulares, psicológicos, sociales y culturales. (Lipina, 2015, pp. 3)

De esta manera, se concibe al ser humano en sus diferentes manifestaciones y producciones constituido dentro del entramado socio-bio-cultural en el cual se encuentra inserto desde una dimensión dialéctica con su entorno, transformándose y transformando en forma constante y dinámica.

-Aprendizaje.

Patricia Enrigh (2016) plantea la siguiente definición: “Aprender es apropiación”. Más precisamente “...es un proceso de construcción y apropiación del conocimiento que se da por la interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas particularidades del objeto.” (Filidoro, 2002, pp.56)

Elina Dabas (1995) concibe el aprendizaje no sólo desde una realidad intrapsíquica sino como consecuencia de múltiples relaciones producto de un entramado del sujeto aprendiente con su entorno. De esta manera plantea su concepción de aprendizaje como:

...el proceso por el cual un sujeto, en su interacción con el medio, incorpora información suministrada por éste, según sus necesidades e intereses, la que, elaborada por sus estructuras cognitivas, modifica su conducta para aceptar nuevas propuestas y realizar transformaciones inéditas en el ámbito que lo rodea. (pp. 101).

Desde esta perspectiva, el aprendizaje es concebido como la interacción del organismo en desarrollo con el medio en el cual se encuentra inserto, entendiendo desde las coincidencias entre Vygotsky y Piaget, que el organismo se modifica en su búsqueda equilibradora y a la vez modifica al ambiente del cual se nutre, a través de diferentes formas simbólicas.

Los procesos cognitivos superiores suponen la posibilidad de procesar y organizar la información que provienen del ambiente asociándolos con experiencias previas para construir una respuesta reguladora. Este proceso se vale de habilidades básicas como la percepción, memoria, la atención, la organización y planificación tanto de la información como de la planificación de acciones. (Meece 2000, pp. 54)

Desde otro marco conceptual teórico también se plantea una mirada desde la complejidad para entender los procesos de aprendizaje:

“El ser humano para aprender debe poner en juego:

- Su organismo individual heredado

- Su cuerpo construido especularmente,

- Su inteligencia autoconstruida internamente y

- La arquitectura del deseo, deseo que siempre es deseo del deseo del otro.”

(Fernandez, A. 2008, pp. 53-54)

A partir de esto, se infiere que aprender es un proceso constante e inherente al ser humano y lo acompaña desde el nacimiento hasta el final de la vida. Implica un entramado entre el organismo, el cuerpo, la inteligencia y el deseo que se relacionan constantemente en el acto mismo de aprender.

“El organismo transversalizado por el deseo y la inteligencia conforma una corporeidad, un cuerpo que aprende, goza, piensa, sufre o actúa”. (Fernandez, A., 2008, pp. 63,).

El organismo posee toda la biología heredada genéticamente a través de sistemas constituidos por órganos, funciones cerebrales que hacen a la infraestructura neurofisiológica. El cuerpo se constituye al ser libidinizado, construido con un Otro, mirando a otros cuerpos y reconociendo su propia imagen. Es donde se reconoce placer y displacer, reconociendo el mundo externo y diferenciándose de él. El cuerpo es el instrumento de apropiación del aprendizaje.

La inteligencia es una estructura lógica, genética, que va construyendo el conocimiento en relación al deseo, los vínculos y experiencias que tiene el sujeto.

La inteligencia se encuentra comprometida, gracias a las adaptaciones hereditarias del organismo, en una red de relaciones entre este y el medio. No aparece, pues, como, una capacidad de reflexión independiente de la situación particular que ocupa el organismo en el universo, sino que está ligada, desde los inicios, por unos apriori biológicos: nada tiene de un absoluto independiente, sino que es una relación, entre otras cosas del organismo y las cosas... La organización fisiológica y anatómica aparece poco a poco a la conciencia como exterior a ella y la actividad inteligente se presenta obviamente como la esencia misma de nuestra existencia de sujeto. De donde deriva una inversión en las perspectivas a medida que tiene lugar el desarrollo mental, que explica por qué la razón prolonga los mecanismos biológicos centrales y, a la vez, los rebasa en exterioridad y en interioridad complementaria. (Piaget, 2000. pp.28)

La forma original de percibir el mundo y significarlo constituye a la persona en su dimensión subjetiva y simbólica. De esta manera, sus producciones son capaces de valerse de significantes para aludir a significaciones. “El deseo es subjetivante, tiende a la individuación, a la diferencia, al surgimiento de lo original de cada ser humano único en relación con el otro.” (Fernandez A., 2008. pp. 83).

Todo aprendizaje se gesta, desarrolla y consolida dentro de un entramado social y siempre bajo la diversidad que plantea el lenguaje en su carácter simbólico.

El contexto social retroalimenta las percepciones de la realidad y va creando signos, señales, indicadores a través del cual los niños van aprendiendo a construir el mundo y a actuar en él. Por lo tanto, la interacción con el medio, que incluye siempre a otras personas, resulta clave para que el aprendizaje se produzca. (Dabas, 2003 pp.112).

Desde esta interacción vincular, la persona va configurando una modalidad propia de relación con el mundo de los objetos y de las personas que operan

como un molde relacional interno. En el entramado vincular que va estableciendo, va configurando una matriz de aprendizaje que le servirá a lo largo de la vida para desarrollarse en forma original y diferenciada a través de esquemas de acción que incluyen aspectos emocionales y cognitivos.

-Educación Formal y No Formal.

La escuela surge como institución dentro de una sociedad respondiendo a una necesidad propia del individuo de aprender a lo largo de su ciclo de desarrollo, pero a la vez no es un espacio natural, tal como considera Elichiry (2001), en cuanto a que como dispositivo institucional implica reconocer que no existió siempre, que surge como necesidad social y política. Como tal construcción implica una particular organización, roles establecidos, valoración de determinados saberes y habilidades a estimular de los individuos, que fueron variando y modificándose según las épocas y características culturales.

De esta manera, los saberes en el devenir de la historia fueron deliberadamente seleccionados y segmentados a través de la currícula, estableciendo las habilidades y conocimientos con que una persona debía contar en determinada etapa de su vida.

Elichiry (2001) considera que el aprendizaje escolar, es un aprendizaje descontextualizado de su lugar de origen y, más aún, del contexto de aplicación. Es un aprendizaje que muchas veces se genera dentro de los muros institucionales escolares para allí replicarse, sin posibilidad de ser reproducidos por fuera revestidos como nuevas construcciones de significado.

Ser un alumno exitoso... en la escuela supone alcanzar un determinado nivel de excelencia escolar. En el caso de los niños, tanto padres como maestros aspiran a la excelencia escolar por sí misma o como indicador del éxito escolar que garantizará el éxito tanto profesional como social. (Perrenoud, 1996, pp.200.)

También existe un currículum oculto, aquel que no está enunciado en forma explícita pero que también se encarna en la escuela y tiene que ver con la posibilidad y el alcance subjetivador de la institución escolar. La escuela, desde

su carácter mediatizador entre el individuo y la sociedad, conformada por personas, posibilita la construcción de identidad personal y social.

“Las instituciones pueden definirse como el trasfondo sobre el que se construye la subjetividad, no sólo por brindar imaginarios comunes y matrices identificatorias, sino por constituirse al mismo tiempo en fuentes de protección, seguridad”. (De la Iglesia, 2009, pp. 20)

Pensar el aprendizaje desde la complejidad implica concebir la construcción de conocimientos no solo dentro de la institución formal, sino entendiendo que es en los diferentes contextos donde la persona incorpora información y construye respuestas significativas. De esta manera, los diferentes espacios por los que circula el individuo asumen protagonismo a la hora de convertirse en agentes posibilitadores de aprendizajes. Existen organismos que, sin constituirse desde la estructura en su formalidad organizacional, comparten el propósito educativo desde su identidad (ONG, Centros Barriales, Bachilleratos Populares, entre otros).

A partir del reconocimiento a nivel mundial de las conflictivas que surgieran en la segunda mitad del siglo XX en las instituciones educativas, surge la necesidad de una práctica alternativa que dé respuesta a las insuficiencias e intereses genuinos de aprendizaje en determinados sectores sociales. De esta manera, la educación no formal, comienza a concebirse en forma complementaria a la educación formal, jamás anulándola. Comparten ambas modalidades el mismo objetivo educativo difiriendo en metodologías, estructura y certificación.

Al respecto Mauri y Badía (2006) señalan las características comunes que sostienen ambas modalidades de educación (formal y no formal), destacando que comparten fines educativos socialmente definidos y están compuestas por equipos multiprofesionales.

Es necesario aclarar que la denominación de aprendizaje y/o educación no formal no equivale al concepto de aprendizaje informal que es el que un individuo adquiere en el devenir de la vida diaria sin intención predeterminada ni objetivos preestablecidos.

“...educación no formal se refiere a todas aquellas instituciones, actividades, medios, ámbitos de educación que, no siendo escolares, han sido creados expresamente para satisfacer determinados objetivos educativos “(Trilla, 1996, pp.37).

Siguiendo los lineamientos de la ley Nacional 26.233 Centro de Desarrollo Infantil. Promoción y Regularización, promulgada en abril del 2007, que promueve los espacios de desarrollo integral en primera infancia, el Estado se compromete en gestionar espacios que acompañen a la infancia de manera integral para poder garantizar los Derechos, Tratados y Reglamentos de los niños, niñas y adolescentes, abordando y atendiendo al desarrollo integral de cada uno respetando su singularidad y la de sus familias.

Se consideró necesario que, los ámbitos formales y no formales cuyo propósito es acompañar y facilitar el desarrollo integral de las personas, se replanteen sus prácticas con el fin de posibilitar el abordaje de múltiples áreas a través de propuestas más integradoras. De esta manera, entendiendo que cada sujeto aprende desde una matriz de aprendizaje original, es posible pensar en dispositivos inclusivos de aprendizaje en donde cada uno/a sea artífice de su propio proceso y del de otras personas.

-Alfabetización.

El reto actual de la educación podría situarse en el logro de un alto nivel de alfabetización, esto es una educación de calidad, si se quiere garantizar a todos los habitantes del país el ejercicio efectivo de su derecho a aprender y la concreción de una efectiva igualdad de oportunidades. (Borzzone de Manrique, 2005, pp.69)

Desde una concepción tradicional de aprendizaje, se podría caracterizar la alfabetización como el proceso de conocimiento del sistema alfabético de una lengua a partir de donde una persona logra traducir un sonido a una letra y a la inversa.

A partir de una visión más moderna, que interpreta el aprendizaje desde una dimensión compleja en donde el individuo no puede entenderse ni enunciarse

por fuera de su entorno y de su historia, puede concebirse la alfabetización como el proceso continuo que un individuo va desarrollando a lo largo de su vida. De esta manera, el aprendizaje de la lengua como sistema de representación no queda delimitado a la mera codificación y decodificación de signos, sino que adquiere un alcance que involucra en forma integral a la persona y su entorno socio- histórico.

El lenguaje es la función comunicativa humana que emplea un sistema de signos sonoros y secundariamente gráficos (significantes) para representar objetos o ideas (significados). Cada lengua es un sistema de signos construidos por convención social y sujeto a un desarrollo histórico. El habla es la realización fono articularia personal de una determinada lengua. (Narbona García 2006, pp.125).

Así concebido el proceso alfabetizador, en sus múltiples dimensiones el “lenguaje” excede a la lengua.

Plantear la alfabetización como instancia que hace a la construcción y desarrollo del “lenguaje”, significa entender el sistema simbólico de las letras y sonidos que hacen al habla como instrumento válido a la hora de transmitir “ideas”. Al hablar de “lenguaje” inevitablemente se alude a la intención comunicativa entre un individuo y un “otro” destinatario e interlocutor. Desde esta concepción, al decir de Freire (1984), la alfabetización posibilita la enunciación de “la propia voz” que plantea una mirada, una posición subjetiva ante la realidad. La alfabetización posibilita la construcción de la propia identidad y la humanización de la persona.

Desde un enfoque socio-histórico, Vygotsky (1934) concibe el desarrollo del lenguaje en relación directa e influyente sobre la cognición y su repercusión social con alcance transformador. Desde una virtud dialéctica el individuo, desde el lenguaje, es capaz de posibilitar cambios en su entorno socio-cultural a la vez que se ve inevitablemente afectado por el mismo.

Una mirada ecológica, impulsa a pensar la construcción de aprendizajes desde diferentes atravesamientos que involucran también la historia social (que hace a la cultura) pero también a una historicidad individual: subjetiva, social y

cognitiva a la que no se puede desatender a la hora de hablar en términos de alfabetización.

Las diferentes teorías sobre el desarrollo cognitivo sostienen que los niños y niñas poseen un gran deseo de aprender y capacidad intelectual para hacerlo, siempre y cuando se los coloque en un medio pedagógico y afectivo y estimulante. Según esta concepción, la enseñanza es un factor de desarrollo intelectual, lingüístico y social. (Borzone de Manrique, 2005, pp. 70)

La comunicación a través del lenguaje se configura como el núcleo mismo del desarrollo cognitivo en donde no es posible concebir la primera por fuera de la segunda y a la inversa. Todo método de enseñanza deberá contemplar la intención comunicativa que subyace y que da sentido a la práctica.

“... estar alfabetizado es comprender en forma autónoma textos de diferentes géneros discursivos de acuerdo a las necesidades propias de la situación comunicativa en la que se esté participando y poder producirlos de acuerdo a la escritura convencional.”
Abc.gob.ar/sites/default/files/enfoque_equilibrado_integrador_O.pdf(p2)

La alfabetización, que en algún momento se planteaba como el proceso limitado a la internalización de las pautas que regulan el sistema de lectura y escritura, hoy es entendida como un proceso mucho más amplio, integrador, que involucra otras competencias psico-lingüísticas y sociales. Entendida, como construcción cultural, implica el dominio de distintas habilidades que inician su desarrollo antes de la escolaridad dentro del entramado de las redes sociales en las que participa una persona. Así, la lectura y la escritura se convierten en una herramienta más, que hacen a las prácticas del lenguaje, en donde siempre subyace la intención comunicativa.

Borzone de Manrique (2005) hace alusión a todos los indicios que dan cuenta que aprendizajes y estimulación temprana adecuada, tanto en el orden socio afectivo como cognitivo no sólo favorecen el aprendizaje escolar, sino que incidirían como un medio para evitar el fracaso en los primeros años de educación formal.

Así mismo, Diuk (2012) plantea su posición desde un enfoque cognitivo acerca del proceso inicial de alfabetización y posibles explicaciones de las dificultades que se presentan en ese devenir. Hasta no hace mucho tiempo se concebía que la adquisición del aprendizaje de la lectura y escritura se iniciaba con la escolaridad. Sin embargo, múltiples investigaciones (Rosselli, Matute, Ardila 2006; Ferroni, Mena, Diuk 2018) fundamentan la ventaja con que cuentan los/as niños/as que desde temprana edad encontraron un entorno rico en estimulación simbólica y que rápidamente logran alfabetizarse. Es así como se reconoce el valor de aquellos precursores del aprendizaje de la lectura y la escritura y que hacen al proceso de alfabetización: La oralidad, el contacto con diferentes portadores de textos, la posibilidad de dibujar, jugar con rimas...

De esta manera, la misma autora citando a Holly Scarborough (2002) alude a la representación del proceso de alfabetización como un “tejido” producto del entramado de múltiples “hilos” organizados en tres principales estructuras: Comprensión del lenguaje (conocimiento del mundo, vocabulario, estructuras lingüísticas, el mundo de la escritura con los diferentes estilos y tipos textuales), lectura y escritura de palabras (correspondencias fonema-grafema, conciencia fonológica, estrategias de lectura y escritura de palabras), lectura y escritura experta (fluidez y velocidad en la lectura y escritura de palabras).

Para que el proceso de alfabetización se desarrolle adecuadamente, todas estas partes deben estar conectadas, deben crecer juntas. Es decir, la discusión acerca de si se debe comenzar al proceso de alfabetización a partir de las letras o de los textos carece de sentido. Si no se trabaja con todos estos niveles al mismo tiempo, el proceso no se desarrollará adecuadamente. (Diuk 2012, pp2)

El aprendizaje, como considera Baeza (2015), es la respuesta reguladora ante el desequilibrio que se genera en el individuo a partir de su interacción con el contexto y las demandas de la/s cultura/s; entonces es preciso pensar en la alfabetización en sus diferentes facetas:

-Alfabetización tecnológica: capacidad para utilizar aplicaciones tecnológicas en la búsqueda de información, habilidad para procesar los datos obtenidos y comunicarlos a través de distintos medios aplicando el lenguaje adecuado.

-Alfabetización informacional: capacidad para recolectar información, analizarla y evaluarla en función del propósito motivador.

-Alfabetización global: capacidad para intercambiar información entre personas e inclusive con otras culturas.

-Alfabetización responsable: capacidad para reparar y reflexionar sobre los alcances y consecuencias sociales a partir de una formulación comunicacional. Aquí se pone en juego un punto de vista ético, de seguridad y de conciencia de límite entre lo privado y lo público.

Todas ellas atravesadas por una concepción de alfabetización emocional: esta habilidad alcanza cada una de las anteriores porque es la que posibilita la buena convivencia e intercambio constructivo, basado en la empatía y la aceptación de lo diferente.

El enfoque equilibrado integrador, tal como es presentado en diferentes documentos curriculares del año 2018, sugiere una propuesta para la enseñanza de la lectura y la escritura que integra diferentes tipos de conocimientos. Sintetiza líneas de trabajo de diferentes disciplinas: la Sociolingüística, la Psicolingüística, las Ciencias Cognitivas, las Ciencias de la Educación, la Lingüística del Texto, entre las principales.

El objetivo primero y último de este enfoque equilibrado es que los alumnos logren ser partícipes plenos de la cultura escrita en la cual están insertos. En este contexto, la lectura y la escritura no pueden pensarse alejadas de las prácticas sociales en donde se desarrollan, de los usos que hacen los hablantes del lenguaje en diferentes ámbitos en los que se desenvuelven y de los propósitos que se les asignan en cada circunstancia. (Diseño Curricular Provincia de Buenos Aires, 2018, pp.45)

El enfoque asume un carácter integrador con fin alfabetizador, ya que se reconocen los diferentes recorridos teóricos y metodológicos implementados en los últimos años en la República Argentina, en los que tomó relevancia la dimensión social del lenguaje y se valoró su aprendizaje a partir de las mismas prácticas que se desarrollan en diferentes ámbitos de significación.

En la construcción de este enfoque alfabetizador provincial, se reconocen los caminos recorridos a lo largo de años, en los que se destacó la dimensión social del lenguaje y se valoró su aprendizaje en función de las prácticas sociales que se desarrollan en diferentes ámbitos. Por este motivo, al utilizar el término integrador, se asume una continuidad con el trabajo realizado a la vez que se aportan nuevos elementos que estructuran la propuesta de enseñanza de un modo más secuenciado y organizado. (Diseño Curricular Provincia de Buenos Aires, 2018, pp. 45)

El enfoque surge de la necesidad de reflexionar sobre supuestos epistemológicos acerca de la lengua y los procesos implicados en la adquisición del sistema, así como vencer antiguas antinomias teóricas y metodológicas que en los últimos tiempos se pensó inconciliables.

La necesidad de reflexión sobre la lengua y sobre los procesos metacognitivos implicados en la lectura y la escritura son los que motivan, en esencia, la necesidad de plantear un enfoque alfabetizador que, en forma equilibrada, dé mayor visibilidad a estos aspectos.

Concebida así, la alfabetización se vuelve un proceso continuo que tiene inicio, pero nunca fin a lo largo de la vida de una persona, ya que siempre es posible la conquista de formas más complejas y enriquecedoras en el desarrollo del lenguaje. Capitalizar y socializar los saberes previos; las herramientas simbólicas que cada persona fue construyendo en forma original a lo largo de su historia y que hacen a su estilo y modalidad, familiarizarse con saberes y valores característicos de la cultura en la que se está inserto, hacen al desarrollo de la identidad y la pertenencia sociocultural.

-El Juego.

“Lo propio de la niñez es jugar” (Levin, E., 2002, pp. 231)

“Si bien sabemos que el juego posibilita y fortalece la actividad simbólica, también contribuye al desarrollo cognitivo y consolida el lenguaje con el que acompaña la actividad lúdica” (Haydee Echeverría, 2016, pp.10)

El juego es en sí mismo una fuente de desarrollo de gran importancia, implica una combinación de cognición, emoción, lenguaje y conducta sensoriomotora, que contribuye a consolidar todos los dominios del desarrollo. Permite a los/as niños/as involucrarse con el mundo que los rodea; usar su imaginación, descubrir formas flexibles de usar los objetos y resolver los problemas, y prepararse para los roles que desempeñarán de adultos.

“El juego se caracteriza por la puesta en marcha en el plano imaginativo de capacidades de planificar, figurarse situaciones, representar roles y situaciones cotidianas y por el carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos y la atención a reglas socialmente elaboradas”. (Baquero, 1999, pp. 36)

Paulatinamente el/la niño/a va comprendiendo que, así como en el juego, el objeto significativo alude a un significado, así también en el campo del lenguaje y las ideas (o el significado de las palabras) están separadas de las acciones y objetos a los que reemplaza y que las ideas pueden ser utilizadas para guiar la conducta.

La concepción del juego data desde la antigüedad cumpliendo un papel significativo en el desarrollo humano. Como otros procesos cognitivos superiores, se constituye a partir de las relaciones desde vínculos tempranos y colabora en el desarrollo de habilidades sociales, a la vez que facilita la incorporación de pautas culturales generando sentido de pertenencia a la persona. El juego se vuelve la actividad privilegiada que brinda la posibilidad al niño/a o adulto, de ser libre a la hora de crear realidades diferentes. “Lo natural es el juego” ... “Jugar es hacer” (Winnicott 1971, pp. 41)

El juego puede ser reconocido desde diferentes perspectivas: antropológicas, pedagógicas, sociológicas, psicológicas y del neurodesarrollo, entendiendo que esta actividad es significativa a lo largo de toda la evolución humana y se adapta a la edad cronológica y a situaciones deseables de cada sujeto.

El juego es el origen de la experiencia cultural del hombre y el nacimiento de la función simbólica y el pensamiento.

En el juego, ciertas elecciones de los objetos se convierten en procesos intermediarios entre las representaciones internas y las expresiones externas de las emociones. De esta forma, se crea un espacio intermedio entre el mundo interior y exterior del sujeto. (Winnicott, D. 1985, pp. 61)

Es ese espacio transicional donde reina el “como si”, donde a su vez se construye el sistema de pensamiento en un intermedio entre la realidad y la fantasía que sostiene sentido y despliega la creatividad que es única en cada sujeto.

Como menciona Levin, E: “La niñez no es concebible sin la dimensión lúdica que hilvana y entrelaza las representaciones de las cosas. No hay anudamiento ni aprendizaje ni desarrollo sin este espejo virtual que implica la producción lúdica”(2008, pp. 230).

Es el juego la herramienta placentera que precede al niño/a y lo/la ayuda a conocer el mundo, crear ideas y desenvolverse en sus diferentes espacios. Es el juego que hace a un lugar donde prevalece la infancia y la disponibilidad lúdica para que se despliegue en su entorno y tenga más posibilidades de desarrollo.

Cada sujeto puede anticipar funciones, para adquirir una mejor adaptación, donde el juego toma un papel fundamental como ejercicio preparatorio, permitiendo desarrollar habilidades y destrezas que habiliten a comprender diferentes situaciones que los niños/as deberían enfrentar como adultos.

Asimismo, Piaget (1964), explica que el juego se encuentra al servicio de la adaptación cognitiva, donde el/la niño/a asimila la realidad y se adapta a ella transformando la información del medio para poder dominarla desde sus experiencias. Categoriza al juego en tres etapas relevantes centradas en el desarrollo infantil: juego de ejercicio-periodo sensoriomotor, juego simbólico-periodo intuitivo y juego reglado periodo operatorio concreto. También L. Vygotsky (1933), considera que el niño crea a través del juego un

espacio imaginario en el que amplía de manera autónoma su desarrollo próximo, donde el juego lo interpela a una situación imaginaria y también sujeta a la regla.

“El juego prepara al niño estructuralmente para la adquisición de conocimientos nuevos, relacionados con las estructuras adquiridas mediante el juego.” (Sarlé P., 2005, pp. 32). El juego y las prácticas educativas son conceptos que deben estar íntimamente relacionados, ya que como menciona Zabalza (2010) el juego en educación es una estructura de oportunidades, pero no siempre se suele ver al juego como una herramienta cotidiana a la hora de enseñar. Armar espacios de juego dentro de las aulas no es lo más común, todavía el juego es considerado como un momento solo recreativo y no de aprendizaje. Esta concepción del juego como algo infantilizado o en el marco de lo divertido fuera de aprendizaje hace que todavía en nuestras aulas de la escuela primaria el juego queda en el recreo y son actividades escolares las que hacen a la enseñanza oficial.

Dentro de una propuesta de juego, el/la psicopedagogo/a puede construir observables referidos a la estructura de pensamiento de un/una niño/a, a su posición subjetiva frente al aprendizaje, al conocimiento que tiene de los objetos y al modo de acercarse a estos.

El juego no debe ser una tarea escolar disfrazada con características lúdicas. Pensar al juego como una herramienta con intención pedagógica para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje con autonomía y placer es una actividad libre, donde el jugar es un como sí, donde supera las expectativas de lo real y pasa al plano de lo imaginario para poder crear algo único y significativo.

-Rol del/la Psicopedagogo/a.

El rol del/la psicopedagogo/a en los escenarios actuales o del siglo XXI, exige un constante reposicionamiento en función de los desafíos y las demandas que imponen los nuevos modelos sociales. Asistimos a nuevos formatos familiares, otros paradigmas definen la idea de niños/as, jóvenes y adultos, de docentes, de instituciones.

Estas nuevas concepciones desde su complejidad y con los distintos atravesamientos que se le imponen desde el entorno al cual pertenecen, se

transforman en demandas que exigen soportes educacionales nuevos que se forjen en patrones, modelos, formatos didácticos diferentes.

Actuales escenarios plantean nuevas modalidades de construcción subjetiva, nuevas estrategias cognitivas y metacognitivas para aprender; nuevas formas y lenguajes para la intersubjetividad que se da a través de diferentes prácticas del lenguaje; todo hace a la alfabetización. Nuevas infancias, nuevos docentes y facilitadores del proceso de adquisición del sistema de lectura y escritura.

Al respecto Silvia Baeza (2015) plantea la importancia de repensar constantemente la teoría que forma parte del marco referencial del profesional psicopedagogo/a, como también las prácticas que se llevan a cabo en contextos y subjetividades en constante cambio. “...requiere una nueva visión de la realidad en general y de la psicopedagogía en particular...Una nueva forma de mirar, entender, contextualizar, analizar, sintetizar y evaluar”. (pp. 145)

La institución educativa es necesaria pensarla en red con otros soportes sociales que garanticen o tengan por propósito la promoción cultural, donde el/la psicopedagogo/a tiene un rol protagónico en esa articulación.

Es así, que la familia y las diferentes entidades culturales (ONG, centros culturales, bibliotecas barriales, clubes, entre otros.) toman relevancia en la alfabetización y deben ser incluidos en la currícula institucional (en su estructura formal y no formal) y atravesar las fronteras edilicias porque el/la niño/a no aprende solo “dentro” de la institución escolar, aprende en el contexto donde se desarrolla su vida.

Norma Filidoro (2016) refiriéndose al rol del/la psicopedagogo/a, menciona como desde su rol puede dedicarse a describir de manera controlada, minuciosa y precisa al otro (niños, padres, escuelas, docentes), o puede dejar un lugar para la emergencia de la novedad que lo cuestione en sus dichos, en sus saberes, que lo interpele en sus conocimientos y que lo desorganice en sus categorías.

Pensar en la psicopedagogía como disciplina del aprendizaje, supone desde su nacimiento la idea de la influencia de la psicología como “ciencia madre”. De esta manera, su mismo nombre implica y alude a lo interdisciplinar, entendiendo

el aprendizaje desde toda su complejidad, subyaciendo una concepción ecológica del sujeto aprendiente. Con el tiempo, la psicopedagogía va adquiriendo identidad sin perder la capacidad de diálogo con otras ciencias que, sin duda, influyen en el desarrollo del ser humano y su posibilidad de aprender.

La psicopedagogía es un campo interdisciplinar complejo y múltiple. Psicopedagogía como profesión ha sido y es como espacio profesional y praxis, un lugar de encuentros y de intercambios, básicamente interdisciplinaria desde su misma denominación. Interdisciplina que configura una práctica diaria donde se encuentran personas aprendiendo en diversos momentos de la vida, en la escuela, en el trabajo, en sus familias, a través de los medios de comunicación, en el tiempo libre....

(Marina Müller, 2008 ,pp.1)

Al hablar de interdisciplina se alude a la relación, comunicación que se entreteje y articula entre diferentes disciplinas enriqueciendo el objetivo común. Se puede considerar como una acción integradora que pone a trabajar diferentes puntos de vista que se materializa en una única intervención y/o aporte.

“Durante las últimas décadas, el abordaje interdisciplinar se impulsó en el ámbito académico y profesional como una alternativa a perspectivas epistemológicas reduccionistas y unicasuales, tendiente a la superación de las barreras disciplinares” (Orejuela, 2009, pp.1).

Es aquí que la interdisciplina cobra su dimensión, su importancia, entendiendo que desde este abordaje la teoría se ve constantemente interpelada por la praxis y su inversa. Esto plantea un escenario dinámico que flexibiliza certezas que de ser concebidas como dogmas pondrían en riesgo la singularidad de la persona.

El/la psicopedagogo/a a diferencia de un/a maestro/a-profesor/a que se focaliza en el afianzamiento de contenidos escolares, busca instar en el/la estudiante estrategias eficaces que le permitan aprender en forma autónoma y eficiente. Es por ello que, dentro de la institución educativa, la tarea consiste en manejar estrategias, modelarlas y mostrarlas a los/las alumnos/as, docentes y familias, que se encuentran necesitados de orientación y asesoramiento.

Las intervenciones del/la profesional psicopedagogo/a se deben ajustar a las incumbencias establecidas en la Resolución 2473/89, Incumbencias profesionales del Ministerio de Educación y Justicia de la Nación, sea que éste pertenezca a la institución o convocado como profesional externo. El tipo de intervención se encuentra sujeta al:

- Asesoramiento y realización de acciones con respecto a la caracterización del proceso de aprendizaje de un individuo, sus perturbaciones y/o anomalías.

- La participación en las dinámicas de las relaciones de la comunidad educativa, a fin de favorecer procesos de integración y cambio.

- La orientación respecto de las adecuaciones metodológicas acordes con las características bio-psico-socio-culturales de individuos y grupos.

- La participación en equipos interdisciplinarios responsables de la elaboración, dirección, ejecución y evaluación de planes, programas y proyectos en las áreas de educación y salud.

- La realización de estudios e investigaciones referidos al quehacer educacional y de la salud, en relación con el proceso de aprendizaje y a los métodos, técnicas y recursos propios de la investigación psicopedagógica.

Para Solé (1998), la intervención psicopedagógica es un recurso especializado al servicio de la orientación y de la acción educativa en su conjunto, cuya actividad fundamental tiene que ver con la manera cómo aprenden y se desarrollan las personas, con las dificultades y problemas que encuentran cuando llevan a cabo nuevos aprendizajes, con las intervenciones dirigidas a ayudarles a superar estas dificultades y, en general, con las actividades especialmente pensadas, planificadas y ejecutadas para que aprendan más y mejor. Es por ello que podemos decir que el trabajo psicopedagógico está estrechamente vinculado con el análisis, la planificación, el desarrollo y la modificación de procesos educativos.

-Sistematización de experiencias.

La sistematización aporta la posibilidad de rescatar experiencias vividas integrando aspectos teóricos y subjetivos, de manera tal, que los procesos a partir de ser registrados sean susceptibles de ser considerados para la reflexión crítica y su replicación en nuevas situaciones. (Perez de Maza citando a Garcia M. y Morgan Tirado M. 2010, p. 15)

La sistematización es la reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia, mediante la cual se interpela lo sucedido para comprenderlo. Por tanto, ésta permite obtener conocimiento consistente, sustentado, para comunicarlo y confrontar la experiencia con otras y con el conocimiento teórico existente. Así contribuir a una acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica.

Como práctica se considera no solo a la tarea en sí, sino a los diferentes niveles de implicancia subjetiva que trasciende en cada una de las personas participantes integrando la vivencia a su proceso de aprendizaje.

... La reflexión sistematizadora...busca penetrar en el interior de la dinámica de las experiencias, algo así como meterse “por dentro” de esos procesos sociales vivos y complejos, circulando por entre sus elementos, palpando las relaciones entre ellos, recorriendo sus diferentes etapas, localizando sus contradicciones, tensiones, marchas y contramarchas, llegando así entender estos procesos desde su propia lógica, extrayendo de allí enseñanzas que puedan aportar al enriquecimiento tanto de la práctica como de la teoría. (Jara, 1998, pp.38)

Si se considera la sistematización como un proceso integral que posibilita la comprensión y análisis de una experiencia, entonces se desprende que es un proceso único e irrepetible en cuanto a las condiciones y participación de los actores involucrados. Por lo tanto, el acto de sistematizar no obedece a una sola tipología, sino que asume las diversas perspectivas que se han generado en el tiempo, lo que le otorga al proceso de sistematización un carácter flexible y amplio.

Metodología

Tipo de diseño

"...es pensando la práctica como aprendo a pensar y a practicar mejor."

(Freire, 1996, pp.116)

Las prácticas socioculturales que se llevan a cabo desde diferentes espacios e instituciones requieren no sólo de una revisión constante sobre sí mismas con el fin de volver sobre su coherencia con los objetivos que las motivaron, sino también necesitan ser documentadas como memoria de quienes la llevaron a cabo y como registro que sirva como fundamento para futuras prácticas y dispositivos a diseñar e implementar. De esta manera, las prácticas dejan de ser una entidad aislada en sí mismas y pasan a ser concebidas como una posibilidad de instancia dentro de un proceso capaz de mayor alcance y perdurabilidad en el tiempo trascendiendo los autores que les dieron origen, ya que pueden así ser capturadas y capitalizadas por otras personas para nuevos proyectos.

La sistematización de las experiencias posibilita la lectura y análisis crítico de sus protagonistas con el fin de garantizar su perfeccionamiento. Es un ejercicio activo y flexible, compartido entre los diferentes protagonistas que busca rescatar y objetivar una situación valiosa con el fin de revisión y optimización que puede llevarse a cabo durante el proceso o en su finalización.

La sistematización de experiencias se basa en la concepción que desde la práctica se interpela y se nutre la teoría generándose un efecto de retroalimentación de orden creciente.

A partir de la normativa vigente de la Universidad Nacional de San Martín y en relación a la utilización de la sistematización de experiencia como formato y tipo de diseño válido para este Trabajo Final de Egreso se considera:

- A- La contextualización de la experiencia.
- B- La fundamentación de procesos implicados.
- C- Análisis de ejes componentes de la experiencia.

D- Resultados y conclusiones críticas a partir del análisis en articulación con aspectos teóricos.

Al respecto, Oscar Jara (1998), propone cinco instancias o momentos a considerar a la hora de plantear este ejercicio y sobre el que este trabajo se basa:

1. El punto de partida: la identificación de la experiencia que se pretende registrar.
2. Las preguntas iniciales: ¿qué de la experiencia se quiere sistematizar? ¿para qué se quiere sistematizar?
3. Recuperación del proceso vivido: reconstrucción ordenada del proceso.
4. La reflexión de fondo: la lectura y análisis crítico de por qué sucedió lo que sucedió.
5. Los puntos de llegada: formulación de conclusiones (teóricas y/o prácticas).

Otro aspecto relevante es la divulgación del documento, porque de no ser así no se cumple con el objetivo primordial de la sistematización de experiencias que siempre busca la trascendencia de la instancia en sí y la socialización de aprendizajes.

A partir de la clasificación que propone Perez de Maza (2016) este tipo de sistematización se caracteriza por estar “centrada en un proceso de intervención-participativa”, ya que las autoras de este trabajo fueron participantes activas y protagonistas de los ejes a sistematizar. Así como también se puede mencionar que es una sistematización con características “retrospectivas”, dado que los sucesos que se sistematizan, son hechos vividos y la experiencia seleccionada es focalizada en el año 2018-2019. Es “parcial” porque se consideran sistematizar una parte del proyecto, haciendo foco en el rol del/la psicopedagogo/a dejando por fuera otros aspectos que podían ser considerados y no fueron tomados en cuenta. Al mismo tiempo, es un trabajo de “sistematización de programas” porque es un proyecto que responde a un programa Estatal para mejorar la educación en sus diferentes variantes (formal-no formal).

Objeto de la sistematización.

El presente trabajo se propone dar cuenta del proyecto interdisciplinario ABRA PALABRA en sus diferentes etapas: diseño, implementación y validación.

El mismo se llevó a cabo desde el programa Fábrica, Diseño e Innovación, implementándose en la EPP N°20 y el CBI (Habana), ambas instituciones pertenecientes a la localidad de Villa Martelli, partido de Vicente López.

De todas las variables intervinientes a lo largo del proyecto se consideraron en esta sistematización principalmente las que hacen a la intervención activa del rol del/la psicopedagogo/a.

Ejes de la Sistematización.

Este trabajo se propone hacer foco en el rol del/la psicopedagogo/a a lo largo de las tres etapas consideradas del proyecto para esta sistematización:

EJES	1 DISEÑO	2 IMPLEMENTACIÓN	3 VALIDACIÓN
Aportes del/la Psicopedagogo/a	Orientación y asesoramiento que hace a hitos del desarrollo evolutivo de los/las niños/as. Características del aprendizaje y alfabetización.	Saber acerca de aspectos psicológicos y cognitivos concernientes a los aprendizajes que hacen a procesos alfabetizadores. El saber acerca del funcionamiento institucional y de aspectos didácticos y pedagógicos.	Evaluación de los observables en relación a los propósitos pedagógicos fundantes del proyecto.

Intervenciones Psicopedagógicas	Participación en reuniones interdisciplinarias. Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo.	Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. Observación directa en situación de juego. Entrevista a docentes.	Entrevistas a docentes. Observación directa de situaciones áulicas. Participación en reuniones interdisciplinarias.
----------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.Diseño: Ideación y construcción del dispositivo ABRA PALABRA en su aspecto físico y pedagógico.

2.Implementación: Puesta en práctica del juego como dispositivo, articulando los requerimientos de cada grupo con los propósitos pedagógicos y didácticos preestablecidos.

3.Validación: La evaluación del grado en que el dispositivo posibilitó: la motivación, la evocación de saberes previos, la construcción de nuevos aprendizajes.

Fuentes de datos.

La sistematización de este trabajo consistió en recopilar la información pertinente a través de fuentes primarias y secundarias:

	1 DISEÑO	2 IMPLEMENTACIÓN	3 VALIDACIÓN
FUENTES PRIMARIAS	Reseñas de reuniones interdisciplinarias.	-Registro de observación directa. -Entrevistas a docentes y directivos.	-Encuestas a docentes/facilitadora.

FUENTES SECUNDARIAS	-Registros de memorias de trabajo. -Fotos de la estructura que fue asumiendo el dispositivo.	-Videos y fotos.	
----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	--

Universo y Muestra.

Participaron de la experiencia a sistematizar los siguientes actores: El equipo integrante del programa Fábrica Diseño e Innovación, Comunidad Educativa EPP N° 20 situada en la calle Balcarce 650, de Villa Martelli, Vicente López, Provincia de Buenos Aires, y el CBI Habana, sito en la calle Habana 171, Villa Martelli, Vicente López.

Fábrica Diseño e Innovación es un programa situado en el predio de Tecnópolis, conformado por un equipo que deviene de diferentes disciplinas desarrollando proyectos con el objetivo de brindar herramientas de generación y transferencia de conocimientos. El equipo designado para el proyecto de ABRA PALABRA fue armado por una coordinadora general, tres diseñadores industriales, y un operador de comunicación.

La EPP N° 20 ofrece a la comunidad doble turno de escolaridad e incluye servicio de comedor. La mayoría de los/las niños/as provienen de hogares de bajos recursos. Los grupos son aproximadamente de 23 alumnos/as con una docente a cargo de cada grado. Fueron seleccionadas tres docentes de diferentes grados del primer ciclo junto a sus respectivos grupos de niños/as escolares a cargo, también la dirección del establecimiento escolar tuvo una gran participación en el proyecto.

El CBI Habana es un programa municipal creado en el 2016 por la Secretaría de Gobierno, actualmente a cargo de la Secretaría de Desarrollo Social donde se brinda servicios de alimentación, contención psicológica, pedagógica y recreativa para niños/as de 3 a 12 años y acompañamiento a sus familias. La

atención transcurre de lunes a viernes de 9 hs. a 17 hs. Es una institución no formal, con objetivos educativos donde se dictan talleres de teatro, educación física, baile, apoyo escolar, arte, tenis de mesa a cargo de facilitadores (docentes y no docentes). El acompañamiento a las familias es a través de un equipo técnico conformado por trabajadores sociales, psicólogos, psicopedagogos, y psicólogos sociales. El servicio de comedor brinda desayuno, almuerzo y merienda para todos los niños/as y adultos mayores. Su población proviene de un sector de bajos recursos habitacionales, a pocas cuadras de la escuela anteriormente citada compartiendo con esta la misma población. Los grupos de niños y niñas que están en el Centro son heterogéneos con respecto a la edad y cantidad que asisten diariamente. La participación no es obligatoria, no obstante, se realiza un seguimiento personalizado de cada niño/a, articulando con otros programas. Para llevar a cabo el proyecto fue necesaria la intervención de la dirección, la coordinación del Centro, también participó la docente de apoyo escolar y los diferentes grupos de niños/as que jugaron con ABRA PALABRA.

Instrumentos

Se elaboró un cuestionario en base a los ejes seleccionados para la sistematización considerando cada una de las etapas del proyecto para este trabajo.

Se convocó a diez miembros del equipo interdisciplinario para dar su evaluación acerca de las intervenciones y los aportes de las psicopedagogas en la etapa en la que ellos participaron. Se estableció contacto telefónico con cada uno y se les propuso su participación a través de un cuestionario que se le enviaría por correo electrónico. De esta manera, en forma asincrónica pudieron acercar la información solicitada. La ventaja que ofreció este instrumento para recopilar los datos necesarios consistió en que se pudiera responder en forma libre, sintiéndose respetado en tiempos y formas de expresión y no estar directamente condicionados por la presencia de las entrevistadoras (autoras del trabajo). Así mismo, este instrumento posibilitó poder recopilar la información en tiempo de pandemia causado por el Covid-19 cuando socialmente se estableció el aislamiento social preventivo y obligatorio (ASPO).

Este instrumento tuvo como desventaja que algunas de las personas convocadas no respondieron a lo solicitado o tuvieron que ser contactadas reiteradas veces para su participación. (Ver adjunto en anexo, pp.77).

Aspectos Éticos.

Para esta instancia a través del documento de las normativas de Bioética y Derechos Humanos (UNESCO, 2015) se comunica a la Dirección del Programa de Fábrica, Diseño e Innovación del COCEFYT para solicitar la autorización correspondiente que habilite a poder realizar la sistematización seleccionada. Para dicho fin se realizó una reunión donde se explicó el trabajo teniendo en cuenta que el dispositivo todavía no es publicado. (Ver adjunto en anexo, pp. 72)

Análisis.

Recuperación del proceso vivido.

Este proyecto surge de una inquietud, de una necesidad. Así, desde los distintos sectores (Secretarías Municipales) fue planteado el problema de la falta de comprensión y expresión en el estudiante adolescente, lo que se relacionó con el bajo rendimiento escolar y la deserción en el ámbito educativo en ese nivel. Este planteo fue escuchado y mirado por el/la psicopedagogo/a más allá de lo manifiesto, para que devenga desde la dificultad concreta el motivo subyacente que se vincula con dificultades en los primeros años de la escolaridad en la adquisición del proceso de la lectura y escritura.

Ahí donde yace una queja, una dificultad, el rol psicopedagógico hizo surgir la demanda, el pedido ante una necesidad que hasta el momento se creía inexistente. De esta manera, fue enunciado el pedido de diseño de un proyecto que dé respuesta a esta problemática concreta, la dificultad en el proceso de alfabetización.

Como punto de partida para el proyecto ABRA PALABRA surgieron las siguientes preguntas disparadoras que fueron ejes de la elaboración del diseño: ¿Cómo aprenden los niños/as? ¿Cómo aprenden a leer y escribir? ¿Cómo concebimos el aprendizaje? Desde ahí, se realizaron momentos de investigación

y reflexión acerca de las diferentes teorías de aprendizaje y cómo se logra acceder a la lectura y escritura. Así mismo, se presentaron diferentes corrientes en el campo del aprendizaje para poder entender la complejidad de la situación que se pretendía abordar.

La elaboración del dispositivo lúdico se desarrolló durante el año 2018 y 2019, a lo largo de ese período se llevaron a cabo experiencias de intervención que se fueron ajustando y diseñando según los objetivos de cada una de las etapas. Para responder al fin del presente trabajo se seleccionaron seis instancias de intervención que resultan significativas para la sistematización que focaliza en el rol del/la psicopedagogo/a.

En el primer año se diagramó el trabajo durante los meses de marzo a noviembre que constaron de encuentros quincenales de dos horas aproximadamente para realizar el diseño del proyecto.

1° Etapa:

Diseño y prototipado. Se consideraron tres instancias fundamentales para lograr dar respuesta a la problemática planteada por el municipio:

- Relevamiento de datos e información.
- Planteo de diferentes alternativas de proyecto y elección de la opción definitiva.
- Ideación y formulación del dispositivo.

2° Etapa:

Implementación del dispositivo. Se realizaron encuentros en las instituciones seleccionadas para poder observar la dinámica durante el desarrollo del juego. Luego de cada una de estas instancias se llevaron a cabo reuniones interdisciplinarias para hacer las evaluaciones y ajustes pertinentes.

3° Etapa:

Durante la validación del dispositivo se realizaron entrevistas a los directivos, docentes y facilitadores junto a observaciones directas del uso del dispositivo,

con el objetivo de evaluar la incidencia y repercusión de ABRA PALABRA en el proceso de alfabetización.

A continuación, se describen las seis experiencias a considerar de cada etapa.

1° Etapa: Diseño

-Experiencia 1: Trabajo en territorio: Relevamiento de datos.

Con el objetivo de recopilar información acerca de las características y necesidades de las instituciones en relación a los procesos de alfabetización y su problemática, se llevó a cabo una visita inicial a la EPP N°20 y al CBI Habana. Participaron los directivos de ambas instituciones y representantes del equipo de COFECYT.

En dicha oportunidad ambas instituciones se mostraron disponibles y colaboradoras para acompañar el proyecto. Se describieron prioridades y necesidades y se confeccionó una agenda de trabajo.

El encuentro en la EPP N° 20 se llevó a cabo el 14 de mayo de 2018 a las 10 hs. (duró aproximadamente una hora), participaron la coordinadora de Fábrica, una de las psicopedagogas autoras del trabajo y la dirección de la institución escolar. Allí se identificó las características escolares de la institución y se investigó sobre cómo se llevaba a cabo el proceso de alfabetización en el primer ciclo. La entrevista fue abierta y se pudo observar en el aula a los niños y niñas aprendiendo prácticas del lenguaje. En esa reunión el rol de la psicopedagoga consistió en la coordinación y orientación para poder visualizar las necesidades más inminentes del proceso de alfabetización.

Figura 2

Clases de Prácticas del Lenguaje-Primer grado-EPP N° 20



Figura 3

Reunión de equipo en el Centro Barrial de Infancia Habana.



-Experiencia 2: Reuniones de equipo: Selección de la idea central del proyecto, un dispositivo lúdico.

Considerando los datos obtenidos a partir del trabajo en territorio, se llevó a cabo una reunión el día lunes 28 de mayo de 2018 a las 10 hs. en la sede de

Tecnópolis con los miembros del equipo responsables de Fabrica, Diseño e Innovación (diseñadores gráficos, industriales y psicopedagoga), con el objeto de determinar el formato más pertinente para el proyecto, teniendo en cuenta las necesidades planteadas por las instituciones, las características de la etapa evolutiva y las del proceso de adquisición de escritura y lectura. A partir de este encuentro se determinó elaborar un juego con fin alfabetizador para dar respuesta a la problemática. Se consensuó que la propuesta debería asumir ciertas características: romper con el formato de “actividad-tarea” convencional escolar, incorporar la posibilidad lúdica que implica poder disfrutar mientras se aprende, transversalizar contenidos curriculares (prácticas del lenguaje, conocimiento del mundo). Para abordar estas temáticas el rol de la psicopedagoga resultó de suma importancia, ya que sobre los supuestos que planteaba, el resto del equipo realizaba sus aportes desde su especificidad.

Figura 4

Reunión de equipo en Fábrica, Diseño e Innovación.



2° Etapa: Implementación.

Experiencia 3: Trabajo en territorio: Jugando con ABRA PALABRA.

En esta ocasión, se asistió a la EPP N°20 el día martes 28 de mayo de 2019, se presentó y se vivenció el juego con el grupo de docentes del primer ciclo de la

escuela primaria. Se expusieron los objetivos y el modo de jugar, se fundamentó el alcance y potencial alfabetizador que persigue el dispositivo. Luego, se exteriorizó la posibilidad de observar la implementación del mismo en el aula de primer y tercer grado. El juego estuvo coordinado por un miembro del equipo de Fábrica, Diseño e Innovación. En cada experiencia participaron 20 niños/as durante 40 minutos.

Los roles que asumió el equipo en esta ocasión fueron los siguientes: una diseñadora industrial presentó el juego ante el grupo, su carisma fue el criterio que se consideró para que ella asumiera el rol. Una de las psicopedagogas presentó y guió el juego con las docentes, así pudo fundamentar desde la teoría los diferentes contenidos pedagógicos y didácticos que las maestras deberían considerar al utilizar el juego en el aula e incluirlo en sus currículas. La coordinadora del proyecto (diseñadora industrial) como observadora pasiva focalizó la atención sobre el aspecto físico y material del dispositivo durante su uso para una futura optimización del mismo. La segunda psicopedagoga asumió el lugar de observadora externa, llevando registro minucioso de lo que acontecía (uso del juego, intervenciones de los miembros del grupo, aspectos a considerar en un futuro para optimizar reglas del juego, consignas, capitalizar sugerencias de las docentes y/o estudiantes, posibles formas de utilizar el juego en el espacio: grupo entero, pequeños grupos, sobre pupitres, en el suelo.)

Figura 5

Jugando con ABRA PALABRA junto a las docentes de la EPP N° 20



Figura 6

Jugando con ABRA PALABRA, Tercer grado, EPP N° 20



Experiencia 4: Reuniones de equipo: Revisión del dispositivo en su aspecto físico y de contenido.

A partir de las observaciones directas realizadas en la institución escolar citada anteriormente en la primera semana del mes de abril de 2019, se llevó a cabo un

encuentro interdisciplinar en el que se compartieron las diferentes vivencias e información para llevar a cabo en la experiencia directa con los grupos asignados. Se debatieron criterios que posibilitaron la reformulación de aspectos que hacen tanto a la estructura física del juego (materialidad de las fichas, dimensión del tablero en función de la espacialidad y ubicación de los/as participantes), como al contenido pedagógico, modificación de la propuesta de juego implementando dos niveles y formas de jugar considerando las diferentes instancias de alfabetización que pueden convivir en un mismo grupo y también para que el juego pueda ser utilizado a lo largo de todo el primer ciclo de escolaridad acompañándose la propuesta con el nivel de complejización de los aprendizajes del grupo.

Figura 7

Reunión de Equipo sede Tecnópolis



3° Etapa: Validación

Experiencia 5: Trabajo en territorio: Evaluación del Proyecto

En esta instancia se procedió a visitar el CBI Habana donde se llevó a cabo la observación directa del juego con un grupo de 13 niños/as de diferentes edades en el contexto de taller de apoyo escolar. La actividad fue coordinada por la facilitadora a cargo del taller del CBI y el mismo tuvo una duración de 45 minutos.

Las psicopedagogas del equipo y las diseñadoras industriales en esta ocasión asumieron el rol de observadoras pasivas, cada una haciendo foco en la especificidad de su área (las psicopedagogas en aspectos didáctico- pedagógicos y las diseñadoras en la materialidad del dispositivo).

Se pudo observar que el grupo estaba familiarizado con el juego, la facilitadora lo presentó tomando en cuenta sugerencias que las psicopedagogas le hicieran oportunamente para poder motivar al grupo con estrategias narrativas.

El interés se sostuvo durante todo el juego a pesar de las diferentes edades de los participantes y de sus niveles de alfabetización. Para ello el trabajo de asesoramiento a la facilitadora por parte de las psicopedagogas fue fundamental.

El juego, en su propuesta, posibilitó albergar las diferentes modalidades de aprendizaje y de expresión, ya que, los /las niños/as más activos/as podían encontrar en las actividades una vía habilitada para su expresión, como también los que preferían hacerlo en forma más pasiva. De todas maneras, el juego no dejaba de nuclear la atención de todos en forma sostenida.

Así mismo, más allá de lo esperado, se suscitaron situaciones inéditas propuestas por los mismos niños/as que posibilitaron su resolución a través de recursos ajenos a lo planteado por el juego (escribir palabras en una pizarra para consensuar sobre su forma correcta de escritura, aludir a vivencias personales para ilustrar y detallar una idea).

Figura 8

Jugando con ABRA PALABRA en el CBI



Experiencia 6: Reuniones de equipo: Devolución.

A partir de la evaluación de todo el proceso que abarcó el trabajo en estas tres etapas durante los dos años y capitalizando los aportes de todos los participantes, se diseñó una guía escrita (ver anexo pp. 63) destinada a docentes y facilitadores en donde se plasmaron las conclusiones y sugerencias para la optimización el uso del dispositivo. Este material fue presentado en contexto de encuentro con los docentes, quienes a su vez continuaron retroalimentando el material en cuestión.

El 18 de diciembre de 2019 en el turno de la mañana se lleva a cabo el último encuentro en la EPP N° 20, el equipo de Fábrica, las dos psicopedagogas y las docentes del primer ciclo con el objetivo de realizar una evaluación de lo trabajado durante el año que se puso en práctica el proyecto. Entonces, con la entrega de la guía para el/la docente se formalizó el cierre de una etapa que posibilita el uso del juego tal como se encuentra confeccionado hasta el momento. No obstante, para el equipo la etapa de validación aún queda inconclusa, habiendo aspectos que hacen a la materialidad del juego y a su formulación pedagógico- didáctica a seguir considerando y reformulando.

Figura 9

Evaluación Final con las docentes en la EPP N°20



Presentación de resultados

A partir de la transversalización de los datos obtenidos del instrumento utilizado se arriba a una primera aproximación de resultados.

EJES	1.DISEÑO	2.IMPLEMENTACIÓN	3.VALIDACIÓN
Las Psicopedagogas aportaron...	<ul style="list-style-type: none">-Características del proceso de aprendizaje y alfabetización de un/a niño/a.-Características que debe asumir un juego alfabetizador.	<ul style="list-style-type: none">-Recursos didácticos para la implementación y presentación del juego en el aula teniendo en cuenta las necesidades educativas especiales.-Conocimiento y experiencia institucionales y áulicas teniendo en cuenta el contexto sociocultural.	<ul style="list-style-type: none">-La evaluación a partir de los observables para una posterior formulación en el proyecto.

		-Características del/la niño/a en su proceso de aprendizaje y alfabetización.	
Las psicopedagogas intervinieron...	-Proponiendo diferentes estrategias lúdicas y didácticas. -Compartiendo experiencias profesionales sobre cómo aprenden los/las niños/as. -Evaluando aspectos del juego para mejorar el prototipado.	-Facilitando el conocimiento de la propuesta a través del jugar jugando. -Planteando recursos pedagógicos y didácticos para la complejización del juego. -Observando y registrando para un posterior trabajo de validación. -Articulando entre los diferentes actores intervinientes para una fluida comunicación.	-Haciendo pensar en el alcance y universo del juego en toda su complejidad. -Generando espacio de diálogo, comunicación y buen clima entre todos los actores intervinientes. -Interpretando y analizando el proyecto en su historicidad y complejidad.

	¿Contribuyeron los aportes psicopedagógicos al proyecto?	¿Contribuyeron las intervenciones psicopedagógicas al trabajo interdisciplinario?
Nada	0	0
Solo algunas veces	0	0

Lo necesario y esperable	0	0
Casi siempre	0	0
Siempre	9	9

Análisis de los datos

En esta instancia se evalúa las incumbencias del rol del/la psicopedagogo/a en relación a los ejes planteados en el trabajo. De esta forma, se consideran los “aportes” e “intervenciones” que este profesional pudo ejecutar desde su ser competente, en la experiencia seleccionada y en las viñetas recuperadas.

Entendemos al psicopedagogo/a como profesional idóneo para intervenir en forma fundamentada y sólida en cualquier situación de aprendizaje.

En toda intervención subyace una mirada diagnóstica que interpreta cierto acontecimiento en función de supuestos teóricos que le otorgan sentido. De esta manera, el profesional se siente interpelado a partir de su accionar que se genere un efecto y /o modificación en su objeto destino.

En cada etapa se buscó implementar una dinámica dialéctica que posibilite un pasaje articulado entre praxis y teoría; es decir, que los diferentes aspectos considerados en instancias de diseños y llevados a cabo a través del trabajo en equipo se veían evaluados, reconsiderados e interpelados a partir de la información obtenida de las observaciones directas en los momentos de implementación del juego.

De esta manera, a modo de espiral dialéctica cada etapa fue sucediéndose y replicándose bajo un efecto mayorante en virtud del objetivo inicial.

Al pensar un juego reglado como dispositivo idóneo con un fin específico de aprendizaje, surgen tres instancias a considerar: el saber acerca de las características de la incorporación del conocimiento en determinado momento evolutivo, las particularidades de las distintas etapas durante el proceso de alfabetización y la importancia del juego como actividad privilegiada durante el proceso de desarrollo evolutivo y específicamente en la construcción de estos conocimientos. Estas tres instancias fueron contempladas a la hora de diseñar el instrumento de evaluación.

Las intervenciones psicopedagógicas entonces, se basaron en la participación interdisciplinaria para el monitoreo, supervisión en los procesos de ideación/prototipado, implementación y validación.

A partir del material obtenido, resultan significativas ciertas coincidencias en las apreciaciones y demandas provenientes del ámbito formal y no formal de educación. De esta manera, se observó que desde el ámbito no formal se requirió más asistencia y asesoramiento en lo que concierne a cuestiones pedagógico-didácticas, como así también en la seguridad a la hora de responder el cuestionario solicitado. En cuanto al ámbito formal la solicitud hacia el/la psicopedagogo/a se focalizó más en el conocimiento de los hitos evolutivos del desarrollo que posibilitan a un niño/a alfabetizarse, como también la necesidad de la presencia de este profesional en el aula para la detección de diferentes modalidades de aprendizaje y las posibles estrategias didácticas en cada caso.

Los diferentes actores coincidieron que el rol del/la psicopedagogo/a aportó saber acerca de cómo aprende un niño/a, sus intereses y cómo generar su motivación. Así mismo, rescataron “su experiencia en el trabajo con niños /as” (ver anexo cuestionario 8, pp. 96), y “...la posibilidad de validar los aspectos propuestos del juego para mejorar el proceso de aprendizaje.” (ver anexo cuestionario 7, pp. 94). En lo que hace al abordaje interinstitucional rescataron la posibilidad de crear vínculos ágiles que posibilitaron la comunicación empática: “el funcionamiento y las dinámicas internas tanto institucionales como lo que sucede en las aulas, entender el medio social-cultural-histórico para el cual se diseña es clave y facilita la aceptación del material didáctico propuesto.” (ver anexo cuestionario 4, pp. 88).

Haber incorporado la mirada de las docentes y valorar sus opiniones en tanto a dinámicas /reglas de juego en todos los encuentros y posterior encuesta (esta forma de desarrollar el proyecto, integrando a todos los actores intervinientes fue sugerencia -de- y lo facilitaron Mapi y Ceci). (Ver anexo cuestionario 4, pp. 88).

Todas estas vivencias y experiencia plasmadas en el cuestionario por los diferentes actores se dieron de esta manera como consecuencia de la intervención de la coordinadora del proyecto quien conociendo las

incumbencias del rol del/la psicopedagogo/a consideró la necesidad de incorporar otro/a profesional para dar respuesta a las diferentes demandas.

Al comienzo del proyecto no contábamos dentro del equipo de Fábrica con una psicopedagoga, en cuanto se fue desarrollando nos dimos cuenta que necesitábamos incluir un profesional que pueda fundamentar y generar contenido teórico y aportar según la problemática planteada. Necesitábamos a alguien que tenga el conocimiento sobre alfabetización y especificidad en el proceso de aprendizaje en un PROYECTO COLABORATIVO como fue Abra Palabra para llegar a una solución. (ver anexo cuestionario 1, pp. 80)

Fue necesario que el/la psicopedagogo/a asumiera desde una mirada ecológica e integral, el rol de coordinar, organizar y jerarquizar los diferentes aportes realizados desde el equipo interdisciplinario en relación a las posibilidades y/o recursos materiales y humanos ya existentes en los ámbitos de aprendizaje formal y no formal.

Discusión

Interpretación crítica:

Si bien desde el rol psicopedagógico se tuvo en cuenta con claridad el objetivo y la especificidad del alcance de los aportes e intervenciones en cada etapa, las respuestas obtenidas en el instrumento por parte de los diferentes actores del proyecto demostraron haber reconocido otras acciones y haberse enriquecido gracias a ellas, no siendo las profesionales conscientes de tal alcance.

En noviembre de 2019 se llevó a cabo un nuevo contacto con el equipo de conducción de la EPP N°20, con algunas de las docentes a cargo de los grados del primer ciclo y la facilitadora de apoyo escolar del CBI Habana, con el fin de evaluar el trabajo realizado y los resultados obtenidos luego de meses de implementación de ABRA PALABRA en el trabajo alfabetizador en cada uno de los espacios educativos. En el relevamiento de evaluación del período no se obtuvo toda la información deseada, ya que había docentes en licencia que no pudieron dar cuenta del proceso y utilización del dispositivo lúdico.

La directora a cargo de la EPPN° 20 y el coordinador del CBI Habana también se encontraban en licencia laboral y de esta manera no se pudieron recolectar

todos los datos en forma acorde a las expectativas del equipo. Esta realidad se presentó como obstáculo a la hora de validar resultados, dejando inconclusas algunas evaluaciones de actores que suscitaron en el equipo la inquietud y el deseo de poder ser consideradas a la hora de arribar a conclusiones, quedando esta última etapa de validación abierta a ser considerada en un futuro. A partir de esta situación y vivencia, este trabajo de sistematización asume el sentido de servir como memoria documentada para ser punto de partida de un nuevo trabajo que retome el proyecto.

Se tendría que haber elaborado oportunamente un instrumento objetivo que se ajuste a cada una de las etapas para obtener datos que facilitaran la evaluación continua y constante. De esta manera se contaría con datos disponibles para considerar al planificar una próxima intervención.

Si bien, previo a cada instancia se delinearon los aspectos a considerar en la intervención siguiente y posteriormente a la misma, la evaluación no fue documentada lo suficientemente y muchas veces se llevó a cabo en forma verbal o a través de escritos borradores entre el equipo. Esto dificultó la recuperación de datos, ideas y estrategias a seguir. Como aprendizaje que se desprende del proceso vivido, se rescata la necesidad de documentar con rigurosidad las experiencias y accionar para que no se pierda lo acontecido y las circunstancias que se puedan suscitar.

Otra dificultad concreta que afectó con contundencia el fluir y la dinámica del proceso en su última etapa (etapa de validación), tuvo que ver con la conformación del equipo de trabajo y la fluctuación de los integrantes que lo conformaban. Esto se debió a diferentes y múltiples factores: licencias por embarazo y enfermedad, criterios encontrados desde la dirección del proyecto y las directivas impartidas al equipo generando la renuncia de distintos actores claves que tenían incorporada la historia y trayectoria del proceso. También el cambio de gestión política en el Gobierno de la Provincia de Buenos Aires y a nivel Nacional impactó generando dificultades en lo que hace a la jerarquización del proyecto en relación a otros y su financiamiento.

Un aspecto importante a considerar es que desde un primer momento y a medida que se fueron integrando los diferentes actores se sintieron motivados y sensibilizados con la temática, lo que benefició y enriqueció el clima vincular entre los integrantes. En cuanto al trabajo interdisciplinar resultó relevante el

respeto y la consideración entre las diferentes disciplinas, entre los distintos roles y funciones de modo que el ánimo imperante siempre fue sumar en beneficio del proyecto. No ocurrió lo mismo con algunas personas que ocupaban roles jerárquicos y políticos de Fábrica, Diseño e Innovación en relación al equipo territorial. Cabe destacar que como contraparte desde la municipalidad de Vicente López siempre se observó compromiso y presencia para acompañar y hacer seguimiento del proyecto.

Conclusión

En esta instancia, donde el trabajo lleva a poder rescatar los aspectos aportados a partir de las prácticas profesionales, se considera que el rol de las psicopedagogas respondió a las expectativas del proyecto y sus múltiples demandas, tanto aquellas que pudieran ser anticipadas como las que fueron surgiendo en el transcurso del proceso.

Gracias a la sistematización y la implementación del instrumento, las psicopedagogas y el equipo pudieron ser conscientes del alcance de sus aportes e intervenciones en beneficio del devenir del proyecto.

Concluimos que el/la profesional psicopedagogo/a desde su rol es capaz e idóneo para responder a las demandas del diseño de un dispositivo lúdico con fin alfabetizador.

Así mismo, se pudo constatar el alcance y la repercusión de este rol al constituir un auténtico abordaje y trabajo interdisciplinario que repercutió no sólo en la calidad del producto, sino que optimizó los procesos con el enriquecimiento de experiencias, la creación de instancias de abordaje durante el proceso incluyendo y articulando las diferentes especificidades profesionales y el clima humano logrado para complementarse en el trabajo con un nivel de entusiasmo y motivación que se sostuvo en cada una de las etapas. Se puede considerar la importancia de las psicopedagogas como figuras que pudieron sostener el proyecto más allá y a través de las eventualidades y dificultades que se fueron suscitando durante el mismo. Es así, que las psicopedagogas entramaron la historización de ABRA PALABRA, ya que- por diferentes circunstancias ajenas al proyecto- el resto de los profesionales se vieron desvinculados de la tarea.

Desde su expertise se puede observar cómo el devenir de la experiencia hizo que las psicopedagogas pudieran leer una necesidad fundamental a la cual podían asumir y responder con idoneidad desde su intervención.

En diferentes proyectos en donde está implicado el aprendizaje, no siempre es tenido en cuenta al psicopedagogo/a como figura idónea e imprescindible desde su incumbencia. Ese rol lo terminan asumiendo profesionales de otras disciplinas en el área de educación formal y no formal.

En la experiencia que se presenta, se puede observar cómo desde el inicio no fue contemplado este rol como necesario, ya que una de las autoras del trabajo fue convocada como representante parte del Municipio en función de articulación interinstitucional. Desde este lugar, y muy paulatinamente fue creando y ayudando a construir la demanda de la necesidad de incorporar al proyecto a otro profesional psicopedagogo/a concientizando sobre la especificidad, alcance del rol y el potencial de su aporte al proyecto.

Se hizo evidente a lo largo del trabajo la falta de conocimiento por parte de diferentes participantes del proyecto del perfil específico que hace al profesional psicopedagogo/a y su campo de acción. Fue necesario, en múltiples ocasiones aclarar la diferencia entre un “pedagogo/a” y un “psicopedagogo/a”, esto da cuenta que la figura del psicopedagogo/a sigue muy anclada al rol asistencial, ligada a los “problemas de aprendizaje” y en relación al ámbito formal.

Es más, esta sistematización da cuenta y corrobora la convicción de las autoras de que el rol del/la psicopedagogo/a puede trascender los muros institucionales escolares, aportando y articulando con disciplinas de otros campos en proyectos concretos, como ABRA PALABRA. Sin embargo, en el imaginario del campo específico de intervención del mismo psicopedagogo/a aún se piensa en su rol circunscrito a ámbitos acotados institucionales. Tal vez, sea responsabilidad de las entidades de formación de grado el poder transmitir esta apertura y a la vez es intención de este trabajo poder colaborar en la flexibilización de esta concepción.

A partir de esta sistematización se concluye la posibilidad y pertinencia del rol del/la psicopedagogo/a en la reapertura y / o continuación del proyecto para finalizar la etapa de validación, así como también la presentación del dispositivo en diferentes entidades y contextos (formales y no formales) capacitando y

asesorando para que se cumpla con el alcance federal con el que nació el proyecto.

A modo de cierre, surge la necesidad desde el compromiso de las autoras de continuar el trabajo de aquí en más para la divulgación y conocimiento de la experiencia con el fin de dar continuidad al proyecto.

Sin perder esta perspectiva, las autoras se plantean en primera instancia la divulgación del trabajo al equipo que participó del proyecto, como así también a los integrantes del equipo de coordinación de Fabrica y de la Municipalidad con el fin de anotar lo elaborado y de las posibilidades de seguir apostando al proyecto para cumplir con el objetivo inicial.

De contar con el apoyo de las entidades correspondientes, este trabajo podría presentarse y divulgarse junto al dispositivo, en cada una de las provincias de la República Argentina para lograr el propósito de federalización.

En lo inmediato, se ha concretado una charla informativa y de divulgación, en la carrera de Psicopedagogía del profesorado de CONSUDEC con el fin de transmitir la experiencia a los estudiantes a egresar en el curso del 2021.

Bibliografía

- Aberastury,A. (1968) El niño y sus juegos. Buenos Aires. Paidós.
- Artacho, Juan Antonio; Ventura, Ana Clara (2011). Psicopedagogía e interdisciplina: reflexiones desde una perspectiva epistemológica. Forma Sociedad Editora; Aprendizaje, Hoy; 80; 6-2011; 7-16
- Bleichmar, S (1988). Panel: Diagnóstico: Una Perspectiva Metapsicológica En 7º Jornada Interna de Psicoanálisis de Niños y Adolescentes.Asociación Escuela Argentina de Psicoterapia para Graduados. Buenos Aires, Argentina.
- Bolton,P. (2018): Educación y vulnerabilidad. Buenos Aires Ed. La Crujia.
- Borzzone de Manrique,AM(2008) ¿Qué aprenden los niños cuando aprenden a hablar? El desarrollo lingüístico y cognitivo en los primeros años. Buenos Aires. Ed.Aique.
- Bronfenbrenner,U. (1987). Cap 1: Objeto y perspectiva. En La ecología del desarrollo humano. Buenos Aires, Ed Paidós.
- Bronfenbrenner,U. (1987). Cap 2: Conceptos básicos. En La ecología del desarrollo humano. Buenos Aires, Ed Paidós.
- Dabas, E. (1995). Red de redes. Las prácticas de intervención en redes sociales. Ed Paidós. Buenos Aires.
- De la Iglesia, M. (comp) (2009). Devenires de un niño institucionalizado. En De-construcción de la infancia institucionalizada. Buenos Aires. Ed.JVE.
- Diuk, B (2012). El proceso de alfabetización inicial: adquisición del sistema de escritura.Ciclo de capacitación en áreas curriculares.
<https://eibtuc.files.wordpress.com/2012/06/beatriz-diuk.pdf>
- Fernandez, Alicia (1987). Cap 9: Mirada y escucha psicopedagógica. En La inteligencia atrapada. Buenos Aires. Ed Nueva Visión.
- Fernandez, A. (2008) La Inteligencia Atrapada.Buenos Aires. Ed Nueva Visión.
- Ferroni M, Mena m, Diuk B (2018). Variables socioeconómicas, familiares y escolares asociadas a bajos niveles de alfabetización. Revista Aletheia, 10 (1), 110-127
- Filidoro, N. (2016). Prácticas profesionales y ética. En: I Jornada de Educación y Psicopedagogía. Pensar la clínica. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Filidoro,N.Enright,P.Volando,L.(2016).PrácticasPsicopedagógicas Interrogantes y reflexiones desde/hacia la complejidad. Editorial Biblios, Buenos Aires.

- Filidoro, N. y otros (2008). El juego en las prácticas psicopedagógicas. Editorial Entreideas.
- Freire, P. (1996). La importancia de leer y el proceso de liberación. Editorial Siglo XXI, México, D.F. (trabajo original en 1984)
- Freire,P.(1987) Cartas a Guinea-Bissau. Apuntes de una experiencia pedagógica en proceso. Editorial Siglo XXI, México, D.F.
- Freire, P. (1997) Pedagogía de la Autonomía. Editorial Siglo XXI, s.a. de c.v., México, D.F.
- Freire,P. (2002). Cap 1 Aprender a decir su palabra. En Pedagogía del oprimido. Buenos Aires. Editorial Siglo XXI
- Griffa, M.C. (2012). Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez. Vol 1. Buenos Aires. Ed. Lugar.
- Gonzalez Cuberes (comp) (2005): cap 4: Borzone de Manrique. En el camino hacia la lectura y la escritura. En Articulación entre el jardín y la EGB. Buenos Aires. Ed. Aique.
- Jara H, O. (1984) Los desafíos de la Educación Popular. Editorial Alforja.
- Jara H, Oscar (1998). Para Sistematizar experiencias. Editorial Alforja, Costa Rica.
- Levin, E. (2008) La infancia en escena: constitución del sujeto y desarrollo psicomotor. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires.
- Ley Nacional de Educación N° 26.206 artículo N°6 y artículo N°112 (2006)
- Lipina, S. y otros (2015). Representaciones de la pobreza y la desigualdad infantil. Recuperado de: <http://papelesdetrabajo.unr.edu.ar>
- Meece, J.(2000) cap 6. Desarrollo cognitivo: perspectivas de Piaget y de Vigotsky en El desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores. Buenos Aires. Editorial Interamericana.

- Müller, M. (2008). El lugar de la psicopedagogía. Recuperado de: <https://www.redpsicoterapeutica.com.ar/el-lugar-de-la-psicopedagogia/>(visitado el 23/3/21)
- Narbona García, J. Muller, C.(2001). El lenguaje del niño. Desarrollo normal, evaluación y trastornos. Barcelona. Ed Masson.
- Navarro, V. (1993). El juego infantil.En: Domingo Blázquez, ed., Fundamentos de Educación Física para enseñanza primaria. Barcelona: Inde, vol. II
- Perrenoud, Ph. (1990).La construcción del éxito y del fracaso escolar, Madrid, Editorial Morata.
- Piaget,J.(1995).Seis estudios de psicología. Ed Labor. Colombia.(trabajo original publicado 1964)
- Piaget, J. (2000). Psicología del niño. Madrid. Ed Morata
- Piaget, J. (2003). El nacimiento de la inteligencia. Barcelona.Editorial Crítica.
- Resolución N° 2473/89 Del Ministerio de Educación y Justicia de La Nación. Incumbencias profesionales. Recuperado de <https://www.xpsicopedagogia.com.ar>
- Rivero, I. (2009) La acción de jugar. Juego y Deporte. Reflexiones para la inclusión. Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>
- Rosselli M, Matute E, Ardila A. (2006). Predictores neuropsicológicos de la lectura en español. Rev Neurol 2006; 42: 202-10
- Sarlé P. M, Rosas Díaz 2005 Juegos de construcción y Construcción de conocimiento. Buenos Aires.Editorial.Miño y Dávila.
- Strano,A. (comp) (2015) cap7 Baeza, Psicopedagogía, escenarios actuales, proyecciones hacia el futuro. En Psicopedagogía, hacia una integración entre salud y educación.Buenos Aires. Ed. Lugar.
- Szyber, G. (2009). cap 3: de la integración a la inclusión, de la inclusión a la escuela para todos.En: Patologías actuales en la infancia. Buenos Aires. Ed. Noveduc.

- Trilla, J. (1996) La educación fuera de la escuela. Barcelona. Ed. Ariel.
- Unesco (2000) Educación Para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes. Marco de Acción de Dakar Educación para Todos: Cumplir nuestros compromisos comunes. Recuperado de: <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Compromisos%20Mundiales/Attachments/20/9.%20Marco%20de%20Acci%C3%B3n%20de%20Dakar%20Educaci%C3%B3n%20para%20Todos.pdf>
- Unesco, Dakar. UNICEF (2003) Derechos Humanos de la niñez y la adolescencia. Unicef, Montevideo. Uruguay, Ministerio de Educación y Cultura, Comisión Organizadora del Debate Educativo (2007) Informe Final. MEC, Montevideo.
- Vigotsky, L. (2013) Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires, Paidós.(trabajo original publicado 1934)
- Vigotsky, L. (1978) cap 7. El papel del juego en el desarrollo del niño. En: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Ed. Crítica. Barcelona. (trabajo original publicado en 1933)
- Winnicott, D. (1985) Cap I Juego aprendizaje vs. Juego y enseñanza. En: Realidad y Juego. Editorial Celta

Anexo

Guía para el facilitador y docente

¿DE QUÉ TRATA ABRA PALABRA?

Es un juego que propone actividades de lectura y escritura a partir de la exploración de islas en donde se pueden encontrar fichas correspondientes a diferentes regiones y animales autóctonos de la República Argentina.

Según el nivel de complejidad desde donde se lo plantea, se incluirán diferentes variables a considerar para resolver los desafíos y concretar objetivos.

¿QUÉ POSIBILITA ABRA PALABRA?

Las propuestas se agrupan y clasifican según las siguientes habilidades:

- Descripción oral
- Habilidad inferencial
- Capacidad deductiva-creativa
- Estrategias de simbolización
- Socialización de saberes

¿QUÉ PROPONE ABRA PALABRA?

- Enriquecer las diferentes prácticas del lenguaje dentro de un contexto significativo y próximo al niño/a.
- Favorecer el proceso de alfabetización a partir de una propuesta lúdica que despierte interés, posibilite la integración y comunicación de conocimientos.
- Acompañar el proceso de apropiación y construcción de conocimientos sobre el sistema alfabético.
- Construir aprendizajes a partir del intercambio con pares y adultos.

¿POR QUÉ ANIMALES NATIVOS?

Los criterios de alfabetización contemplan la selección de contenidos significativos para el niño/a en el proceso de constitución de su ser ciudadano en el marco de la ley de Protección Integral de los derechos del niño/a y adolescente (Ley N° 26.061).

De esta manera, ABRA PALABRA propone la posibilidad de la construcción y circulación de conocimientos desde una dimensión ecológica. Esto quiere decir,

contemplando las diferentes áreas que lo implican en su vida cotidiana (la geografía que observa, la lengua con la que se comunica, la flora y la fauna con la que interactúa, etc.).

“Todos los conocimientos, en tanto se materializan en prácticas, remiten a acción y a contexto de uso y distan de poder ser concebidos como estáticos o enciclopédicos. El modo de aprehenderlos, precisamente, es ejerciendo prácticas variadas, en ámbitos diversos y con propósitos diferenciados a lo largo de las distintas etapas de la vida escolar” (Diseño Curricular Provincia de Buenos Aires. 2018, pp. 44).

Los contenidos de las ciencias Naturales y en particular los referentes a seres vivos del reino animal, despiertan especial interés en los niños/as, es así que este foco de interés se vuelve un vector privilegiado para posibilitar nuevos aprendizajes.

Las ilustraciones buscan un importante grado de realismo, en lugar de representaciones estereotipadas, para brindar información también a nivel perceptivo. Entendiendo la alfabetización como un proceso de construcción interna, la lectura de imagen se entiende como un precursor natural de la lectura y escritura alfabética. Así mismo, facilita la relación de los animales representados con experiencias vivenciales directas, a través de fotografías o documentales.

¿CÓMO SE COMPONE ABRA PALABRA?

- **TABLERO.**
- **LÁMINAS:** Brindan información de las características de algunas regiones y especies de la fauna que la componen.
- **LLANURAS Y PASTIZALES**
- **MARES Y RÍOS.**
- **SIERRAS Y MONTAÑAS.**
- **SELVA**

Información de cada especie:

-Alimentación: ¿qué come?

-Desplazamiento: ¿Cómo se mueve?

-Comunicación - comportamiento: ¿Cómo se expresa?

-Relación con el ambiente: ¿Cómo vive? ¿Cómo se defiende?

-Sabías que... (datos curiosos de la especie). (tarjetas de consigna nivel 1 y 2, tarjetas de misión, dado solo de color y numerado).

- REGLAS DEL JUEGO.
- TARJETAS DE MISIÓN (sólo se utilizan en el nivel 2): Cada grupo, al inicio del juego, recibe una tarjeta de misión con la/las especies animales de las regiones consignadas que deberá ir encontrando en cada turno para ganar el juego.
- TARJETAS DE CONSIGNA:

Por turno de juego se toma una “tarjeta consigna” y se responde a ella según el animal de la ficha seleccionada por el grupo (obtenido por número o color del dado, según el nivel en el que se juegue).

- DADOS:

NIVEL 1: DADO SOLO COLORES en relación con las diferentes regiones (verde, azul, rojo, amarillo)	NIVEL 2: NÚMEROS (en este caso el número aporta los pasos necesarios hasta llegar a la meta y el camino estratégico a diseñar para lograr concretar la misión)
--------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- PEONES.
- FICHAS DE ANIMALES (24 fichas, dos de cada animal)
- FICHAS DE PIERDE UN TURNO Y TIRA DE NUEVO (6 de cada una)

¿CÓMO PENSAR ABRA PALABRA DENTRO DEL AULA o ESPACIO DE APRENDIZAJE?

El juego brinda la posibilidad de compatibilizar diferentes modalidades de trabajo en el aula: el trabajo por proyectos, unidad didáctica o secuencias didácticas.

ABRA PALABRA plantea la posibilidad de ser presentado en forma gradual y progresiva, de manera tal que los niños/as puedan ir familiarizándose paulatinamente con el material y los contenidos a incorporar mientras avanzan en el proceso de alfabetización.

ABRA PALABRA presenta una modalidad didáctica flexible, por lo cual el docente/facilitador podrá tomar decisiones sobre las reglas del juego o variables a considerar en cada ocasión según sea su intencionalidad pedagógica, las características del grupo, el momento de aprendizaje (si se lo utiliza como

dispositivo didáctico con valor diagnóstico, para introducir o evaluar determinados contenidos). De esta manera, en función de esas decisiones podrá ir introduciendo gradualmente las reglas, trabajando en pequeños grupos o con grupo entero, secuenciando las actividades según el grado de complejidad que necesita el grupo, deteniéndose en determinadas temáticas según los intereses o motivaciones de los niños/as.

El docente/facilitador podrá considerar en su planificación anual este material a través del cual trabajar transversalmente las diferentes áreas que plantea la currícula, incluso articulando con otros docentes/facilitadores (artes, educación física, teatro, etc.).

¿CÓMO SECUENCIAR LAS ACTIVIDADES?

Algunas propuestas antes de jugar ...

1. Ofrecer como referente visual siempre presente, un abecedario en donde se encuentren incluidas las ilustraciones de los animales de ABRA PALABRA haciendo referencia a la letra inicial de su nombre. Para ello, pueden utilizarse las ilustraciones presentes en el anexo.
2. Se cree conveniente partir de propuestas de actividad basadas en prácticas orales y descripción de imágenes a partir de las cuales trabajar conceptos básicos de Ciencias Naturales que luego ayudarán a los niños/as a la comprensión de información que se requiere al jugar.

Estos conceptos podrían ser entre otros:

- PAÍS:
- BIOMA:
- REGIÓN:
- HÁBITAT:
- ECOSISTEMA:
- ESPECIE AUTÓCTONA O NATIVA:
- ANIMAL CARNÍVORO, HERBÍVORO, OMNÍVORO.
- ANIMAL EN EXTINCIÓN.
- ESPECIE AMENAZADA.

A partir de un mapa físico de la República Argentina, de fotos y documentales, identificar las diferentes características de paisajes que se hallan en las regiones de nuestro país:

- Llanuras y pastizales.
- Mares y ríos.
- Sierras y montañas.
- Selva.

1. Este es el momento de trabajar habilidades sociales que se requerirán luego para cumplir con los objetivos y potencialidades del juego.

De esta manera el docente /facilitador podrá, a través de actividades o intercambios verbales, abordar y consensuar diferentes pautas de convivencia:

- La importancia de los turnos al participar grupalmente de una actividad.
- El valor del respeto por la producción propia y ajena.
- La dinámica escucha – silencio y sus beneficios al participar en grupo.
- La posibilidad de aprender de los errores propios y ajenos.
- Cuidado del juego (conteo de fichas y tarjetas tanto al inicio como al finalizar la actividad, cómo evitar que se extravíen o dañen sus diferentes partes...)
- Roles dentro de los subgrupos...

Conociendo el juego...

Al presentar el juego ABRA PALABRA, es importante destinar el tiempo que requiera el grupo para la exploración. Este momento implica la posibilidad para la manipulación y descripción oral a partir de las láminas y fichas, facilitando la expresión de apreciaciones, relaciones con experiencias vivenciadas y saberes previos en relación a los animales que observan.

Las fichas presentan en una cara el símbolo que representa e identifica la característica de las regiones (llanuras y pastizales, sierras y montañas, mares y ríos, selva) y en su reverso la ilustración de una especie nativa de esa zona. Hay más de una ficha con la misma ilustración, lo que posibilita en beneficio del objetivo que se persigue en esta etapa la propuesta de juego MEMOTEST utilizando sólo las fichas (sin las tarjetas de consignas y misiones; con o sin el tablero). Según la cantidad de niños/as serán la cantidad de parejas de fichas que se utilizan.

Con las mismas reglas de juego MEMOTEST, se podrá plantear una instancia de complejización: una ficha contendrá ilustración junto al nombre del animal y en una tarjeta que se buscará en un solo intento el nombre de ese animal (en el

anexo se encontrarán las etiquetas con el nombre de cada animal con las que se podrán confeccionar las fichas).

¡Se larga el juego!

NIVEL 1:

En este nivel se trabajará:

- Reconocimiento de grafemas.
- Conciencia fonológica.
- Lectura de palabras y oraciones cortas en forma autónoma.
- Lectura de palabras y oraciones a través del docente/facilitador.
- Relación entre palabras: aspectos cuantitativos (palabras con más o menos letras, con más o menos sílabas), aspectos cualitativos (empiezan igual, terminan igual, contienen la misma letra, etc) .
- Generación de hipótesis y anticipaciones.
- Expresión oral.
- Dictado al docente/facilitador.
- Escritura autónoma.

El docente/facilitador puede tomar la decisión que crea conveniente para modificar la consigna (complejizando o simplificándola), sea por el nivel de alfabetización del niño/a o grupo, sea por cualquier otro motivo pedagógico-didáctico.

La dinámica del juego está diseñada para llevar a cabo la actividad en NIVEL 1 utilizando el dado de color, las fichas hexagonales del tablero, las láminas de información y las tarjetas de consignas (Nivel 1).

NIVEL 2:

En este nivel se trabajará:

- Lectura a través del docente/facilitador.
- Lectura y escritura autónoma.
- Construcción y formulación de hipótesis y/o anticipaciones a partir del texto escrito o leído.
- Relación entre lenguaje oral y escrito.
- Observación y
- Expresión oral

En el caso de proponer el juego en el NIVEL 2, se podrá utilizar el dado numerado, las tarjetas de misión a repartirse a cada grupo/participante al inicio del juego, el peón con el que se avanza a través de la isla mientras se busca cumplir con la misión, las láminas de información y las tarjetas de consignas (Nivel 2).

Las tarjetas de consigna plantean mayor complejidad al incluir más variables a considerar.

Las tarjetas de misión que se utilizan en el nivel 2 también plantean 2 niveles de complejidad según la cantidad animales a encontrar y recolectar para el grupo en el transcurso del juego. El docente /facilitador podrá decidir utilizar las tarjetas de misión más simples (las que plantean menos animales a recolectar) o las más complejas (las que exigen más animales a recolectar) según el tiempo de juego de que se disponga.

La dinámica del juego también aumenta en dificultad al incorporar fichas peón que evidencian el avance del grupo al posicionarse en las diferentes casillas del tablero en la búsqueda de concretar la misión del grupo.

Con el dado irán explorando y avanzando de acuerdo al número obtenido. El camino elegido es aleatorio siempre y cuando se cumplan con los pasos que indica el dado. La idea es diseñar la estrategia más pertinente teniendo en cuenta la misión a cumplir.

¡Y ADEMÁS...ALGUNAS IDEAS!

A partir de la dinámica misma del juego puede que ocurra, en cualquiera de los niveles, que se suscite una inquietud, una pregunta, un tema de interés, etc. El docente/facilitador podrá tomar esa oportunidad como disparador de otras actividades:

- Visita a la biblioteca.
- Entrevistas, encuestas, cuestionarios a familiares, docentes, niños/as de otras edades o niveles de escolarización...
- Diseño y búsqueda en diferentes portadores de información (enciclopedias, medios tecnológicos...).
- Planificación de experiencias directas: reservas naturales, parques nacionales...
- Elaboración de un libro de animales con ilustraciones e información extraída de diferentes fuentes.

- Diseñar nuevas consignas y/o misiones en las tarjetas en blanco que se encuentran en el kit.
- Jugar a ABRA PALABRA con familiares, en reuniones o talleres abiertos con el objetivo de:
 - . explicitar modalidad pedagógica (no aprendemos solamente produciendo en el cuaderno).
 - . demostrar que es posible aprender y jugar.
 - . mostrar lo que aprendimos durante el año, para dejar abiertas inquietudes y concebir que no se aprende sólo dentro de las instituciones, sino que desde casa se continúa aprendiendo.

¿QUIENES PARTICIPAN DEL JUEGO ABRA PALABRA Y CÓMO LO HACEN?

ABRA PALABRA admite la posibilidad de uno o varios participantes por grupo. Esta variable también será una consideración del docente/facilitador. En el caso de trabajar en subgrupos, es necesario considerar el número más pertinente de manera que todos puedan participar en forma activa asumiendo roles previamente establecidos (el que tira el dado, el que saca y lee la consigna, el que consulta y emite la respuesta, el que registra los puntos o respuestas correctas, etc.).

El docente/facilitador cumple el papel de guía y coordinador en el juego, quien adaptará los tiempos y consignas según las necesidades de los niños/as. Juega un rol importante implementando estrategias para sostener la motivación, posibilitar el cumplimiento de pautas de interacción y reglas del juego. Junto con los niños/as colabora en la instancia de validación de las respuestas que elabora cada grupo buscando la fuente más confiable y oportuna. Es importante que la resolución definitiva sobre la respuesta correcta, incorrecta o aceptable que dé un participante, no esté siempre en voz del docente/facilitador. Cada participante puede recurrir al recurso que crea conveniente (como opción, se ofrecen láminas de información de cada especie animal), de esta manera se busca generar la posibilidad de concebir que el saber, la información, circula y puede generarse en todos/as los/las participantes cualquiera sea su rol o función.

Las láminas de información plantean en uno de sus lados la ilustración del animal idéntico al que se encuentra en cada una de las fichas del tablero y en su

reverso la información correspondiente a ese animal. Este diseño facilita la rápida identificación de la lámina a la hora de verificar o buscar información para responder a las consignas. Al mismo tiempo, posibilita que mientras el lector lee la información el resto de los participantes puedan identificar el animal y/o arribar a conclusiones o establecer relaciones a partir de la imagen.

Consentimiento Informado

Consentimiento Informado

Ministerio de Educación, Cultura y Tecnología de la Nación
Dirección de Fabrica Diseño Innovación del Consejo Federal de Ciencia y Tecnología

Ref: Propone Consentimiento

Sr./Sra. Director/a

De nuestra consideración

En el marco de la presentación del Trabajo Final de Egreso de la carrera de Licenciatura en Psicopedagogía, cursada en la Universidad Nacional de San Martín, en carácter de alumnas Cecilia Inés Velo y Vittorini María de la Paz solicitan mediante el presente, el consentimiento expreso para poder sistematizar y ordenar el trabajo psicopedagógico realizado en el proyecto de Diseño, Implementación y Validación del dispositivo lúdico Abra Palabra. El objetivo general es poder describir y analizar el rol psicopedagógico en el trabajo multidisciplinario y articulador entre el gobierno Nacional y Municipal en el proceso de diseño, implementación y validación de Abra palabra realizado en el periodo de 2018-2019.

Toda la información que se obtenga será confidencial de acuerdo a lo que establece la Ley N° 25.326 de Protección de datos personales (Ley de Habeas Data), preservando la identidad de los actores institucionales.

Asimismo, habiendo tenido la oportunidad de formular toda clase de preguntas en relación al proyecto, declaro estar de acuerdo con lo solicitado

Firma:



Fecha: 27/12/19

Aclaración:

Silvina PAPA SARATTA

Fuentes Fotográficas

Figura 1.

Etapa 1: Diseño. Reunión General.



Figura 2.

Etapa 1: Diseño. Revisión, ajuste y aportes para el diseño.



Figura 3.

Etapa 2: Implementación. Probando el primer prototipado.



Figura 4.

Etapa 2: Implementación. Producción escrita.



Figura 5.

Etapa 2: Implementación. Jugando en primer ciclo.



Figura 6.

Etapa 3: Validación. Evaluando experiencias.



Figura 7.

Etapa 3: Validación. Evaluando con las docentes.



Figura 8.

Etapa 3: Validación. El juego queda en la escuela.



Cuestionario para la sistematización

1. ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

- A. DISEÑO
 - B. IMPLEMENTACIÓN
 - C. VALIDACIÓN
- Año/s:.....

2. ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

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

3. A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

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

B. Alfabetización

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

C. Juego

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

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

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

E. Otros...

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

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario? (Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:

Buenos Aires, 20 de noviembre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1. ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante.

- A. DISEÑO
- B. IMPLEMENTACIÓN X
- C. VALIDACIÓN

Año/s: 2018-2019

2. ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

La coordinación de los proyectos, realicé la gestión del personal y recursos humanos y materiales. Armé la planificación para cumplir un cronograma.

3. A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Para el proyecto era importante tener, la mirada de las especialistas en cómo aprende un niño/a. Hay diferentes formas de aprender, como es el proceso cognitivo lo aprendimos con el trabajo de las psicopedagogas. Los Diseñadores podíamos materializar el juego pero tenía que estar alineado a lo que decían las psicopedagogas.

B. Alfabetización

Entendimos a través del trabajo con las psicopedagogas que cada niño/a tiene su propio proceso de alfabetización y nos aportaron diferentes teorías en cuanto a la alfabetización

Juego

El aporte que nos ofrecieron en cuanto al juego fue muy puntual las indicaciones sobre la dinámica del juego, en cómo se podía utilizar, si las fichas eran acorde (su tamaño, información, colores, contrastes, formas) . Le daban contenido en cuanto a el respaldo teórico...Facilitaron a los docentes y niños el uso del juego aportando variables a la hora de jugar y motivando a las docentes a que hagan sus aportes para mejorar el juego.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

A través del trabajo con las psicopedagogas pudimos poner en prácticas las emociones. Nosotros desde nuestra especificidad no focalizamos en las emociones y con el trabajo interdisciplinario con ellas nos basamos teóricamente en lo importante que son los sentimientos al aprender. También nos mostraron todo lo que hay que tener en cuenta desde un niño al momento de aprender.

E. Otros...

1. Al comienzo del proyecto no contábamos dentro del equipo de Fábrica con una psicopedagoga, en cuanto se fue desarrollando nos dimos cuenta que necesitábamos incluir un profesional que pueda fundamentar y generar contenido teórico y aportar según
2. la problemática planteada. Necesitábamos a alguien que tenga el conocimiento sobre alfabetización y especificidad en el proceso de aprendizaje en un PROYECTO COLABORATIVO como fue Abrapalabra para llegar a una solución. Nosotros en la etapa de diseño armamos un árbol de causa y efecto donde se visualiza la problemática y ahí se puede ver que era muy necesaria la intervención de una o un psicopedagogo/a.

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA

SOLO ALGUNAS VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE x

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario ? (Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA

SOLO ALGUNAS VECES

CASI SIEMPRE

SIEMPRE X

Buenos Aires, 10 de septiembre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1- ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante .

- A. DISEÑO
- B. IMPLEMENTACIÓN
- C. VALIDACIÓN X

Año/s: 2018-2019

2- ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

Fui convocada, como Directora de la Escuela Primaria N°20, a participar, desde la primera muestra del proyecto, para efectuar aportes, contemplando las capacidades de los niños/as del primer ciclo. Como también participar del juego, efectuando sugerencias en relación a las reglas del mismo.

3- A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Ofrecieron estrategias y técnicas contemplando los diversos tiempos y ritmos de los niños/as en su acercamiento a la lecto escritura.

B. Alfabetización

Asesoraron en referencia a las habilidades lingüísticas y cognitivas necesarias para la apropiación y la recreación de la cultura escrita de los niños/as, desde el nivel inicial.

C. Juego

Validaron, la iniciativa de realizar un juego, que se base en una perspectiva ecológica autóctona como también hicieron aportes en relación a las reglas del juego. Mediante el monitoreo de la puesta en escena del juego, hicieron correcciones pertinentes.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona) ...Hicieron su aporte teórico, para dar marco a la iniciativa.

E. Otros...

Hicieron aportes, que incluyan a la totalidad de los estudiantes, contemplando a los niños/as que presentan necesidades educativas

especiales y que vienen efectuando su aprendizaje a partir de adaptaciones curriculares.

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:X

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario ? (Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:X

Cuestionario para la sistematización

1. ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

- A. DISEÑO
 - B. IMPLEMENTACIÓN
 - C. VALIDACIÓN y rediseño X
- Año/s: 2019

2. ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

Me sumé en la última etapa del proyecto, como responsable por parte de Fábrica. Pero al no haberme involucrado con anterioridad en el proyecto, tuve que empaparme de todo lo que habían realizado hasta el momento.

Participé de una nueva etapa de Validación. Pudimos ir a observar cómo era la uso en el aula, y tuvimos una reunión con las maestras de primer ciclo y algunas de segundo. Las que no lo habían utilizado, tenían la intención de comenzar a implementarlo desde el inicio del año, incorporándose a la planificación anual para una mejor aceptación en el aula.

En relación a lo observado, comenzamos a realizar con Cecilia, modificaciones en la redacción del contenido, validación de la información, ideación de ciertas modificaciones de la materialidad del prototipo y mejorar aspectos estéticos que tuvieran más coherencia entre si.

Cada objetivo planteado en el juego, cada consigna de juego fue redactada y “traducida” para adaptarse a cada nivel de alfabetización.

Entonces, si bien formé parte de la etapa (hasta el momento) final de validación, también del rediseño para una futura implementación.

3. A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Trabajar con Cecilia y María fue muy importante porque nos dieron seguridad a la hora de tomar decisiones. En vez de trabajar con supuestos o estadísticas, trabajamos con personas, que conocían a los principales destinatarios del juego, sus necesidades y deseos, y su posible evolución. Entonces a la hora de redactar las tarjetas, a la hora de pensar el contenido, teniendo en cuenta las etapas de

aprendizaje, y más aún el contexto en el que los estudiantes aprenden, su aporte fue clave. Porque nos hicieron pensar en el universo del juego y no sólo en el juego en sí mismo.

B. Alfabetización

Relacionándolo con el punto anterior, gracias a la mirada más sensible y a las vivencias compartidas, pudimos entender a través de ellas, que cada chico tiene su propio proceso y ritmo hacia la alfabetización. El juego no es mágico, pero es una herramienta más que puede implicar que los chicos adopten un papel más activo y participativo a la hora de aprender. No todos van a entender lo mismo al mismo tiempo, pero es importante que el contexto cree las bases para que de a poco todo empiece a suceder.

C. Juego

Lo lúdico. Lo sensorial como medio. La idea de pensar un juego lo suficientemente versátil, adaptable, flexible, que permitiera al docente ser parte del juego y no una herramienta más impuesta, no fueron decisiones tomadas al azar. Entender que era necesario no tener todo completamente cerrado y fijo, para poder ganar confianza y generar el diálogo con las docentes, no hubiera sucedido sin Cecilia y María.

Entonces, el juego, fue permeable a las intervenciones de todos los involucrados en el proyecto. Las docentes, se abrieron más y empezaron a opinar lo que les gustaría, las cosas que modificarían, empezaron a comentar ideas de implementación que tenían a futuro; realmente se generó un clima en el que el juego no tenía límites.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

Si bien el juego, en un primer momento estaba pensado para primer ciclo, en una oportunidad nos encontramos con una maestra de 4to grado que nos comentó que le interesaría usarlo con su curso, porque algunos alumnos no estaban tan cómodos con la lectura en voz alta.

Pensar en niveles, y la posibilidad de adaptar el contenido para ser abordado con distintos grados de complejidad, dentro de un mismo curso, para lograr abarcar e incluir a todos los estudiantes. IMPORTANTÍSIMO.

4. ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

SIEMPRE: Siempre y más! Cada incorporación, cada observación, cada idea y cada resolución, suma. Yo veo en el aporte de las psicopedagogas, una mirada más permeable y sensible, que interpreta y nos transmite con claridad cosas acerca de actitudes que quizás no percibimos.

5. ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario ? (Considerando la participación en reuniones conjunta-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación

directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

SIEMPRE: Si, lo principal que rescato de su rol, es la capacidad de análisis y la visión a futuro.

Necesitamos realizar un prototipo material del juego, y pudimos verificar varias situaciones que ellas nos habían advertido. Y cuando digo “visión a futuro”, hablo de

que nos permite pensar infinidad de posibilidades y cambios, para adaptar el juego a todas realidades áulicas posibles; teniendo en cuenta la evolución de los estudiantes, desde lo emocional y no sólo del rendimiento.

Fue clave tenerlas como nexos con las escuelas para la organización de reuniones, el seguimiento, la planificación.

Cuestionario para la sistematización

1. ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

A. DISEÑO

B. IMPLEMENTACIÓN

C. VALIDACIÓN

Año/s: 2019

2. ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

Hola :) me sumé dentro del proyecto para dar soporte/seguimiento desde el diseño general del juego, dentro de la etapa de implementación/validación. Primariamente ajustes de prototipo (materialidad, ergonomía de piezas, vínculos, percepción de calidad, contacto con proveedores/gráficas). Participé como facilitadora en la Esc. primaria y CBI La Habana) - explicarle a las docentes junto con Ceci y Mapi la dinámica general de juego y reglas (paso previo a implementar el juego dentro del aula). Y luego como facilitadora activa en la etapa de validación, desarrollo de la actividad con los estudiantes. Luego volcábamos las observaciones y registros de la experiencia y ajustamos la propuesta.

3. A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje + Alfabetización

Selección y desarrollo de los contenidos curriculares según ciclo escolar. Armado de cartas según nivel. Implementación de NAPS, armado de secuencia didáctica, complejización del juego. (además de las reuniones donde había una importante ida y vuelta de perspectivas, opiniones, introducción de nuevos conceptos y términos propios de cada campo específico. Fusión entre lenguajes, diseño+educación. Abertura al diálogo y a los cambios que surgieron a partir de la buena sintonía grupal.

C. Juego

Propuesta y debate de situación de uso, posibles dinámicas.
Disposición del aula al momento de juego.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

E. Otros

Observaciones y registros que realizaron como observadoras al momento de validación en contexto al momento de pruebas de usabilidad. (CBI y Esc. Primaria)

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: x

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario ?

(Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

Fue sumamente rico poder desarrollar el proyecto de forma multidisciplinar, el doble desafío de; por un lado generar un *material didáctico educativo* que permita de una forma innovadora -al proponer una dinámica de juego colaborativa y generar un rol activo del estudiante) y por la otra *la validación e implementación* del mismo en contexto real. Para que estos desafíos sean socialmente viables y aceptados en la comunidad educativa es FUNDAMENTAL que esté presente en todo el proyecto la mirada y experiencia de un mapa de actores amplio, que incluye sin lugar a dudas psicopedagogas, maestras, directivxs, diseñadores, inversionistas.

En sí, el aporte de Ceci y Mapi al comprender el funcionamiento y las dinámicas internas tanto institucionales como “lo que sucede en las aulas”, entender el medio social-cultural-histórico para el cual se diseña es clave y facilita la aceptación del material didáctico propuesto.

Haber incorporado la mirada de las docentes y valorar sus opiniones en tanto a dinámicas /reglas de juego en todos los encuentros y posterior encuesta (esta forma de desarrollar el proyecto, integrando a todes los actores intervinientes fue sugerencia -de- y lo facilitaron Mapi y ceci)

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:X

Cuestionario para la sistematización

1.¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

- A. DISEÑO
 - B. IMPLEMENTACIÓN: X
 - C. VALIDACIÓN: X
- Año/s: 2018-2019

2.¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

...Facilitadora del taller de Apoyo escolar del CBI (Habana). En ese contexto incorporé ABRA PALABRA como herramienta didáctica en el taller con niños/as de 6 a 12 años. El taller no sólo busca complementar la propuesta escolar acompañando en las tareas sino que persigue objetivos de estimulación en diferentes áreas, entre ellas las alfabetización.

3.A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Desde el rol psicopedagógico obtuve sugerencias y aportes para poder convocar y sostener la atención de los niños/as en la implementación de ABRA PALABRA, teniendo en cuenta las diferentes edades y características personales.

También facilitaron en cuanto a cómo presentar el juego y estrategias en su uso.-

B. Alfabetización

Desde el rol psicopedagógico obtuve aportes en cuanto a estrategias a considerar al presentar el juego teniendo en cuenta las diferentes edades y niveles de alfabetización de los grupos.

C. Juego

En relación al uso del juego en sí, desde el rol psicopedagógico obtuve sugerencias valiosas a la hora de presentar las consignas utilizando variadas estrategias y recursos didácticos al presentar las consignas, con el fin de sostener la atención y el interés del grupo a lo largo del tiempo de juego (utilizar una pizarra disponible para escribir la consigna para que sea visible para todos/as o para que la utilicen a la hora de resolver alguna situación ortográfica, utilizar inflexiones de voz o más gesticulación al leer las consignas, etc)

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

Dieron criterios para armar los grupos de juego según edad y desarrollo.

E. Otros...

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario ?

(Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

Buenos Aires, 1 de noviembre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1- ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRAPALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

- A. DISEÑO
 - B. IMPLEMENTACIÓN x
 - C. VALIDACIÓN x
- Año/s: 2018/2019

2- ¿Qué rol desempeñas en el proyecto de ABRA PALABRA?

Soy docente, estuve participando como guía y coordinadora del juego, tratar de que cada uno tenga un desafío acorde al proceso de aprendizaje, coordinadora sobre el juego y moderadora entre el juego y los niños. También narradora de historias para motivar el juego.

A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Desde mi punto de vista me transmitieron sobre el aprendizaje colectivo. Que importante es el juego, es relevante aprender con el otro, no es un trabajo individual, nos ampliaron el concepto la importancia de armar un contexto para el aprendizaje y la motivación y la preparación previa al momento de jugar .

B. Alfabetización

Hicieron foco en conciencia fonológica, el aporte de las psicopedagogas fueron claves.

C. Juego

Es el único juego que tuvo éxitos en un gran grupo. Trabajar en equipo, las psicopedagogas nos enseñaron a las docentes a jugar jugando. Nos transmitieron la guía de la mejor manera posible jugando con ellas. Nos guiaron en cuanto a la importancia del juego y la motivación.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

En este punto considero que como docente no pude evaluar puntualmente pero entiendo a grandes rasgos que hay ciertas características que hacen a un grupo para poder armar las actividades que los motiven y les enseñen.

Otros...

3- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:x

4- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario?

(Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:x

Buenos Aires, 27 de Septiembre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1- **¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante**

1. **DISEÑO X**
 2. IMPLEMENTACIÓN
 3. VALIDACIÓN
- Año/s: 2018

2- **¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?**

Formé parte del equipo de diseño del proyecto, generando el primer prototipo, definiendo la estética, funcionamiento general del juego, materialidad y fabricación, además de la temática del mismo.

3- **A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?**

1. Aprendizaje

Dentro del equipo de diseño tuvimos un acercamiento a los diversos conceptos que implica el proceso de aprendizaje, eso nos permitió generar la idea general del proyecto y su mecánica y materialidad. Pero fue sólo a través del trabajo con las psicopedagogas que pudimos validar los aspectos propuestos para que efectivamente funcionen en pos de mejorar el proceso de aprendizaje.

B. Alfabetización

Mediante la consulta y validación permanente con las psicopedagogas y docentes pudimos conocer de qué forma proponer una dinámica que integre una actividad lúdica con el proceso de alfabetización. Sin este acompañamiento hubiese sido imposible generar una herramienta útil para dicho proceso ya que como diseñadores podíamos prefigurar la forma y materialidad pero no tanto el cómo. En este sentido nuestro trabajo consistió en integrar las dinámicas de alfabetización propuestas por las psicopedagogas al proyecto.

C. Juego

Como el proyecto busca ayudar en el proceso de enseñanza de la lectoescritura y alfabetización, fue imprescindible el trabajo multidisciplinario con las psicopedagogas, docentes y demás profesionales. De este modo pudimos desarrollar las características lúdicas del proyecto sin desviarnos de su objetivo principal. De modo

que el juego sirviera para generar atención e interés pero que sea igualmente efectivo en la enseñanza.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

El proyecto, si bien se centró en un rango determinado de edades, más específicamente en niños y niñas que cursan los primeros años de la escuela primaria (o las mismas edades aproximadas en el caso de la enseñanza no formal); y gracias a las entrevistas con las psicopedagogas, fuimos conscientes de la gran diferencia que existe en los procesos de aprendizaje entre estudiantes de distintas edades aún dentro del acotado rango determinado. De este modo se generaron en conjunto diversas dinámicas con el mismo soporte (materialidad) y distintas propuestas lúdicas y didácticas. Entonces mientras en niños y niñas de una determinada edad es necesario un proceso de aprendizaje mayormente desde la oralidad y la escucha, y en otros incorporando además la lectura y la escritura; con AbraPalabra podemos dar respuesta a ambas situaciones gracias a las distintas dinámicas generadas, acompañando así el proceso de aprendizaje de acuerdo a las distintas edades.

E. Otros...

Si bien el objetivo principal del proyecto estaba orientado hacia la lectoescritura y la alfabetización, decidimos incorporar temáticas relacionadas a las ciencias naturales como forma de generar curiosidad e interés por el juego, el aprendizaje y la enseñanza de la lectoescritura. En este sentido gracias a los aportes de las psicopedagogas pudimos no sólo integrar las dinámicas de alfabetización al juego (como mencioné anteriormente) sino también conocer cómo hacer lo propio con la incorporación de las temáticas de las ciencias naturales, sin dejar de lado el objetivo principal de enseñanza del proyecto.

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario? (Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

Buenos Aires, 6 de noviembre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1- ¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

- A. DISEÑO
 - B. IMPLEMENTACIÓN
 - C. VALIDACIÓN
- Año/s:2018/2019

2- ¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

El rol desempeñado en el Proyecto ABRAPALABRA en el 2018 fue desde sus comienzos, investigando la problemática, realizando entrevistas hasta la ideación y realización del recurso lúdico físico.

En el 2019, al realizarse validaciones en las escuelas y el CBI, fui convocada para realizar algunas mejoras en pos de la implementación del proyecto.

3- A partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A. Aprendizaje

Fue fundamental el rol de las psicopedagogas, ya que nos aportaron el conocimiento específico y su experiencia en el rubro. En cuanto al aprendizaje nos aportaron el

conocimiento de cómo los niños incorporan el mismo y qué elementos le permiten al niño ir incorporando mayor complejidad en el aprendizaje.

B. Alfabetización

En cuanto a la alfabetización, nos aportaron las diferentes metodologías que hoy enseñan los maestros. Este aspecto fue muy útil, ya que el proyecto busca ser utilizado por maestros que usan una u otra metodología, entonces tuvimos que entender ambas para poder lograr un recurso lúdico que unifique todas las metodologías de alfabetización.

C. Juego

En cuanto a lo lúdico, los diseñadores fuimos realizando opciones de juegos y fue

fundamental la devolución que nos dieron las psicopedagogas, ya que nos aportaron la cantidad de elementos, los colores y si las dinámicas eran muy complejas o simples. Ese feedback fue muy necesario para poder seguir puliendo el proyecto.

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

En cuanto a los hitos del desarrollo, también fue de mucha ayuda. En este aspecto fue importante para determinar las diferentes complejidades que iba a tener el juego. Al no tener una sola complejidad y también ser diseñado para niños de diferentes edades y niveles de alfabetización fue fundamental encontrar la manera de que convivan las diferentes complejidades en un mismo recurso lúdico.

E. Otros...

En los momentos de diseñar detalles del juego y pulir las diferentes dinámicas propuestas, las psicopedagogas aportaron su experiencia de conocer a los niños y saber qué les puede interesar y qué aburrir. Eso lo pueden saber los profesionales que trabajan con los niños, así que fue de mucha ayuda.

4- ¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE:

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario? (Considerando la participación en reuniones conjuntas Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. - Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

Cuestionario 9.

Buenos Aires 2 de Octubre de 2020.

Cuestionario para la sistematización

1-¿En cuál de las etapas de la elaboración del proyecto ABRA PALABRA participaste activamente? Marca con una cruz la más relevante

1. DISEÑO
2. IMPLEMENTACIÓN X
3. VALIDACIÓN X

Año/s: 2018/2019

2-¿Qué rol desempeñaste en el proyecto de ABRA PALABRA?

Mi rol fue mostrar el juego a los alumnos ,compartiendo ejemplos y enseñanzas que generaron aprendizajes significativos en los niñosA partir del trabajo interdisciplinario que se planteó dentro del proyecto, ¿qué aportes se realizaron desde el rol de las psicopedagogas en relación a los siguientes temas?

A- Aprendizaje

Los necesarios para que este proyecto pueda servir de herramienta para docentes y alumnos

B- Alfabetización

C- Juego

Consolidación del juego provisto

Bien elaborado para satisfacer las necesidades de los alumnos y los niveles de aprendizaje de cada uno

D. Hitos del desarrollo- (referido a las Importantes adquisiciones en el proceso de desarrollo evolutivo de una persona)

- Reconocimiento de animales apenas vieron el juego.

-Atención a todas las piezas y formato del mismo.

-Incorporación de saberes previos en el juego Abrapalabra.

E- Otros...

-Interés continuo a la hora de jugar. Algo muy interesante y que sirvió mucho fue que este juego estuvo dentro de la planificación anual y se pudo trabajar a lo largo de todo el año.(Ya que se sabía con anticipación que se iba a implementar este juego)

4-¿Cuánto contribuyeron esos aportes al proyecto?

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE: X

SIEMPRE:

5- ¿Consideras que las acciones desde el rol psicopedagógico contribuyeron al trabajo interdisciplinario? (Considerando la participación en reuniones conjuntas-Monitoreo del proceso de prototipado del dispositivo. -Revisión y ajuste del juego en cuanto a las reglas, consignas y estrategias didácticas. -Observación directa. -Entrevista a docentes. -Observación directa de situaciones áulicas. -Participación en reuniones).

NADA:

SOLO ALGUNAS VECES:

LO NECESARIO Y ESPERABLE:

CASI SIEMPRE:

SIEMPRE: X

Cecilia Inés Velo

Pje. Turín 3280
CABA, Argentina.
Nacionalidad. Argentina.
Edad: 50 años
(11) 58166233
cecilia.velo@gmail.com



ESTUDIOS

PSICOPEDAGOGA.

Establecimiento: Instituto CONSUDEC.

Duración: 4 años.

Año: 1992-1996

PROFESORA DE EDUCACIÓN INICIAL.

Establecimiento: Esc. Nac. Normal Superior N° 10 "Juan B. Alberdi".

Duración: 2 años y 6 meses.

Año: 1989-1991.

BACHILLER CON ORIENTACIÓN DOCENTE.

Establecimiento: Inst. Ntra. Sra. De la Misericordia.

Año: 1984-1988.

CAPACITACIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA y DOCENCIA.

Licenciatura en Psicopedagogía: Orientación en intervenciones tempranas.

(UNSAM. Ciclo de complementación curricular)

Años: 2017- 2020. Duración 2 años.

Diploma: Estudios avanzados en desarrollo e intervención temprana en el niño pequeño.(UNSAM)

Año: 2015 Duración 1 año: 120 horas.

Postítulo: Operador Familiar. (Universidad Nacional de Luján)

Año: 2010. Duración 2 años: 160 horas.

Curso: Didáctica de matemática (EPPEC-Curso de formación docente. DEGEP B-44)

Año: 2008 Duración: 120 horas.

Curso: Didáctica de lectura y escritura (EPPEC-Curso de formación docente. DEGEP B-44)

Año: 2008. Duración 1 año: 60 horas.

Postítulo: De la Estimulación Temprana a la Intervención Adecuada. CIFAP.

Año: 2000-2001 Duración 2 años.(162 horas)

ANTECEDENTES LABORALES en PSICOPEDAGOGÍA Y DOCENCIA

Centros Barriales de Infancia. (Secretaria de Desarrollo social dependiente del Gobierno Municipalidad de Vicente López. Bs As).

Año:2018 a la actualidad: Coordinación de diferentes talleres pedagógicos y de capacitación profesional /comunitaria fortaleciendo el desarrollo integral de los niños y niñas en contexto de vulnerabilidad socioeconómica.

Clínica Psicopedagógica en red interdisciplinaria.

Acompañamiento clínico a niños en su proceso de aprendizaje y a las familias en su aprendizaje de crianza.

Año 2018 a la actualidad.

Miembro de PRISMA Espacio Psicopedagógico en Interdisciplina.

Atención clínica psicopedagógica de niños con problemas de aprendizaje, capacitación a docentes y orientación a padres en instituciones escolares.

Año:2007 a 2018.

Profesora docente en la formación de la carrera de psicopedagogía, Ciencias de la educación y Formación docente nivel primario e inicial. CONSUDEC (CONSEJO SUPERIOR DE EDUCACIÓN DOCENTE. SEPTIMIO WALSH V- 5).

-Docente titular de la cátedra: PSICOLOGÍA EDUCACIONAL.

Años 2021 a la actualidad.

-Docente titular de la cátedra: TALLER DE OBSERVACIÓN Y PRÁCTICAS PSICOPEDAGÓGICAS.

Años 2017 a la actualidad.

-Docente titular de la cátedra: TALLER DE ABORDAJE DE PROBLEMÁTICAS EN LA ADQUISICIÓN DE LA LENGUA Y LAS MATEMÁTICAS.

2015 a la actualidad.

-Docente titular de la cátedra:PSICOSOCIOLOGÍA DEL DESARROLLO.

2016 a la actualidad

-Docente titular de la cátedra: PSICOLOGÍA EDUCACIONAL .

Años 2013 a 2017.

-Docente titular de la cátedra: PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE.

Años -2013 a 2015 :

-Docente titular de la cátedra: TÉCNICAS DE EXPLORACIÓN PSICOLÓGICAS 1.

Años:-2006 a 2013:

-Profesora coordinadora de trabajos prácticos en la carrera de psicopedagogía.
Consudec

Cátedra: TÉCNICAS DE EXPLORACIÓN PSICOLÓGICAS 1. Años:1996 - 2003:

Cátedra: TÉCNICAS PROYECTIVAS II. Año:-2001

-Pasantía “Sala de Juegos Terapéutica” Trabajo interdisciplinario.

Sector Pediatría del Hospital Italiano. Años: 2000 -2002

-Docente titular en la carrera de especialización en Jardín Maternal.

-Currículo, Didáctica y Práctica (teoría y práctica).

-Didáctica de Jardín Maternal.

-Residencia pedagógica.

Año: 1998.

Docente a cargo de sala (Nivel Inicial):

-1992 – 2003: Colegio “MANUEL BELGRANO” (Hnos. Maristas).

-1991. Jardín de infantes “PININOS”.

-1990. Colegio “SAN ROQUE” . Sección Jardín Maternal.

-1989.Colegio “JEAN PIAGET”. Sección jardín de infantes: docente auxiliar de sala.

Auxiliar de la cátedra: Residencia Pedagógica del profesorado de nivel inicial.
Normal Sup. N°10. -1991.

MARIA DE LA PAZ VITTORINI

28-8-1980



DNI: 28.384.720

Estado Civil: Casada

Domicilio: Independencia 5261- Dpto. 3 - Villa Ballester

vittorinimp@gmail.com

Celular: 11-2559-2743

OBJETIVOS

Mi objetivo es formar parte de un equipo interdisciplinario, donde pueda aplicar los conocimientos académicos y laborales adquiridos tanto en el ámbito público como en la formación privada, priorizando un espacio de cordialidad y colaboración mutua, aportando mi dinamismo, capacidad de adaptación y aprendizaje.

EXPERIENCIA

MUNICIPALIDAD DE VICENTE LÓPEZ

2018- a la Actualidad, DIRECCIÓN GENERAL DE GESTIÓN TERRITORIAL- SUBSECRETARÍA DE FORTALECIMIENTO COMUNITARIO. -SEC. DES. SOCIAL

Funciones: Operadora de calle, acompañar el desarrollo cotidiano de los barrios más vulnerables del Municipio a través de diferentes acciones que construyan la identidad de cada lugar.

Coordinar tres programas específicos que empoderan y favorecen diferentes dimensiones de cada persona:

Mesa interdisciplinaria de subsidios: se evalúa la implementación del subsidio económico para las personas con mayor vulnerabilidad social-económica partiendo de una perspectiva ecosistémica, una mirada ecológica del desarrollo de cada beneficiario.

“Abra Palabra”: Proyecto donde Nación y Municipio coordinan para elaborar e implementar un dispositivo lúdico que acompañe el proceso de aprendizaje en diferentes espacios de educación formal y no formal de todo el país. Mi función es articular con los diferentes actores municipales que estén comprometidos con el proyecto y acompañar la elaboración de los contenidos pedagógicos del juego como herramienta.

Proyecto: Salud, Educación y Oportunidades Laborales. Proyecto basado en gobierno abierto mi función es coordinar la alianza entre Estado, Sociedad Civil y Empresas.

2019 PROYECTO MIR.AR “MONITOREO DE INTERACCIONES RECEPTIVAS EN SALAS DE ARGENTINA”- SUBSECRETARÍA DE PRIMERA INFANCIA- SECRETARÍA NACIONAL DE NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y FAMILIA.

Función: Consultora, a través de la observación directa no participativa, administrar el instrumento MIR.AR en los CDIs (Centro de Desarrollo Infantil) en la Provincia de Buenos Aires y en la Provincia Santa Cruz con el fin de alcanzar una visión general de la calidad de los procesos de interacción que existen en los CDIs de la Argentina.

2017- 2018 CENTRO DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA – SUB SECRETARIA DE DESARROLLO HUMANO -SEC. SALUD Y DES. HUMANO

Función: Coordinar el programa de operadores de calle en el marco del fortalecimiento del sistema de Promoción y Protección de Derechos del Niño. Y coordinar la función de los operadores en las diferentes actividades que realiza el Servicio Local del Centro de la Niñez y Adolescente del Municipio de Vicente López.

Agosto-diciembre 2017- SECRETARÍA DE COORDINACIÓN.

Función: Evaluar y reestructurar todas las áreas sociales del municipio de Vicente López formando parte de un equipo multidisciplinario.

2016-2017 CENTROS BARRIALES DE INFANCIA- SUB. SECRETARIA DE ACCIÓN COMUNITARIA/ SEC DE GOBIERNO

Funciones: Coordinar los diferentes talleres pedagógicos y recreativos, fortaleciendo el desarrollo integral de los niños y niñas en contexto de vulnerabilidad socioeconómica.

2016-2017 MUNICIPALIDAD DE VICENTE LÓPEZ – CENTRO BARRIAL DE INFANCIA “LA LOMA” OLIVOS

Funciones: Coordinación, prácticas de la carrera de Trabajo Social dependiente de la UBA.

2011-2016 INSTITUTO SANTA RITA – CABA

Funciones: Maestra integradora. Sala de 4 y 5 años. Profesora de nivel inicial en salas de entre 2 y 5 años de edad.

2009-2011 MAESTRA INTEGRADORA- ADAP “Asistencia en Desarrollo, Aprendizaje y Psicología (CABA)

Funciones: Maestra integradora. Colegio perteneciente al municipio de Morón y La Matanza.

2003-2009 CENTRO DE ASISTENCIA FAMILIAR N°3 -SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL DE CABA

Funciones: Profesora de nivel inicial de salas de 1 a 3 años.

2001-2003 JARDIN MATERNAL “QUERUBINES” -PROVINCIA DE SAN MIGUEL DE TUCUMÁN

Funciones: Profesora titular de sala de 2 años.

2003-2011 MUNICIPALIDAD DE CABA. SECRETARIA DE DEPORTE

Funciones: Profesora a cargo de grupos de niños de 4 a 10 años de edad.

1999-2001 AUXILIAR DE COLONIAS DEL GOBIERNO DE CABA

Funciones: Auxiliar de profesora en grupos de niños de 4,5 y años.

FORMACIÓN ACADÉMICA

UNSAM - 2017- Actual Ciclo de complementación en la carrera de Lic. Psicopedagogía

INSTITUTO SAGRADO CORAZÓN

2009- 2015 Psicopedagoga

1999- 2001 Profesora de nivel inicial

ESCUELA DE COMERCIO N° 33 “BATALLA DE MAIPU”

1994-1998 Perito Mercantil con especialización contable e impositiva.

CURSOS Y SEMINARIOS

CRUZ ROJA ARGENTINA

2016- 2018 / Coordinación de curso en formación de equipos de respuesta para la comunidad de los barrios en contexto de vulnerabilidad social.

CENTRO DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. SECRETARIA DE SALUD Y DESARROLLO HUMANO

2017-2018 / Taller “De Derechos y De Revés” conformado por ocho encuentros.

MUNICIPALIDAD DE VICENTE LÓPEZ- DIRECCIÓN GENERAL DE ESTRATEGIA Y DESARROLLO

2017 abril / Diplomatura en Gestión Municipal – Temas abordados Gobierno abierto- Marco normativo de Gestión Municipal- Comunicación Institucional- Negociación – Sistemas de información – Modernización e innovación

SEDE REGIONAL DE TRES DE FEBRERO

2017 septiembre / Curso de Formación de Profesionales para talleres de “Crianza sin Violencia”.

MUNICIPALIDAD DE VICENTE LÓPEZ- DIRECCIÓN GENERAL DE ESTRATEGIA Y RRHH

2016 octubre/ Calidad en Gestión Pública. Programa de capacitación para el personal a cargo.

UNIVERSIDAD ISALUD

2011 agosto / Salud en el territorio. Jornada de capacitación.

LEGISLATURA DE LA CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES

2006 noviembre / II Jornada Nacionales de Trabajo Social en Salud Mental “Políticas y Programas de Salud Mental”

MINISTERIO DE CULTURA CABA

2007 febrero – marzo/ Taller “Psicodrama”.

2006 febrero- marzo /Taller “Los títeres y su manipulación”.

CONSEJO DE LOS DERECHOS DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

2005 agosto – noviembre/ Curso de “Los Malos tratos y los abusos sexuales contra niños, niñas y adolescentes.

FONDO DE AYUDA TOXICOLÓGICA ASO. CIVIL SIN FINES DE LUCRO

2005 noviembre / Las drogas y sus usuarios. Seminario

ESC.DE CAPACITACION - CENTRO DE PEDAGOGIA DE ANTICIPACION –SEC.EDUCACION CABA

2004 agosto – noviembre / Los niños en nuestras manos: Adultos que educan, niños que aprenden

21 horas cátedra de curso de capacitación.

SEMINARIO DE AUTISMO NIVEL I Dictado por el Lic. Néstor Gerkovich UBA

1999 mayo – diciembre/ 64 Horas Cátedra sobre la especialidad de mención.

IDIOMAS Y SISTEMAS

Idiomas Inglés: Nivel Medio. Buen dominio de Word, Excel.