



FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS
LICENCIATURA EN FONOAUDILOGÍA

**Lenguaje y funciones ejecutivas en el juego de
niños con retraso intelectual leve**

Romero Elena M.

Tutor: Lic. María Belén Paoloni Balza

Asesoramiento metodológico:

Dra. Mg. Vivian Aurelia Minnaard, Lic. Carla Bravo

2023

*“Enseñar no es transferir conocimiento,
sino crear las posibilidades para su producción o su construcción.”*

Paulo Freire (1997)

Dedicatoria

A mi familia y seres queridos que acompañaron este proyecto.

Agradecimientos

En primer lugar, a Dios por permitirme llegar a esta instancia.

A mi familia y seres queridos, quienes fueron pilares fundamentales para el alcance de esta meta, los cuales de una u otra forma estuvieron presentes brindando su confianza y estímulo incondicional en este camino.

A los padres de los pacientes por su compromiso y apoyo que facilitaron la elaboración de este proyecto.

A los pacientes por su participación y su dedicación en cada momento.

A los docentes quienes nos formaron a lo largo de este proceso.

A nuestras colegas y compañeras por su aporte y acompañamiento en este último trayecto de nuestra vida universitaria, con quienes compartimos además del amor a nuestra profesión momentos que quedarán guardados en nuestros corazones.

Resumen

Las funciones ejecutivas se despliegan en la puesta en marcha durante actividades lúdicas de niños con Retraso Intelectual Leve.

Objetivo: Analizar los cambios que se observan en el lenguaje y en las funciones ejecutivas mediante actividades lúdicas en niños con Retraso Intelectual Leve a lo largo de 8 sesiones fonoaudiológicas en Río Gallegos en el año 2022

Materiales y métodos: La presente investigación se desarrolla de manera descriptiva, el diseño es no experimental y transversal. La investigación se desarrolla como un estudio de caso de dos niños dado que busca profundizar durante 8 sesiones la implementación de actividades lúdicas, en las mismas se pondrá a ensayo cada una de las habilidades ejecutivas y los cambios que surgen lenguaje en las dimensiones expresiva y comprensiva.

Resultados: Se destaca el lenguaje comprensivo, sobre el expresivo. Con respecto a las habilidades ejecutivas se representa en mayor medida la flexibilidad cognitiva como aquella capacidad más utilizada coincidiendo con lo descrito en la literatura, en cambio la habilidad menos empleada es control inhibitorio siendo esta la más afectada con relación a la discapacidad intelectual.

Conclusiones: Las funciones ejecutivas y el lenguaje pueden ser estimuladas y entrenadas en los infantes con las características mencionadas, debido a la estrecha relación de reciprocidad que mantienen entre ellos en el abordaje mediante juegos.

Palabras claves: discapacidad intelectual; funciones ejecutivas; juego; fonoaudiología; lenguaje

Índice

Introducción	1
Estado de la cuestión.....	5
Materiales y métodos.....	16
Resultados.....	18
Conclusiones.....	88
Bibliografía.....	91

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCION

La comunicación humana se asume como el proceso de interacción bidireccional que posibilita el acceso a la información, el aprendizaje, y la socialización con el medio; teniendo en cuenta las dimensiones intrapersonal, interpersonal y sociocultural (Pérez et al., 2017)¹.

Las personas con discapacidad intelectual, suelen tener dificultades en el habla, en el lenguaje e incluso en la comunicación no verbal, que generan barreras para la interacción social, así como dificultades para el aprendizaje de otras habilidades como la lectoescritura (Pérez et al., 2017)².

Según American Psychiatric Association, Asociación Americana de Psiquiatría, (APA, 2014)³ la discapacidad intelectual, DI, es un trastorno que comienza durante el período de desarrollo y que incluye limitaciones del funcionamiento intelectual como también del comportamiento adaptativo en los dominios conceptual, social y práctico.

De acuerdo con Nordahl-Hansen et al. (2019)⁴ el lenguaje incide en el desarrollo de las funciones cognitivas, las habilidades académicas y la interacción social. De manera similar, el desarrollo de las funciones cognitivas, como la memoria y la atención, y las habilidades académicas, también tienen incidencia en el desarrollo del lenguaje por lo que esa relación de reciprocidad debe ser tomada en cuenta para la intervención.

La memoria según Álvarez (2008), citado en Guerra y Álvarez (2017)⁵ es el proceso cognitivo que posibilita registrar, consolidar, codificar, almacenar, recuperar y acceder a la información. Ellos describen once tipos de memoria, y exponen que cualquiera de ellos puede estar afectado en los niños con DI. En la intervención del lenguaje de estos niños, se utiliza la memoria icónica o visual para asentar las bases comunicativas, ya que este tipo de memoria requiere de un menor nivel de abstracción que la verbal.

La observación que las áreas cerebrales pre frontales están involucradas en estrategias cognitivas, tales como la solución de problemas, formación de conceptos,

¹ Al presentarse un desorden en la comunicación afectando los procesos de expresión y comprensión se genera una situación específica que puede ser transitoria o permanente.

² El medio sociocultural para el ser humano juega un papel primordial en el desarrollo de la comunicación y el lenguaje. Generalmente, las personas con DI presentan un gran rango de dificultad en la comunicación hecho que limita la interacción y la forma de relacionarse con personas de su entorno social, escolar, sociocultural y entorno familiar

³ En el DSM-5 se menciona que la DI es distinta a los trastornos neurocognoscitivos que tienen como característica la pérdida del funcionamiento cognoscitivo.

⁴ La severidad de la discapacidad puede cambiar, pero es una condición que persiste toda la vida. Igualmente, intervenciones continuas pueden alterar los resultados del desarrollo.

⁵ Plantean que en la DI suelen estar afectados todos los componentes de la comunicación: verbales, no verbales y paraverbales, aunque en grados diferentes. Estos componentes se adquieren gracias a procesos cognitivos superiores como la memoria, que permiten la adquisición de las habilidades comunicativas.

INTRODUCCION

planeación y memoria de trabajo, dio como resultado el término funciones ejecutivas (Ríos Lago & Ardila, 2012).⁶

En cuanto al término, funciones ejecutivas, citado en De La Torre-Salazar et al.(2017)⁷ está considerado como un gran compuesto de habilidades cognitivas que facilitan la planeación y la fijación de ciertas metas, la manera de llevarlos a cabo adecuadamente por medio de una apropiada ejecución y autorregulación, que permita desarrollarlas lo más eficazmente posible. Dichas características se pueden encontrar con cierto nivel de dificultad en las personas con discapacidad intelectual, pues este tipo de población arroja resultados muy bajos en tareas de función ejecutiva (Danielsson, 2012)⁸.

Tradicionalmente, ha sido considerado un término paraguas debido a la variedad de conceptualizaciones, que aglutina una serie de procesos de orden superior, tales como control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad atencional, que gobiernan la acción hacia un objetivo, y que permite emitir respuestas adaptativas a situaciones novedosas o complejas (Herrerías, 2014)⁹.

Por lo mencionado, se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cuáles son los cambios que se observan en el lenguaje y en las funciones ejecutivas mediante actividades lúdicas en niños con retraso intelectual leve a lo largo de 8 sesiones fonoaudiológicas en Río Gallegos en el año 2022?

El objetivo general es:

Analizar los cambios que se observan en el lenguaje y en las funciones ejecutivas mediante actividades lúdicas en niños con retraso intelectual leve a lo largo de 8 sesiones fonoaudiológicas en Río Gallegos en el año 2022

Los objetivos específicos son:

- Identificar los cambios que se observan en el lenguaje expresivo en su nivel fonético-fonológico-sintáctico.
- Determinar los cambios en el lenguaje comprensivo en su nivel semántico-pragmático.

⁶ La función ejecutiva o las funciones ejecutivas son un término relativamente reciente dentro de las neurociencias.

⁷ Con un entrenamiento adecuado, se podría generar una mejor adaptación de la persona con discapacidad intelectual en su contexto familiar, social y académico, lo cual generaría ciertas condiciones de autonomía y funcionalidad que le serán útiles tanto para el presente como para el futuro. Ejemplo de ello es que no siempre deban depender de su familia o cuidador y a su vez puedan desempeñarse académicamente de acuerdo a sus capacidades

⁸ Los niños diagnosticados bajo esta condición arrojan resultados muy bajos frente a tareas de función ejecutiva.

⁹ Desde la perspectiva del desarrollo se observa cómo los niños van siendo cada más capaces de controlar por sí mismos sus propias acciones, respuestas y regular su propia conducta o cómo pasan de una moral heterónoma a una autónoma.

INTRODUCCION

- Examinar las habilidades de las funciones ejecutivas que se encuentran afectadas.

ESTADO DE LA CUESTION

ESTADO DE LA CUESTION

Según la definición de DI dada por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2014)¹⁰ en el Manual llamado, DSM-5, es un trastorno que comienza durante el periodo de desarrollo y que incluye limitaciones del funcionamiento intelectual y del comportamiento adaptativo en los dominios conceptual, social y práctico. Para el diagnóstico de este trastorno del desarrollo el manual utiliza tres criterios diagnósticos, según describe en su libro, Yáñez Téllez (2016)¹¹. El primero que se estipula es que debe de haber deficiencias en las funciones intelectuales: razonamiento, resolución de problemas, planificación, pensamiento abstracto, juicio, aprendizaje tanto académico como el que se da a partir de la experiencia y éstas deben de ser evaluadas de forma clínica y a través de pruebas de inteligencia estandarizadas individualizadas. El segundo criterio establece que deben existir deficiencias en el comportamiento adaptativo que provocan fracaso en el cumplimiento de los estándares de desarrollo y socioculturales para la autonomía personal y la responsabilidad social. Sin el apoyo continuo, estas deficiencias limitan el funcionamiento en una o más actividades de la vida, como, por ejemplo: la comunicación, participación social y la vida independiente en múltiples entornos, como el hogar, escuela, trabajo y la comunidad. Por último, estas deficiencias intelectuales y adaptativas deben iniciar durante el periodo de desarrollo.

Según expresan Verdugo y Schalock (2010), citados en De La Torre-Salazar et al. (2017)¹², gracias a que en los últimos años ha habido un mayor acercamiento frente a lo que se comprende de la discapacidad intelectual. El conocimiento más profundo sobre el tema permite que se generen otras perspectivas para la orientación y al acompañamiento, y a su vez dar paso a un diagnóstico óptimo que incluya el suministro de soportes y asistencia apropiada, en donde se involucre un sistema de formación basado en sociedad, relacionado con un sistema de apoyos que permitan alcanzar un adecuado funcionamiento humano.

Se considera los dominios: conceptual, social y práctico para determinar gravedad de la discapacidad intelectual, en el DSM-5 (APA, 2014)¹³. Así, las

¹⁰El DSM-5 propone una serie de escalas, entre ellas un cuestionario evaluación de la discapacidad. Es por ello que en ese manual se abandona la escala de valoración global.

¹¹ Además de una valoración de la inteligencia, se debe de realizar una evaluación global de todos los procesos neuropsicológicos, ya que, existen diversos procesos afectados en personas con DI.

¹²Lo que pretende el nuevo concepto de la Asociación Americana de Discapacidades Intelectuales y del Desarrollo, AAIDD es, entonces, no quedarse solo en el síntoma cognitivo.

¹³ Para la valoración de la discapacidad, se han hecho esfuerzos por parte del Grupo de Trabajo del DSM-5 y la OMS para separar los conceptos de trastorno mental y discapacidad: incapacidad en áreas sociales, ocupacionales, y otros aspectos importantes del funcionamiento.

ESTADO DE LA CUESTION

características adaptativas en estos dominios dependerán de la severidad de la discapacidad, obteniendo así una clasificación en leve, moderada, grave y profundo.

Ante una discapacidad intelectual leve, el dominio conceptual en niños de edad preescolar puede no manifestar deficiencias conceptuales, mientras que en la etapa escolar se presentan dificultades en el aprendizaje de la lectura, escritura, aritmética, en el manejo del tiempo y, o del dinero y necesitan ayuda en uno o varios campos para cumplir con las expectativas de la edad. En adultos, existe alteración del pensamiento abstracto, la función ejecutiva, es decir, planificación, definición de estrategias, determinación de prioridades y flexibilidad cognitiva y de la memoria a corto plazo, así como del uso funcional de las aptitudes académicas como leer, manejar el dinero. Existe un enfoque algo concreto a los problemas y soluciones en comparación con los grupos de la misma edad.

En lo que corresponde al dominio social, en comparación con los grupos de edad de desarrollo similar, el individuo es inmaduro en cuanto a las relaciones sociales. Por ejemplo, puede haber dificultad para percibir de forma precisa las señales sociales de sus iguales. La comunicación, la conversación y el lenguaje son más concretos o inmaduros de lo esperado por la edad. Puede haber dificultades de regulación de la emoción y en el comportamiento de forma apropiada a la edad. Estas dificultades son apreciadas por sus iguales en situaciones sociales. Existe una comprensión limitada del riesgo en situaciones sociales; el juicio social es inmaduro para la edad y el individuo corre el riesgo de ser manipulado por los otros.

Desde la perspectiva del dominio práctico, el individuo puede funcionar de forma apropiada a la edad en el cuidado personal. Los individuos necesitan cierta ayuda con tareas de la vida cotidiana complejas en comparación con sus iguales. En la vida adulta, la ayuda implica típicamente la compra, el transporte, la organización doméstica y del cuidado de los hijos, la preparación de los alimentos y la gestión bancaria y del dinero. Las habilidades recreativas son similares a las de los grupos de la misma edad, aunque el juicio relacionado con el bienestar y la organización del ocio necesita ayuda. En la vida adulta, con frecuencia se observa competitividad en trabajos que no destacan en habilidades conceptuales. Los individuos generalmente necesitan ayuda para tomar decisiones sobre el cuidado de la salud y legales, y para aprender a realizar de manera competente una vocación que requiere habilidad. Se necesita típicamente ayuda para criar una familia (APA, 2014)¹⁴.

¹⁴ El término diagnóstico discapacidad intelectual es equivalente al diagnóstico CIE-11 trastornos del desarrollo intelectual, aunque a lo largo del manual DMS 5 se utiliza el término discapacidad intelectual.

ESTADO DE LA CUESTION

Para concluir a un diagnóstico certero según Yáñez Téllez (2016)¹⁵ además de analizar los dominios anteriormente descritos, también es necesario una valoración de la inteligencia, es preciso de realizar una evaluación global de todos los procesos neuropsicológicos, ya que se encuentran diversos procesos afectados en personas con DI. Para la valoración de la inteligencia es necesario según Xiaoyan Ke y Jing Liu (2017)¹⁶ determinar el CI, o cociente intelectual, esto es una puntuación que se deriva de una serie de pruebas o test. Existen muchos tipos de test cuyo objetivo es medir tanto habilidades generales como específicas: lectura, aritmética, vocabulario, memoria, conocimiento general, razonamiento abstracto, habilidades visuales, habilidades verbales, entre otros. A lo largo del tiempo se han propuesto, revisado y analizado numerosas definiciones de DI. Como es un concepto que tiene que ver con profesionales de diferentes disciplinas, ha sido definido desde perspectivas muy distintas. Siendo los médicos el primer grupo profesional que se ocupó de la DI, las primeras definiciones acentuaban los criterios biológicos o médicos (Videa, 2016)¹⁷.

Las personas con discapacidad intelectual leve se caracterizan por un C.I. entre 50 y 69, donde bajo apoyos adecuados pueden alcanzar una vida adulta independiente adquiriendo habilidades sociales y laborales que los ayudan a integrarse al mundo laboral. El desarrollo durante los primeros años es más lento que en niños de la misma edad y los hitos del desarrollo se retrasan. Sin embargo, son capaces de comunicarse y aprender habilidades básicas. Aproximadamente el 85 % de individuos con esta discapacidad pueden acceder a la educación. Su capacidad de usar conceptos abstractos, analizar y sintetizar está afectada, pero pueden llegar a leer y calcular a un nivel de tercero a sexto grado. Presentan rasgos de afectación leve en las áreas cognitiva, motriz y de socialización.

El lenguaje en niños con DI generalmente presenta un retraso en su adquisición y dificultades para hablar y expresarse. La gravedad depende del nivel de la capacidad intelectual. Los casos leves pueden alcanzar un desarrollo del lenguaje que es sólo un poco menor que el de los niños con un desarrollo típico (Xiaoyan Ke y Jing Liu, 2017)¹⁸.

¹⁵ Al conocer el perfil neuropsicológico, se pueden establecer mejores pautas para la intervención.

¹⁶ Mientras que en el pasado había un énfasis en la llamada inteligencia general, las teorías actuales consideran la inteligencia como un conjunto de aptitudes adquiridas en diferentes áreas musical, mecánica, física, social, que pueden diferir considerablemente en el mismo individuo.

¹⁷ Aunque las definiciones de DI basadas en criterios biológicos o médicos pueden ser útiles para los médicos, pueden resultar poco adecuadas para un educador.

¹⁸ Los niños con DI a menudo muestran dificultades significativas en el habla y el lenguaje. Una aplicación sistemática de las técnicas de terapia del lenguaje es eficaz en la promoción del habla, el lenguaje y la capacidad de comunicación en niños con DI.

ESTADO DE LA CUESTION

En cuanto a la percepción, los niños con DI son lentos en percibir y reaccionar a los estímulos ambientales. Tienen dificultades para distinguir pequeñas diferencias en el tamaño, forma y color.

En lo que se refiere a la concentración y memoria, la capacidad de concentración es baja y restringida. En general, la memoria es pobre y demoran mucho tiempo en recordar, aunque hay excepciones. También tienen dificultades para recordar y a menudo sus recuerdos son inexactos.

Con respecto a la emoción, frecuentemente las emociones son ingenuas e inmaduras, pero pueden mejorar con la edad. La capacidad para el autocontrol es pobre y el comportamiento impulsivo y agresivo no es infrecuente. Algunos son tímidos y retraídos.

Algunos niños con discapacidad, dependiendo del nivel de desarrollo que hayan alcanzado, muestran descensos en las habilidades de juego. En muchos momentos, las habilidades lúdicas no se desarrollan de forma espontánea, se presentan de manera menos regular y en ocasiones con descenso importante respecto de los tipos de juego, las interacciones desarrolladas en tiempos de recreación y menor diversificación en el desarrollo de actividad lúdica simbólica (Cáceres et al., 2018)¹⁹.

La niñez y la infancia temprana son etapas en las que el juego se manifiesta como expresión natural del desarrollo de los niños. Este período es especialmente valioso para el desarrollo y manifestación de interacciones lúdicas, pues el niño es un explorador que va descubriendo infinitas oportunidades para crear, representar el mundo y compartir socialmente (Cáceres et al., 2018)²⁰.

El juego en la infancia temprana se visualiza como un aspecto esencial para el desarrollo de distintas funciones afectivas, cognitivas y lingüísticas (Owens, 2016)²¹. Es una experiencia humana importante que permite desplegar habilidades para representar y explorar el mundo. En la interacción y vinculación lúdica con adultos y pares, el niño adquiere habilidades sociales y potencia sus capacidades afectivas y cognitivas (Cáceres et al., 2018)²². El uso de juegos como recurso podría contribuir positivamente al encuentro con el otro, a la comprensión de la realidad del distinto, a

¹⁹ El juego se caracteriza por demostrar un menor repertorio de habilidades, un lenguaje reducido, una actividad lúdica menos sofisticada, una selección más limitada de materiales y con menores representaciones.

²⁰ En el caso de niños con discapacidad, se presentan variaciones en el desarrollo de los distintos aspectos del juego.

²¹ En la infancia temprana, niños y niñas, expresan a partir del desarrollo de conductas psicomotrices, la exploración del mundo, iniciaciones en el lenguaje o las formas de manipular, asir o tomar objetos.

²² Al jugar, interactúa, se conecta y se relaciona con otros, en una situación de placer. El juego ofrece beneficios para el desarrollo cognitivo, emocional, físico y moral.

ESTADO DE LA CUESTION

entender las limitaciones propias y ajenas; es decir, supone un recurso que puede contribuir a cargar de valor a las relaciones para enriquecer la experiencia de aprendizaje relacional (Córdoba et al., 2017)²³.

El concepto de juego es complejo, por tanto es importante diferenciar los diferentes tipos, para ello, se sigue diferentes criterios, por ejemplo, según el espacio en el que se realiza el esparcimiento, de interior o de exterior; en base al número de participantes individual, de pareja, paralelo y en grupo; considerando el papel que desempeña el adulto, libre, dirigido y presenciado; según la actividad que promueve el niño juegos sensoriales, motores, manipulativos, de imitación, simbólicos, verbales, de razonamiento lógico, de relaciones espaciales y temporales, de memoria y de fantasía; o según el momento en el que se encuentra el grupo, de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos y de distensión (Venegas, 2018)²⁴.

En este sentido autores como Córdoba, Lara, & García, (2017),²⁵ proponen variados tipos de acuerdo a la realidad de los estudiantes llamados a la actividad lúdica y al desafío de su formación holística: sociales, de construcción, de agrupamiento o representaciones del entorno, cooperativas, libres o espontáneas, de reglas o estructuradas, de estrategias, de simulación, populares, tradicionales y de espiritualidad. De este modo, se exponen juegos que puedan ofrecer espacios para la implementación de pedagogías necesarias como es el trabajo por la interculturalidad y el diálogo.

Los niños aprenden el lenguaje dentro de un entorno de comunicación, esto supone una gran ayuda, ya que son contextos conocidos y, por tanto, tienen sentido para ellos. Existen ciertas situaciones que facilitan el aprendizaje del lenguaje, como, por ejemplo, los juegos, ya que éstos están incluidos en las rutinas diarias y, por tanto, son secuenciados y repetitivos, favoreciendo así la adquisición del lenguaje. En el juego del objeto, por ejemplo, el niño prueba con un elemento todas las rutinas posibles, lo agarra, lo chupa, lo tira. Estas actividades revelan procesos cognitivos que se transforman en un adiestramiento para introducirse en el mundo del lenguaje y la cultura. Es decir, el juego forma parte de la inteligencia del niño. Además, gracias a él,

²³ El aprendizaje basado en el juego ha sido utilizado en la educación desde décadas atrás.

²⁴ También hay que destacar que la secuencia de aparición de los tipos de juego es invariable, en cambio, la edad de inicio sí que puede variar.

²⁵ Las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo.

ESTADO DE LA CUESTION

comprende que puede lograr múltiples propósitos mediante la combinación de pocos elementos, como sucede en el sistema lingüístico (Pueyo, 2019)²⁶.

Vygotsky (1991) citado en Korzeniowski (2015)²⁷ destaca la interiorización del lenguaje como un instrumento mediacional que posibilita el desarrollo del pensamiento. El lenguaje surge en principio como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno, luego se transforma en lenguaje interno que contribuye a organizar el pensamiento del niño.

Las teorías constructivistas mantienen que es a través del juego como el niño construye su propio aprendizaje y su propia realidad. Vygotsky otorgó al juego un papel fundamental como instrumento y recurso sociocultural al considerarlo un elemento impulsor del desarrollo mental del niño facilitando así el desarrollo de las capacidades superiores como la atención o la memoria voluntaria, siendo estas las funciones ejecutivas (Vygotsky, 1926, como se citó en Sánchez Alba, 2019)²⁸.

La ciencia dice que los cerebros, las mentes no nacen, se construyen. En el centro de esta arquitectura dinámica se encuentra un conjunto de habilidades llamadas funciones ejecutivas, que son actividades mentales complejas, necesarias para planificar, organizar, guiar, revisar, regularizar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse eficazmente al entorno y para alcanzar metas (SánchezAlba, 2019)²⁹.

Luria (1973) como se citó en Ardila (2013)³⁰, propuso que el cerebro está dividido principalmente en tres áreas funcionales, la primera corresponde: alerta, motivación del sistema reticular y límbico, que se encarga del funcionamiento biológico, sistema endocrino e inmunitario, así mismo del control emocional y cognitivo. La segunda unidad es la corteza posterior lóbulo parietal, occipital y temporal donde se realiza la recepción, procesamiento y almacenamiento de la información. Y como, tercera unidad la programación, control y verificación de la actividad, está encargada de las funciones ejecutivas, que dependen de la corteza prefrontal.

²⁶ La acción en contextos restringidos le permite aprender a asignar significados, descubrir interpretaciones e inferir intenciones con mayor facilidad.

²⁷ La interiorización del lenguaje es la base del pensamiento verbal, acompaña la acción del niño y lo ayuda a organizar su entorno, desempeñando un importante papel en la autorregulación de la conducta.

²⁸ La teoría de Vygotsky es constructivista porque jugando con otros niños, el niño amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural.

²⁹ Gracias a la neuroplasticidad, la capacidad que tiene el cerebro para modificarse y adaptarse, las funciones ejecutivas se pueden entrenar.

³⁰ Luria fue uno de los pioneros en el estudio de las funciones ejecutivas.

ESTADO DE LA CUESTION

Flores-Lázaro et al. (2014) como se citó en Korzeniowski (2018) ³¹, han coincidido en que el buen desarrollo y el éxito en las etapas de la vida infantil, adolescente y adulta depende en parte de las funciones ejecutivas ya que permiten que el individuo se involucre de manera funcional en las actividades de la vida cotidiana.

Con respecto a la planeación, constituye un conjunto de habilidades y procesos de iniciativa, creatividad y voluntad que se aplican para permitir la organización e identificación de eventos que demanden una secuencia para lograr un objetivo específico. El desarrollo de esta habilidad precisa el buen funcionamiento de la memoria operativa o de trabajo en general. Así pues, implica la toma de decisiones acerca de lo que es más o menos importante, marcando un orden de prioridad para no perder tiempo y dirigir al final de objetivos con eficacia en base a la anticipación de consecuencias. Por consiguiente, se puede definir como la capacidad para pensar en el futuro (Korzeniowski, 2015)³².

Según Diamond (2013)³³, el control inhibitorio controla el comportamiento, la atención, las emociones y los pensamientos ante situaciones de predisposición interna, ya que este funcionamiento permite el manejo de los impulsos ante estímulos del ambiente haciendo elecciones y cambios referentes al comportamiento. El control inhibitorio de la atención, permite la elección de algo en específico, suprimiendo distracciones y estímulos alternos al foco.

En lo que se refiere a flexibilidad o flexibilidad cognitiva se entiende como el conjunto de destrezas que permiten realizar procesos de adaptación con rapidez, según el ambiente y el entorno en el que el sujeto se encuentre. Al encontrar un obstáculo, la meta no tiene que desaparecer, sino que es más productivo encontrar una forma de superar este obstáculo. Esta función permite tener la habilidad de cambiar planes para adaptar la conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas (Barajas & Vigoya, 2017)³⁴.

Una persona con una flexibilidad cognitiva desarrollada se caracteriza por adaptarse rápidamente y tolerar los cambios, así como por efectuar fácilmente la transición de una actividad a otra. También es capaz de mirar una misma situación

³¹Korzeniowski señala que las ganancias ejecutivas en estas etapas vitales, permiten a los niños procesar y manipular de forma mental una mayor cantidad de información, construir esquemas mentales y comprender las condiciones más relevantes de las tareas o problemas dados.

³² Es la función que permite tener la habilidad de identificar y organizar los pasos necesarios para llegar a una meta concreta.

³³ Un distractor visual o auditivo puede captar la atención mientras se está interesado en otro estímulo, pero la captación se elige voluntariamente dependiendo de la meta o de intención.

³⁴ Implica tener un análisis de las consecuencias, de una o varias conductas, siendo una función abierta y sistemática que requiere de respuestas rápidas.

ESTADO DE LA CUESTION

desde diferentes puntos de vista y tolera mejor los errores. Es decir, permite considerar una situación desde una perspectiva nueva o diferente, cambiar entre perspectivas, ajustarse rápidamente al cambio en función de las demandas o prioridades (Diamond, 2013)³⁵.

La memoria de trabajo, según Vygotsky (1925) como se citó en Sánchez (2019)³⁶, permite aprovechar experiencias de aprendizaje del pasado y aplicar a una situación actual, facilitando encontrar las estrategias que se ponen en marcha para resolver la situación. Es decir, es la capacidad que permite mantener en la mente los elementos que se necesitan para realizar una tarea mientras se ejecuta otra, y es gracias a ésta que se puede aprender, asociar un conocimiento con otros que ya se han guardado con anterioridad, o mantener en la mente una información mientras se presta atención a otra cosa.

Continuando con los correlatos neuro-funcionales, ya que las funciones ejecutivas suelen entenderse como un conjunto de subprocesos indiferenciados e inter-conectados entre sí, resulta difícil asociarlas a una determinada área cerebral, pero globalmente se refieren al conjunto de funciones que dependen del lóbulo frontal y de sus conexiones con el resto de áreas (Véglia, 2018)³⁷. A su vez, parece haber acuerdo en que hay tres funciones ejecutivas principales: control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva, sobre las que se construyen las funciones ejecutivas de orden superior, como el razonamiento, la resolución de problemas y la planificación.

Otro punto a analizar es el razonamiento y la toma de decisiones. La primera habilidad permite comparar resultado y establecer relaciones abstractas. Se considera como esa capacidad que posee el cerebro para realizar operaciones superiores y más complejas, que permite hacer uso de otras funciones relacionadas con la estrategia, la planificación y la toma de decisiones. Además, gracias a la segunda habilidad, estas funciones juntas permiten realizar una elección entre varias alternativas sopesando los resultados y consecuencias de todas las opciones. Una buena enseñanza implica identificar qué es aquello que más motiva a los alumnos para tomar decisiones correctas. Esta toma de decisiones siempre tiene que ver con los conocimientos previos ya adquiridos, y por ende, de niños, menos precisas y correctas son las decisiones (Diamond, 2014)³⁸.

³⁵ La flexibilidad cognitiva es una habilidad compleja que involucra control inhibitorio, memoria de trabajo, atención selectiva, cambio atencional y habilidad de generar hipótesis.

³⁶ Es en las interacciones cotidianas entre adultos y niños donde se crea un terreno fértil para generar experiencias de aprendizaje que estimulen su desarrollo.

³⁷ Se trata de procesos que constituyen un papel fundamental no solo en el éxito cognitivo y académico, sino también en el emocional, comportamental y social.

³⁸ También, gracias a esta función ejecutiva aparecen los juicios, conclusiones e ideas.

ESTADO DE LA CUESTION

Por último, es importante mencionar que las funciones citadas, dependen del desarrollo del sistema nervioso, de las conexiones entre las diferentes áreas del mismo y de las experiencias a las cuales se enfrenta un sujeto. El mejoramiento de las habilidades ejecutivas se da en la medida en que los diferentes elementos que constituyen esta construcción operen adecuadamente (Knapp & Monton, 2013)³⁹.

De acuerdo con lo anterior, Flores, Castillo & Jiménez (2014)⁴⁰ describen este desarrollo como piramidal, en el cual habilidades elementales son un apoyo para el desarrollo de habilidades más complejas que requieran capacidades básicas para elaborar tareas de mayor dificultad.

Es de destacar que, durante el desarrollo intermedio, en las edades de entre los siete y los trece años, hay un incremento en la habilidad de retención de dígitos progresivamente, de manera que se evidencia un desarrollo diferenciado de mecanismos para mantener la información y mecanismos que requieren de un ordenamiento secuencial en referencia a la memoria de trabajo. Así mismo, alrededor de los 9 años de edad alcanzan a tener un mantenimiento de la información que no implique manipulación ni orden secuencial (Diamond, 2013)⁴¹.

La plasticidad cerebral en estas edades y la evolución de la persona constituyen evidencia de que el cerebro y el sistema nervioso son dinámicos, y su desarrollo se nutre del contexto, del ambiente y de las experiencias vividas que se generan. Esto quiere decir que el entrenamiento de las funciones ejecutivas puede favorecer en cada persona aquellas funciones que están menos desarrolladas. No obstante, como se explicó, estas funciones se pueden preparar y ejercitar a través de la estimulación. Además, no es sólo importante el hecho de educar en sí, sino también el cómo se realiza ese entrenamiento, resaltando el papel de la motivación como variable predictora del rendimiento conseguido (SánchezAlba, 2019)⁴². El hecho de ejercitar funciones ejecutivas supone un objetivo muy ambicioso sobre todo en poblaciones en momentos sensibles del desarrollo como los niños. Las funciones ejecutivas tienen un desarrollo algo más lento que otros procesos cognitivos complejos.

³⁹ La función ejecutiva es una habilidad que se inicia en edades tempranas y se extiende hasta la adultez.

⁴⁰ Propusieron para esta función distintas fases de adquisición, denominadas etapa desarrollo muy temprano en la niñez, intermedio en la niñez tardía e inicio de la adolescencia tardía.

⁴¹ Hacia los 12 años de edad los niños adquieren su máximo desempeño en habilidades de memoria de trabajo viso- espacial.

⁴² Es de suma importancia mantener niveles altos de motivación mientras se llevan a cabo las actividades de entrenamiento. Los juegos de mesa en este caso resultan una estrategia didáctica muy útil a la hora de entrenar estas habilidades, y tienen el valor añadido de no ser percibidas como una labor de trabajo escolar más.

ESTADO DE LA CUESTION

Finalmente, como bien señala Lussier (2014)⁴³, en rehabilitación neuropsicológica, la mayoría de los modelos de intervención sobre funciones ejecutivas se basan en el concepto de plasticidad cerebral y buscan la restauración o reorganización de las funciones superiores.

Gracias a la neuroplasticidad, la capacidad que tiene el cerebro para modificarse y adaptarse, las funciones ejecutivas se pueden entrenar. Según Portellano (2018)⁴⁴ se define la plasticidad cerebral, como la propiedad mediante la cual se producen continuas transformaciones en la anatomía y el funcionamiento del sistema nervioso en cualquier momento del ciclo vital, como respuesta a las necesidades adaptativas del individuo ante las demandas del ambiente.

La plasticidad cerebral y la evolución de la persona constituyen evidencia de que el cerebro y el sistema nervioso son dinámicos, y su desarrollo se nutre del contexto, del ambiente y de las experiencias vividas que se generan. Esto quiere decir que el entrenamiento de las funciones ejecutivas puede favorecer en cada persona aquellas funciones que están menos desarrolladas (Korzeniowski, 2017)⁴⁵. No obstante, estas funciones se pueden entrenar y ejercitar a través de la estimulación. Además, no es sólo importante el hecho de entrenar en sí, sino también el cómo se realiza ese entrenamiento, resaltando el papel de la motivación como variable predictora del rendimiento conseguido (L'Ecuyer, 2014)⁴⁶.

Los cambios estructurales y funcionales del córtex prefrontal y sus conexiones se asocian con las ganancias en las funciones ejecutivas en la infancia. Sin embargo, la maduración por sí sola no puede dar cuenta del desarrollo cognitivo, el contexto sociocultural lo modela e impacta sobre él. Desde el microsistema, las interacciones colaborativas que el niño establece con los adultos significativos de su medio, brindan el soporte social para construir sus funciones de control cognitivo (Korzeniowski, 2018)⁴⁷. En la actualidad se las concibe como funciones de control cognitivo involucradas en la regulación de cogniciones, emociones y comportamientos necesarios para la resolución de situaciones complejas o novedosas.

⁴³ Se podría entonces afirmar que intervenir en las funciones meta-cognitivas superiores y de manera lúdica y ecológica, mejora sensiblemente las funciones cognitivas ejecutivas y atencionales.

⁴⁴ La neuroplasticidad se presenta desde la gestación hasta la vejez, sin embargo, la edad es uno de los factores condicionantes de este proceso.

⁴⁵ Las funciones ejecutivas tienen un desarrollo algo más lento que otros procesos cognitivos complejos.

⁴⁶ Se trata de educar en el asombro, esto sugiere la importancia de mantener niveles altos de motivación mientras se llevan a cabo las actividades o dinámicas de entrenamiento.

⁴⁷ Medir y evaluar un constructo multidimensional como las funciones ejecutivas, es una tarea compleja. Muchos instrumentos resultan impuros o carecen de la capacidad de generalizar sus resultados al hacer cotidiano.

ESTADO DE LA CUESTION

Según Aguilar et al. (2022)⁴⁸ a partir de la implementación de los recursos lúdicos diseñados específicamente para la población con discapacidad intelectual leve se puede mejorar el estado funcional y adaptativo de los procesos cognitivos.

⁴⁸ La estimulación es concebida como una especie de gimnasia mental que mejora el funcionamiento adaptativo, la calidad de los procesos y las funciones superiores del niño mediante ejercicios que fomentan la actividad de procesos cognitivos superiores tales como lenguaje, memoria, atención, percepción, entre otras.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se desarrolla de manera descriptiva dada que las variables, estrategias, recursos fonoaudiológicos y respuestas de los niños se miden de manera independiente sin establecer relación. El diseño es no experimental ya que no se manipulan las variables y si es de diseño transversal porque se realiza un corte en este año dos mil veintidós. La investigación se desarrolla como un estudio de caso de dos niños dado que busca profundizar durante 8 sesiones la implementación de actividades lúdicas, en las mismas se pondrá a ensayo cada una de las habilidades ejecutivas y los cambios que surgen lenguaje en las dimensiones expresiva y comprensiva. Los niños asisten a un consultorio fonoaudiológico en la ciudad de Rio Gallegos, Argentina.

Las variables de esta investigación son, funciones ejecutivas, el lenguaje: expresivo-comprensivo, y el retraso intelectual leve.

RESULTADOS

Se presenta a continuación el análisis de seguimiento de cada sesión

Tabla N°1: Sesión N°1, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente x	propósito	Tiempo
<p>Hola E, ¿cómo estás? ¿Quéres sacarte la campera? Ya levanté la calefacción para que caliente la sala. Hoy vamos a jugar eligiendo un juego vos y luego uno yo.</p> <p>Yo elijo un juego de cartas</p> <p>¿Sabes jugar a las cartas?</p> <p>Yo te voy a enseñar</p> <p>¿Te ayudo? Fuerte, mira fuerte estírale la gomita</p> <p>Ayudo modelando</p> <p>Vení sentate, te enseñó como se juega</p> <p>Saca uno de ahí y va en el medio</p> <p>-¿En serio? yo no sabía que estaba en digital</p> <p>¿Cómo se juega ahora? Pones así las cartas en la mano y miras si tenes del mismo color o también puede ser otro color, pero el mismo número y dejás en el medio</p> <p>- ¡Muy bien así se juega!</p> <p>¿Te toco azul? ¿Sí? Tiras y si no sigue jugando la seño.</p> <p>-Uh ¿y esa carta que hace? ¿Qué elegís?</p> <p>¿Sabes qué significa esta carta?</p> <p>Como no tengo más cartas de ese color saco de mazo. Esta carta ¿sabes qué significa?</p> <p>Cambio a azul</p> <p>-¿Sabes cuál es el objetivo del</p>	<p><i>No, gracias</i></p> <p>Sostiene la mirada fija escuchando la propuesta de juego</p> <p>Realiza gesto de no con la cabeza</p> <p>Mira y me muestra el mazo de cartas, no puede desarmar para repartir las cartas</p> <p>Logra y deja el mazo en la mesa. Se va, se saca la campera. Mira cuando reparto y cuenta hasta 7</p> <p><i>-Si si yo sabía porque lo jugaba en digital o o sea en esta en internet peee ro ro me casa co mi papa el juego del celular.</i></p> <p>Saca un color azul. Muestra</p> <p><i>-Yo yo saque azul</i></p> <p><i>Saca más cartas del mazo</i></p> <p><i>Yo yo saque otro color</i></p> <p>Tira carta comodín</p> <p>Verde</p> <p><i>-te bloquea</i></p> <p><i>- si comodín</i></p> <p>Se queda mirando sin responder</p> <p><i>- ¿Con una carta?</i></p> <p><i>-No tengo azul.</i></p> <p>Mira cuando tiro la carta</p> <p><i>-Te bloqueo</i></p> <p>-Juega con cartas de otro color (bloquea nuevamente)</p> <p><i>-mejor no</i></p> <p><i>- quien será?</i></p> <p>-Se acerca a mirar y lo saluda la seño, hace un</p>	<p>Se implementa actividad lúdica para: examinar que tipos de estrategias de las funciones ejecutivas utiliza.</p> <p>Permite trabajar: atención, lógica</p> <p>Estrategia, juego rápido, memoria a corto plazo, estimular la memoria a largo plazo y flexibilidad cognitiva</p> <p>El juego consiste en el que gana el primero que se queda sin cartas, pero hay muchas normas que lo facilitan u obstaculizan, por lo que el jugador también tendrá que ser hábil recordando las normas.</p>	<p>30 minutos</p>

<p>juego?</p> <p>-Quedarse con UNA carta</p> <p>-Sí, cuando te queda una, ¡decís UNO!</p> <p>Sacas del mazo y si no tenes sigue la seño</p> <p>-Oh no!! Y yo ahora no juego.</p> <p>¡Muy bien jugado! y ahora?</p> <p>Me parece que así no es la regla del juego, pero después leeremos las reglas en la próxima vez que juguemos.</p> <p>Se escucha que golpean la puerta</p> <p>Es la seño Marta</p> <p>Ya terminamos.</p> <p>¿ésta que significa?</p> <p>Mira la seño también tiene +2</p> <p>¡Oh no por favor! Espero que no se vuelvan malas.</p> <p>Terminamos, ya terminamos y vos elegís</p> <p>Ahora cuando terminemos vos elegís a cuál queres jugar</p> <p>¿Después me decís a cuál queres jugar?</p> <p>Si el de los pececitos</p> <p>Pero a ese me parece que le falta pilas</p> <p>¿Listo?</p> <p>Te toca, yo ya levanté una carta</p> <p>-y esa qué significa?</p> <p>Ah bien, derecha o izquierda, ¡bien!</p> <p>-para mi significa como la ronda iba primero vos y después yo ahora toca primero yo después</p>	<p>grito de asombro</p> <p>-Es +2</p> <p>- no, pero mira, quiero decirte unas cosas, mira mis cartas están vivas</p> <p>- ¡oh no! Están haciendo travesuras</p> <p>- terminanos y jugamos a este</p> <p>-pero te quiero decir ahora A esteee!! Eligiendo una pecera con pececitos</p> <p>- al de las pirañas</p> <p>-acá hay una pila</p> <p>realiza gesto con la cabeza, si</p> <p>levanta una carta y pone en la mesa una carta con dos flechas</p> <p>-capaz derecha o izquierda</p> <p>-y eso que significara?</p> <p>- aaahh</p> <p>-No tengo rojo, tengo verde</p> <p>- otra de la misma pero verde</p> <p>Mira sus cartas...</p> <p>-mm si</p> <p>-yo si tengo</p> <p>Se ríe, porque no tengo</p> <p>-mira me quedan dos jaja</p> <p>-no ya no tengo más verde</p> <p>-otro amarillo</p> <p>tira cualquier color, saca del mazo</p> <p>- cero</p> <p>- si</p> <p>-comodín</p> <p>-Amarillo</p> <p>- ¡Uno!</p> <p>-UNOO! Tiro la carta de color amarillo.</p>		
--	---	--	--

<p>vos</p> <p>-Cambio a rojo</p> <p>-no tenes? Ahora levanta y tira si te toca</p> <p>- si podés tirar</p> <p>-Me toca a mí, pero no tengo verde, ¿Tenes verde?</p> <p>-acordarte cuando tengas una decís Uno,</p> <p>-No tengo verde, no te burles de la seño</p> <p>- acordarte que es Uno, no tiene verde la seño, tiene otros colores, vos Tenes verde?</p> <p>Levantamos de acá (señaló mazo)</p> <p>Me toca a mí, no me tocó. No se puede cualquier color, te toca</p> <p>¿Cambia a rojo, tenes rojo?</p> <p>Gestos de asombro. ¿A qué cambias?</p> <p>¡Oh noo! No tengo amarillo me vas a ganar y ¿cuántas cartas tenes? ¡Ay no por favor! Espérame, yo tengo que tirar una y te toca</p> <p>¡Dame la revancha por favor!¿pero me das la revancha en el otro juego?</p>	<p>Gano el juego</p> <p>- Nooo, si tenemos que jugar al otro juego</p> <p>- la revancha en el de las pirañas</p>		
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego expuesto, el paciente E, se mantuvo predisposto a realizar la actividad lúdica consiguiendo la motivación adecuada mostrándose sonriente y con actitud alegre, la actividad le significó sin desafío ya que logró con éxito cumplir las reglas del juego, número de cartas, atribuir los significados, y color de cada carta, con ello recordar el paso a paso manteniéndose hasta finalizar, además a medida que va avanzando en la comprensión supo crea estrategias para ganar el mismo. Coincidiendo con Owens, (2016) el juego en la infancia temprana se visualiza como un aspecto esencial para el desarrollo de distintas funciones afectivas, cognitivas y lingüísticas.

Las estrategias de las funciones ejecutivas más utilizadas fueron memoria de largo y memoria operativa junto con la flexibilidad cognitiva y planificación, manteniendo durante todo momento un lenguaje acorde y coherente al contexto formado.

Tabla N°2: Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión N° 2, paciente E

Fono	Paciente x	Propósito	Tiempo
<p>¿Hola E, cómo estás?</p> <p>¿Qué te parece si después jugamos a juego de monos sí?</p> <p>Busca bloques para imaginar que son personajes.</p> <p>-Ay! Ese alcalde me da miedo, es una tapita de un juego. Hay un niño que le gusta jugar con las tapitas</p> <p>Bueno primero vamos a jugar entonces al de los monos y luego elegís otro juego vos</p> <p>¿Me ayudas a armarlo? No te los coma a los monos</p> <p>Bueno mira ¿cómo se pone acá?</p> <p>-y que va a pasar, van a pasar todos los monos y nada los va a atrapar, nada los detiene.</p> <p>-Y si, se cayeron todos en la playa/isla</p> <p>Para detener a los monos ¿qué hay que hacer?</p> <p>- ¡Mira esos monos! ¿A dónde se subieron? Si a las hojas se subieron estos monos, están re divertidos esos monos</p> <p>-mmm ese alcalde es malo, malo, malo</p> <p>-¿Vos escuchaste golpearon? ¿Hay alguien?</p> <p>-Capaz era el viento nomas que hizo sonar la puerta</p> <p>- bueno, pero entra el viento igual. Viste que hay mucho viento. Seguro que a vos te trajo el viento (me río) ¿no?</p> <p>- ¿Viniste en auto?</p> <p>Expresión sorprendida. ¿Qué hacen los monos salvajes? Son malos los monos entonces.</p> <p>¡Oh no! Pobrecita nena. ¿Quién le hizo eso?</p>	<p>Ingres a la sala sin saludar. Mira a los niños que están en otra sala y se va corriendo a la otra sala. Agarra la caja del juego</p> <p><i>-Mira quién está aquí el alcalde.</i></p> <p><i>¿Qué es esto? Busca el juego de los monos. Asiente con la cabeza</i></p> <p><i>-Si</i></p> <p><i>Mira lo que hace el alcalde, los va a matar (sonido de rrr). Pone los monos en un vaso y hace como si se los toma</i></p> <p><i>-Mira tengo sed de monos. Mira que hago. Espera que quiero ver qué pasa si lo no pongo los palitos</i></p> <p><i>-Se cayeron de remate. Para detener a los monos mira que hago</i></p> <p><i>-poner eso (señala los palitos) pero mira mira que hago. Se subieron a las hojas de la palmera. Mira el alcalde va a nadar con los monos</i></p> <p><i>- ¿Por qué? Si está nadando. ¿quién será? Miraaaa. Muestra hacia la puerta de salida</i></p> <p><i>-Nooo, no hay nadie capaz era un fantasma</i></p> <p><i>- pero si la puerta está cerrada</i></p> <p><i>-No. Vuelve a sentarse en la silla</i></p> <p><i>- ¿Sabías que estos monos son salvajes? Asiente con la cabeza</i></p> <p><i>-arañan a a a laaas personas</i></p> <p><i>-Mira voy a meterlos. Agarra los palitos. Pone un palito</i></p> <p><i>-Mira la metió (poniendo la muñeca en un</i></p>	<p>Permite trabajar, atención conjunta, atención selectiva, motricidad fina, función ejecutiva de planificación y resolución de conflictos.</p>	<p>25 Minutos</p>

<p>Oohh no los monos salvajes ¿Me ayudas a terminar de armar? ¡Oh no! Pobrecita nena</p> <p>-Bueno, te toca poner un palito. Dame uno azul. Haber uno azul por acá.</p> <p>No, pobrecita nena. Cuando terminemos de jugar la podés poner a la nena, ¿quéeres?</p> <p>Acá falta uno azul, ¿cómo es? dos palitos del mismo color por hilera?</p> <p>-Uno? Mira acá hay tres del mismo color</p> <p>¿Así?</p> <p>-Dale, falta poquito, falta poquito</p> <p>-Falta poco</p> <p>-dos huequitos? ¿Dónde? no veo</p> <p>Acá hay uno (señaló). Ahí Tenes uno(señaló)</p> <p>-¡listo! Podes poner los monos. ¿Así con las manos o con el vaso?</p> <p>- ¿Sabes cómo es el juego? ¿El que tiene menos monos? ah sí? Pensé que ganaba.</p> <p>- ¿Cual regla? sí me parece, bueno ¿quién empieza primero? ¿por qué? ¿Ah, porque vos sos más chiquito comienzas primero? ¿Entonces la regla era que el que tiene menos monos gana?</p> <p>-Me toca a mí ahora. No me toca el color azul. ¿Eh que haces? Eso es trampa, ¿quéqueres sacar?</p> <p>- Pero una vez te toca a vos y una vez me toca a mí. tiro el dado</p> <p>- verde, no hay palitos para sacar, te toca</p> <p>Saco palitos y no se cae ningún mono, no me quieren esos monos.</p> <p>-E, que dije sin hacer trampa. Me toca y se caen varios monos</p> <p>-Pobrecita nena se va a caer. Me toca rosa mira</p> <p>- E, que te dije, esa nena no adentro no porque no es del juego. Te toca, tira el dado.</p> <p>-Dale que ya terminamos. Tire, me toco rosa.</p>	<p>vaso)</p> <p>-Mira</p> <p>- <i>sí, pero mira, la hunden. Yo la salve. Me pasa un palito azul. Sigue poniendo palitos</i></p> <p>-Acá uno rojo quiero <i>ver qué pasa con la nena</i></p> <p>- Si</p> <p>-No</p> <p>- yo yo creo que es uno por hilera</p> <p>- ja ta ta también también eso decía</p> <p>- Si</p> <p>- Falta poco, porque hay dos huequitos. No hay más</p> <p>- ahí (señala el lugar). Listo ¿dónde?</p> <p>-Así con las manos pierde, inventemos una regla</p> <p>- <i>el el que tiene más monos gana, dale?</i></p> <p>-<i>pero mira que robo la nena, un palito, lo usa de espada para pegarle al alcalde</i></p> <p>- <i>yo empiezo primero, porque yo soy menor</i></p> <p>- <i>sí, tiro el dado, el que saca más monos. Mira que hizo la nena, está nadando. Me toca a mí. Tira el dado varias veces</i></p> <p>-Nooo</p> <p>- eh eh rosa</p> <p>- Otra vez. Sigue tirando y saca los palitos. Mira que hace la nena, te está ayudando</p> <p>Tira otra vez varias veces no le toca el color.</p> <p>Tira el dado, se caen tres monos</p> <p>-<i>Mira que hace la nena, está en la palmera</i></p> <p>- <i>No se cae dije</i></p> <p>Tira la nena en la palmera.</p> <p>-Lo siento</p> <p>-<i>Mira que hace la nena</i></p>		
--	---	--	--

<p>Ningún mono saque</p> <p>-No te burles de la seño que no sacó ninguno. Te toca, E. Tiro, y no sacó varios monos. El último, quien lo saca, te toca, vos tenes mucha suerte</p> <p>-tira el dado y yo no saco nada, no te burles. Ahora contemos.</p> <p>Yo cuento, junto con él los míos, llegó al diecinueve, ¿entonces cuanto tenes? ¿Y yo cuánto tengo?</p> <p>- no me despeines, no me despeines y no me gustan las cosquillas.</p> <p>-Bueno juntamos? Ahora sí. Pero no le hace nada, tirarse por ahí</p> <p>- ¿Si? ¿Qué le dolió? ¡Oh no! se lastimó la espalda. Guardamos el juego</p>	<p>-Mira está jugando con el gusano</p> <p>Tira el dado y no le toca</p> <p>-Dardo feo. Continúo tirando el dado. <i>Lero lero camionero</i>. Tiro y sacomuchos monos. Tiro y sigue sacando otros más</p> <p><i>Lero lero camionero</i>. Tiro el dado y no le toca, pero sigue jugando</p> <p>-<i>Lero lero camionero</i>. Tira el último dado. Se lleva los últimos monos.</p> <p>- Nueve. Diecinueve, así que te despeino y te hago cosquillas</p> <p>- Ahora sí? Señalando a la nena para tirarla en la palmera. ¿Sabes que si le dolió? La espalda. Se ríe y guarda</p>		
---	---	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego propuesto, el paciente E, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, aunque al inicio solo quería una actividad con bloques o legos (juguete favorito), luego de intercambiar por otro juego de su interés, se logró motivar apropiadamente. Ésta actividad no le representó reto ni dificultad ya que logró con éxito cumplir las reglas del juego, posición o ubicación de piezas del juego, color, cantidad, recordar el paso a paso y seguirlo hasta armar la estructura para empezar el juego, además comprende cuál es el propósito, puede explicar cómo se realiza cada acción y crea estrategias para ganar el mismo. Según Pueyo (2019) las actividades revelan procesos cognitivos que se transforman en un adiestramiento para introducirse en el mundo del lenguaje y la cultura, es decir, el juego forma parte de la inteligencia del niño. Además, gracias a él, comprende que puede lograr múltiples propósitos mediante la combinación de pocos elementos, como sucede en el sistema lingüístico. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria operativa, planificación junto con la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando sus sentimientos.

Tabla N°3: sesión N°3, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>-Hola E, ¿Jugamos a este?</p> <p>-Vas a hundir un barco?</p> <p>- ¿Cómo se hunde un barco?</p> <p>- mmm me parece que hay que darle al barco, no la agua</p> <p>- ¿Cómo lo estás armando?</p> <p>-sí por favor y entonces ¿cómo se juega?</p> <p>-Yo sé que se trata de hundir un barco, pero ¿cómo? por ejemplo yo pongo acá (señaló y nuestro) y digo: J3</p> <p>- es de tipo adivinar donde están mis barcos ¿Cuántos barcos tienes? contó</p> <p>-yo tengo seis, tengo uno demás</p> <p>- Haber si adivinas dónde están mis barcos</p> <p>-yo elijo los rojos y los blancos, bueno listo, empezamos?</p> <p>-Uno ¿pero qué letra? cerca está, pero no le diste</p> <p>- ¿Tu barco está en la letra E4? pero ¿cuántos balazos tengo que pegarle para hundirlo?</p> <p>-viste que hay mucho viento afuera</p> <p>-sabías que hay gente que le tiene miedo al viento, porque es peligroso porque viste que se puede volar un techo</p>	<p><i>-Hola. Encuentra el juego en la mesa y quiere jugar</i></p> <p><i>-Si. Hace sonido de balas con la boca</i></p> <p><i>-Balazos, oye, pero le da al agua nomás, porque ellos fallan.</i></p> <p><i>-mira! Mira como es, ¿ahora te armo?</i></p> <p><i>-Si</i></p> <p><i>-Eehh (piensa)</i></p> <p><i>-sí, yo tendría como cinco barcos, yo creo que cinco y cinco</i></p> <p><i>-ahora tengo tres, estos son míos, hagamos que los barcos son soldados</i></p> <p><i>-Nooo, así no. Los blancos son cuando le das al agua y los rojos cuando le das al barco.</i></p> <p><i>-Yo empiezo primero porque soy menor</i></p> <p><i>- ¿Tu barco está en el uno? Uno A</i></p> <p><i>-Si le diste ¡qué balazo!</i></p> <p><i>cuatro balazos le tenes que pegar</i></p> <p><i>-si hay viento</i></p> <p><i>-No me da miedo</i></p> <p><i>-o también puede volar a la gente</i></p> <p><i>- ¿puede ser que esté en A10?</i></p> <p><i>-Eehh... no le diste ¿tu barco esta está esta, en A8?</i></p> <p><i>-mira sabes porque adivine? muestra su mano que tiene vida, intrusa</i></p> <p><i>-sí, le diste a mi barco, ya está a la mitad</i></p> <p><i>- ¿Sabes a qué se parece? al Titanic</i></p> <p><i>- Si lo mire con mi hermana</i></p> <p><i>-si me gusta porque al final hay sobrevivientes y además ¿sabes que paso con el chico que le gustaba a la chica? Se ahogó</i></p> <p><i>-Si y después uuuuuhh. realiza señas de que se hunde. A ti te toca</i></p>	<p>Barquitos:</p> <p>En este juego, de mesa se combina razonamiento lógico, memoria de largo plazo y estrategias, ya que el objetivo es hundir la flota enemiga tratando de adivinar su ubicación</p>	<p>25 minutos</p>

<p>vos le tenes miedo?</p> <p>-No tanto como volar gente, pero sí pueden ocurrir accidentes</p> <p>-bueno te toca, a ver si adivinas dónde están mis barquitos</p> <p>-te doy una pista está en la letra A, pero lejos del uno</p> <p>-le pegaste al agua, ahora me toca, la letra F5, le di? te toca</p> <p>-Si le diste!!! pero falta que le des dos más.</p> <p>-Mano intrusa espiadora, super intrusa</p> <p>-Tu barco está en la E5?</p> <p>-¡¡Qué bien!!¿Viste la película el Titanic?</p> <p>-Qué bueno que la viste con ella y te gustó la peli?</p> <p>- a mí no me gustó porque tiene un final muy triste, se hunde el barco.</p> <p>- No me acuerdo</p> <p>-Ah sí, y el agua estaba muy fría, pero se divertieron toda la noche, cantaron jugaron y bailaron</p> <p>-bueno una más porque es la hora y ya te vienen a buscar</p> <p>la letra C 4</p> <p>-te toca te toca la suerte loca</p> <p>- mm no está en ahí,</p> <p>me toca, tu barquito está</p>	<p><i>-No le diste, tu barquito está en en en el B10</i></p> <p><i>- ledisté a dos barquitos, los puse juntos, uno está esta atrás, otro en el medio, se me olvidó, que eran tres oportunidades</i></p> <p><i>- ¿Tu barquito está en el C7? que? ¿B5?</i></p> <p><i>- Ya me aburrí, no quiero jugar más a esto. Bueno, no quiero jugar más</i></p> <p><i>(se levanta de la silla, mira por la ventana) creo que se están tardando mis papas. Guarda las piezas del juego en la caja y ve llegar a sus papás</i></p> <p><i>-Ya me vinieron a buscar. Sale corriendo de la sala a buscar la campera se pone y dice chaau seño</i></p>		
---	---	--	--

<p>en D de delfin nro. 3 ¿cómo le di a dos? Como hiciste para poner a los dos juntos. Ahora te toca a vos</p> <p>¿Listo?noo! le diste al agua, ahora me toca a mi ¿Numero 5 y letra B esta? ¿Qué letra te dije?Bueno una más y listo sí? Porque ya te vienen a buscar</p> <p>-Dale, bueno ayúdame a guardar entonces el juego</p> <p>-Bueno a ponerse la campera entonces. Adiós nos vemos pronto!</p>			
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego propuesto, el paciente E, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar apropiadamente, logró realizar asociaciones con sus intereses durante la partida. Ésta actividad no le representó reto ni dificultad ya que logró con éxito cumplir las reglas del juego, posición o ubicación de piezas del juego, cantidad, respetar el paso a paso y seguirlo hasta terminar el ejercicio, este no fue de su agrado manifestándose, aunque se mantuvo obediente, además comprende cuál es el propósito, puede ayudar a enseñar al otro, cómo se realiza cada acción. Según Vygotsky (1926) como se citó en Sánchez Alba, 2019, al juego se le otorgó un papel fundamental como instrumento y recurso sociocultural al considerarlo un elemento impulsor del desarrollo mental del niño facilitando así el desarrollo de las capacidades superiores como la atención o la memoria voluntaria, siendo estas las funciones ejecutivas. Dé las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando sus sentimientos

Tabla N°4: sesión N°4, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>¿Hola E, cómo estás?</p> <p>- ¿Jugamos este juego nuevo?</p> <p>¿Jugaste alguna vez este?</p> <p>-bueno juguemos a este juego de recorrido</p> <p>- ¿acá o en la otra sala nos quedamos? Hoy estamos solitos</p> <p>- bueno</p> <p>-también hay cheques, sabes cuáles son?</p> <p>-bueno ármalo solito si podes, si necesitas ayuda ahí te ayudo</p> <p>-rusa</p> <p>-porque así se lo llama. ¿que?</p> <p>-bueno te explico, la caja se va a llamar el banco, es el que nos va a pagar el sueldo, sabes que es el sueldo?</p> <p>-es la plata que cobramos cuando trabajamos</p> <p>-solo uno, después el juego podés ir cambiando de auto</p> <p>Armo el juego guiándolo con cada pieza</p> <p>-el juego para comenzar te pregunta primero ¿que querés hacer? ¿Querés estudiar o querés trabajar?</p> <p>-bueno, mira acá hay tarjetas para que vos elijas de que querés trabajar</p> <p>-estas otras tarjetas son de la casa que tenes que elegir y</p>	<p><i>-Hola</i></p> <p><i>-bien</i></p> <p><i>-sí</i></p> <p><i>-sí con la seño Marce</i></p> <p><i>-en la otra sala, por por porque que que hay hay menos sol</i></p> <p><i>-hay muchos billetes de animación</i></p> <p><i>-no</i></p> <p><i>-mira!mira es una ruleta</i></p> <p><i>-porque rusa?</i></p> <p><i>-te quiero mostrar algo que encontré</i></p> <p><i>-un poroto (se ríe), mira un auto</i></p> <p><i>-no</i></p> <p><i>-yo quiero cuatro autos. Ayuda en el armado, buscando la letra de referencia.</i></p> <p><i>-trabajar</i></p> <p><i>-Eehh</i></p> <p><i>Agarra la ruleta y quiere dar vueltas</i></p> <p><i>-ahora? policía</i></p> <p><i>-Cantante</i></p> <p><i>-Elegí esta, quiero esta</i></p> <p><i>-súper!!(se ríe) Mira y elige</i></p> <p><i>Mira y elige, Gira y le toca ocho. Espera atento a que le lea lo que dice el casillero</i></p> <p><i>-no tengo cinco</i></p>	<p>Juego de recorrido</p> <p>Permite trabajar: atención, lógica, estrategia, juego rápido memoria a corto plazo</p> <p>estimular la memoria a largo plazo y flexibilidad cognitiva.</p> <p>Este juego lúdico permite mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.</p> <p>Además, consigue autonomía, aptitudes de liderazgo, resolución de conflictos, establecer organización en el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales</p>	<p>35 MINUTOS</p>

<p>estas otras son de sueldo</p> <p>- espera hay una cosita más que te quiero decir, mira así dadas vueltas las tarjetas</p> <p>-Saca, ¡Woow que bien!!</p> <p>-ahora sácame una para mí, cualquier carta</p> <p>-voy a ser cantante súper estrella!!</p> <p>-bueno ahora nos toca elegir una casa, vos primero, pero cuidado porque hay una casa muy fea.</p> <p>-guau no lo puedo creer una cabaña. Muy linda tu casa. Y ahora elegí una para mi</p> <p>-me encanta me elegiste como un departamento</p> <p>-y ahora otra tarjeta de tu sueldo</p> <p>-Treinta mil, guau no lo puedo creer eso es mucha plata</p> <p>-y ahora una para mí,</p> <p>Woow dice cincuenta mil, también es mucha plata (gestos de asombro)</p> <p>-ahora si empezamos el juego, nos ponemos por acá, donde están los que trabajan porque de este lado (señalo), están los que estudian</p> <p>-ahora podés girar la ruleta</p> <p>-Uuhh tuviste un accidente en el auto, tenes que pagar cinco mil con tu plata</p> <p>-Ahí tenes diez, mira vos me pagas con eso y yo te doy de vuelto 5mil</p>	<p><i>-solo tengo diez mil</i></p> <p><i>-bueno, te toca</i></p> <p><i>-es- estas perdi-do,pier-des un turno</i></p> <p><i>-me toca cinco</i></p> <p><i>Cuenta hasta el cinco. Lee con dificultad</i></p> <p><i>-po-pon-cha-chas u-una llanta</i></p> <p><i>Asienta con la cabeza</i></p> <p><i>-diez mil. Mira mientras muevo las piezas, pero comienza a dispersarse inventando un jaque</i></p> <p><i>-sabes qué pasa cuando jaqueo el juego puedo saltar en el juego</i></p> <p><i>-Esperaaa</i></p> <p><i>-po-po-nes al día, yo tengo diez mil</i></p> <p><i>-re-rci-recepción de la boda, si todo sale dinero</i></p> <p><i>-Salió ocho, quiero elegir otra o-otra casa.</i></p> <p><i>Se queda mirando la tarjeta</i></p> <p><i>-no quiero cambiar po que si tengo hijos pueden salir por la ventana</i></p> <p><i>- y entrar por la ventana</i></p> <p><i>-Pagar impuestos!!</i></p> <p><i>Gira la ruleta, toca tres jidía de pago!!</i></p> <p><i>-treinta mil. Se ríe, gira y toca 10, cuenta y llega a la meta</i></p> <p><i>-mira te puedo decir una cosa? Se le cae el personaje y lo vuelve a poner, cuenta hasta diez y llega</i></p>		
---	--	--	--

<p>-me ayudas que dice?</p> <p>-¡joooh!!!voy perdiendo</p> <p>-mira ahora te toca</p> <p>-bueno este es un seguro que te cuida si tenes un accidente en el auto, como lo que te paso recién y este es otro seguro que es para la casa, para que los ladrones no entren a robar</p> <p>- fíjate tiene que decir ¿cuánto hay que pagar? bueno los dos vamos a pagar diez ¿sí?</p> <p>-ahora me toco seis. Muevo y me toca te casas, ahora elijo un chico para casarme, un ratito jugamos a este y después elegís otro juego que quieras ¿sí?</p> <p>-Te toca un tres, yo te leo lo que dice: pones al día tu computadora, pagar diez mil, ¿listo? Me toco uno solo</p> <p>-ahora tengo que pagarte la fiesta de la boda, me sale diez mil, pero che que todo me sale caro</p> <p>-Si es cierto todo sale dinero</p> <p>-Ahora te toca, gira</p> <p>-Compra una casa</p> <p>-Uuhh te toco una casa rota, la quéres cambiar? ¿enserio? Tenes razón</p> <p>-bueno me toca a mí, siete, dice que debo pagar 20mil, Pagado!!, ahora me estas ganando, te toca, ahora ganas eso por cuidarnos</p> <p>-me toca, giro y me toca, dice que tengo un bebe y quiero que sea nena, ahora te toca</p>	<p><i>-Gane!! Lero lero camionero</i></p> <p><i>-cuenta uno, mmm...</i></p> <p><i>empieza de nuevo</i></p> <p><i>diez veinte, treinta cuarenta y cincuenta</i></p> <p><i>-sí je</i></p> <p><i>- sí, puedo elegir otro juego? ¿con los bloquecitos?</i></p> <p><i>-puedo armar el tren? oohh okeeeey.</i></p> <p><i>-adiós, sale corriendo se pone la campera</i></p>		
--	--	--	--

<p>girar la ruleta</p> <p>-oohh no! Creo que me estas por ganar, ¿te ayudo? Te voy a sostener el auto.</p> <p>-no lo puedo creer me ganaste, igual la seño estuvo cerca. ¿cuánto dinero tenes? mira de diez en diez, ¿Woow todo ese dinero ganaste?</p> <p>-me ayudas a guardar el juego, si, pero ya es la hora, que querías jugar? la próxima cuando vengas armamos con los legos dale?</p> <p>-ahora no, ahora tenes que buscar tu campera. ¡Chau! Nos vemos</p>			
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego sugerido, el paciente E, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar ya que fue una propuesta nueva, logro realizar asociaciones con sus intereses e interesado por aprender las reglas. La actividad le represento mucha dificultad se lo incentivo para continuar ya que posee las herramientas, logrando finalizar con éxito. Cumplió las reglas del juego, utilizo nuevas habilidades para superar obstáculos de la lectura, pidiendo ayuda o aceptando la corrección, alcanzo un nivel mayor de conocimientos sobre manejo de dinero, valores-cantidad, saberes cotidianos, justificando cada movimiento la acción y se mantuvo en el ejercicio hasta concluirlo. Este juego lúdico es apropiado para generar y practicar escenas de la vida cotidiana como conflictos y poder estimular no solo la autonomía sino también a resolución de las limitaciones. Se ejercitó al mismo tiempo funciones ejecutivas de memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento, toma de decisión ya que analizo cada acción justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma eficiente. Como afirman los autores Flores-Lázaro et al. (2014) según se citó en Korzeniowski (2018), han concordado en que el buen desarrollo y el éxito en las etapas de la vida infantil, adolescente y adulta depende en parte de las funciones ejecutivas ya que permiten que el individuo se involucre de manera funcional en las actividades de la vida cotidiana

Tabla N°5: sesión N°5, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>Hola E, ¿Cómo estás? Podemos jugar a este (muestro caja del juego)</p> <p>-No sé, ¿qué pasa? si mira son de igual color</p> <p>-A mí me gusta el azul y a vos que color querés?</p> <p>-no me acuerdo. Adivina que nos falta...adivina adivinadora que nos falta</p> <p>Hay que pedir en la otra sala a la seño, podes ir a buscarlo, ¿después me toca a mí? ¿Y si tiramos los dados para ver quién empieza?</p> <p>-bueno, pero somos dos (señalo contando)</p> <p>-dale que tire, pero vos contalo porque yo no sé idioma perro</p> <p>¿Ahora tiro querés? dale cuanto era? ¿Yo cuanto saque?</p> <p>¿Y ahora quien empieza? ¿Podemos jugar con un solo dado ahora?</p> <p>Tiro el dado y digo: mira que me toco, así me va a tomar toda la tarde avanzar, si solo saco uno.</p> <p>-Qué cosa? ¿No era nadie? Tal vez fue el otro nene en la otra sala</p> <p>-no, no existen los fantasmas</p> <p>-Es una varita mágica, que podés convertir a las personas en animales</p> <p>- Uuhh sí, tengo que comprarle pilas</p> <p>-bueno mira me toco el dos a mí en el juego (leo las instrucciones del juego), dice esquía por el arcoíris</p>	<p><i>-Hola, bien, si buena idea</i></p> <p><i>-sabes qué pasa si caes en el agua? volves al inicio, saca las fichas de la caja y encuentra iguales.</i></p> <p><i>-Mira gemelos, ya lo sabes, Rojo</i></p> <p><i>-mira están todos los colores, un.... un dado?</i></p> <p><i>-sí. Va a buscar los dados, yo empiezo porque soy más chiquito</i></p> <p><i>-bueno, podemos jugar de a tres</i></p> <p><i>-Mira será el perro dálmata</i></p> <p><i>-Empieza el perrito primero a tirar los dados</i></p> <p><i>Uno, dos, tres, cuatro cinco seis siete ocho nueve diez y once, afirma con la cabeza, yo los voy a contar: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12</i></p> <p><i>-El perro 11, tu 12</i></p> <p><i>-Ahora yo tiro los dados, Cuenta 1,2,3,4,5,6,7,8,9</i></p> <p><i>-Empiezas tú, si, uno, ¿que fue eso? ¿Ese ruido? Se levanta de la silla y abre la puerta, no hay nadie, o capaz un Uuhh Un fantasma (hace gesto de manos temblorosas)</i></p> <p><i>- ¿Qué es esto? Se ríe, pero le falta pila, bueno. Escucha atento la regla del juego</i></p> <p><i>-Haber me toco 3(avanza contando), ahora me toco cuatro</i></p> <p><i>-ahora le toca el perrito le toco el seis (él juega y avanza por el perro)</i></p> <p><i>-mira está detrás de mí, tus iras ultima, porque tu estas más lejos, cómo eres más grande tiras ultima</i></p>	<p>Carrera de llamas</p> <p>El juego logra trabajar diferentes habilidades motoras básicas tales como desplazamientos y habilidad de reconocer números, planificación,</p> <p>Esta propuesta consiste en un tablero, un dado y fichas se va avanzando por el camino habrá que retroceder, bajar, subir presentando diferentes obstáculos y regular emociones.</p>	<p>24 minutos</p>

<p>avanza 4 casilleros, avanzo, Y el dado?</p> <p>-Me toco cuatro, mira el 8 me dice atajo hasta el casillero 29, te toca</p> <p>-ay cierto que jugaba el perro me olvide que jugaba</p> <p>-ahora le va a tocar último, ahora me toca a mí ¿Por qué? y así es el juego</p> <p>-mira si ahora saco uno o si me caigo en el agua</p> <p>-porque tiro última por ser grande? ¿Y si me hago chiquita? ¿O si me hago bebe? Me rio, y hago sonidos de bebe (me rio) guagua gaga, Uuhh que aburrido ser grande, quiero ser chiquita</p> <p>-te toca crecer y te toco crecer, bueno, mira igual que vos</p> <p>-Ahora si me toca a mí, chan me toco dos nomas, ese es para cuidarte del COVID ¿sabes?</p> <p>-mira si te toca en esta estrella no es buena así que te aconsejo que no caigas ahí por favor, bueno volvamos a jugar así terminamos el juego</p> <p>-que?? dale, pero primero terminamos este (señalo el juego en la mesa)</p> <p>-la gallina de los huevos de oro, bueno quien juega ahora? ¿Yo? No me acuerdo que numero me toco. Creo que dos, sí</p> <p>- ¿me ayudas a leer? esquía</p> <p>-avanzo por el arcoíris? uno, dos y tres, hasta ahí llegue, ¿ahora le toca al perro o a vos?</p> <p>-haber que le tocara, ¡Que suerte que tiene ese perro le toca un seis!</p>	<p>-si</p> <p><i>-no, eso no se vale, así es la vida</i></p> <p>-si</p> <p><i>-Haber me toca 5 ahora, ahora le toca al perro, saco 6, mira que encontré, una mascara</i></p> <p>Sale de la sala para mostrar a su mama que lo esperaba en la entrada, <i>¡tengo una idea!</i></p> <p><i>-podemos jugar a la gallina cuando terminemos</i></p> <p><i>-sí, sí se caen los hundo en el agua, creo que te toco dos</i></p> <p><i>-sí, donde está el veintisiete? Aaahh aquí está el veintisiete.</i> Busca en la caja del juego el nro. 27</p> <p><i>--dice es pu-kk- esquía por por el arcoíris avanza tres casilleros</i></p> <p><i>- ¡Nooo, avanzo tres casilleros!</i></p> <p><i>-a mí me toca, dos avanza y no sale nada</i></p> <p><i>-haber que le tocara</i></p> <p><i>- cuenta: uno dos tres cuatro cinco y seis</i></p> <p><i>-busca el nro. 18 y lo lee: -Re repone ee-energía se come una do-dona, avanza un casillero, avanza un casillero nomas</i></p> <p>Tira el dado, <i>me toco tres</i></p> <p><i>-cuenta: uno dos tres</i></p> <p><i>-si subí</i></p> <p><i>-no no quiero que que me me salga un un uno porque ¡mira!</i></p> <p><i>-este de devuelve no a mí me toca.</i></p> <p>le toca un nro. 1, cae en el agua.</p> <p><i>-noo, pero mira jaqueo el juego</i></p>		
--	--	--	--

<p>- ¿qué dice el 18? se come una dona, es como una factura viste? ¡¡Que rico que hambre!!</p> <p>¿Y ahora a quien le toca? ¿A vos? uuuy!! te toco tres sube por el arcoíris</p> <p>-que dice el 17? Leo, ¿Atajo sube por el arcoíris hasta el casillero 24 ¿subiste?</p> <p>-que? Uuhh ese devuelve al inicio, entonces ese es malo, bueno trata de no caer en el agua, Tiro el dado me toca 4 y avanzo (cuento). Le toca al perro me parece</p> <p>-Oohh no E, y ahora? A ver qué dice el nro. 25, leo en voz alta: -se cae al rio y vuelve al punto de partida</p> <p>-Jaqueaste el juego, mmm me parece le tocaba al perro, bueno cambiaste a otro color, me alcanzaste, ahora le toca al perro</p> <p>-seis también le toco al perro, seis le toco al perro.</p> <p>Cae en el mismo casillero de vuelta al inicio de partida</p> <p>-le toco al perro ese casillero así que no se puede hacer trampa vuelve al inicio</p> <p>-bueno no sin trampa, vos ya jaqueaste el juego le toco ese nro.</p> <p>-aaahh se porta mal el perro? decile que si se porta mal no juega más con nosotros, veni así terminamos ¿vos queres agua? Bueno veni, ultimo tiro de la suerte</p> <p>-yo tiro, me toca cuatro(avanzo) Eehh me estas alcanzando, me toca (avanzo dos), Mira me estas ganando!!</p> <p>-oohh yo te quería ganar, tiro y</p>	<p><i>vuelvo a tirar</i></p> <p><i>-y ahora cambio de otro (busca otra ficha y avanza seis casilleros)</i></p> <p><i>-no, no me toca a mí, mira te alcance, donde estas vos</i></p> <p>Cuenta los nro. hasta el 6, cinco y seis. Hace sonidos de perro enojado</p> <p><i>-no mira!! porque sin trampa? ¡mira si no consigue lo que quiere muerde! se levanta de la silla porque escucha la puerta</i></p> <p><i>-Es Ciro otra vez, Pero ya se juee, se distrae porque ingresa otra seño a buscar agua. Si quiero, tiro el dado salió 3, avanza esos casilleros, vuelve a tirar y le toca tres avanza y me pasa de casillero</i></p> <p><i>-lero lero camionero, tira y le toca igual, haber te tiene que tocar un cuatro, no juguemos con ese, tira otra vez y le toca seis, se acerca a la meta</i></p> <p><i>-no no hay más oportunidad, jugamos con la gallina ahora? ¿ya es la hora? bueno jugamos la próxima, me quiero ir.</i></p> <p><i>-dale</i></p>		
--	--	--	--

<p>avanzo(cinco)</p> <p>-estamos iguales en el final y esta es la definición, a ver quién gana</p> <p>-chan chan quien gana, me toca un tres</p> <p>-bueno tira, por favor no me ganes! Dame una oportunidad mas</p> <p>-me ganaste!! Muy bien, con el arcoíris llegaste a la meta, unos minutos nomas</p> <p>-sí, bueno vamos a buscar tu campera. Sale de la sala y busca su campera.</p>			
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego sugerido, el paciente E, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar ya que fue una propuesta nueva, logro realizar asociaciones con sus gustos e interesado por aprender las nuevas reglas. La actividad le represento dificultad alta logrando finalizar con éxito. Cumplió las reglas del juego, utilizo nuevas habilidades para superar limitaciones, pidiendo ayuda o sugiriendo la respuesta, alcanzo un nivel mayor de conocimientos sobre distintas categorías, nuevas palabras cotidianas, justificando cada palabra y acepto que se desafiara a otro nivel de dificultad..Este juego lúdico es apropiado para generar y practicar rutinas de la vida cotidiana poder estimular desde reglas simples utilizando elementos habituales como obstáculos. Se ejercitó al mismo tiempo funciones ejecutivas de memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento, junto con espera de su turno y toma de decisión, ya que analizo cada tarea justificando cada decisión, finalmente manifestándose lenguaje acorde que le permite comunicarse con el terapeuta de forma eficiente. Una persona con una flexibilidad cognitiva desarrollada concordando con Diamond, (2013), se caracteriza por adaptarse rápidamente y tolerar los cambios, así como por efectuar fácilmente la transición de una actividad a otra. También es capaz de mirar una misma situación desde diferentes puntos de vista y tolera mejor los errores. Es decir, permite considerar una situación desde una perspectiva nueva o diferente, cambiar entre perspectivas, ajustarse rápidamente al cambio en función de las demandas o prioridades

Tabla N°6: sesión N°6, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>Hola E, ¿Cómo estás?</p> <p>HOLA ¿COMO ESTAS?</p> <p>-mira, tengo un juego nuevo para vos se llama Gallina con plumas.</p> <p>-podes abrirlo!</p> <p>-Mira primero se arma la gallina viste?</p> <p>- si hay HUEVITOS</p> <p>-bueno mira acá tenemos las reglas y las instrucciones de cómo se arma</p> <p>-Si</p> <p>-si mira, porque todavía no está armada la gallina</p> <p>-claro para que se queden ahí (señalo)</p> <p>le faltan todas las plumas</p> <p>-vamos a jugar a este?</p> <p>-oh no se cae ese</p> <p>-no lo tapamos bien</p> <p>-pero se van a caer por ahí los huevos</p> <p>-bueno como quieras lo dejamos</p> <p>-sí, pero se nos van a caer por el espacio que quedo</p> <p>-bueno dale, pero quien gana el juego? Dale</p> <p>Saco otra pluma y no cae ninguno</p> <p>-oohh que pasa que no caen los huevos</p> <p>-te toca, eso es trampa nene</p> <p>-bueno yo también voy a sacar dos plumas</p>	<p>Ingresa a la sala sin saludar</p> <p><i>-hola. Se sienta en la silla. Mira la caja</i></p> <p><i>-puedo verlo? ¿y cómo se juega?</i></p> <p>Escucha mientras mira cómo van las piezas</p> <p><i>-hay vuevitos. No repite la palabra señalada</i></p> <p><i>-puedo probar que pasa con los vuevitos?</i></p> <p><i>-se caen</i></p> <p><i>-Le faltan las plumas</i></p> <p><i>-dale</i></p> <p><i>-nos quedó ahí un hueco</i></p> <p><i>-bueno no importa lo dejamos así</i></p> <p><i>-pero ya lo dejamos así</i></p> <p><i>-quiero dejarlo así</i></p> <p><i>- ¿Podemos jugar así?</i></p> <p><i>-en el siguiente juego lo arreglamos, estos lo dejamos acá (mostrando los huevos que se cayeron)</i></p> <p><i>- ¿listo? el que tiene menos huevos</i></p> <p><i>Saca una pluma y no cae ninguna. Saca otra pluma y no saca ningún huevo. Saca dos plumas para que se le caiga un huevo</i></p> <p><i>-Mira cuanto saque, se ríe, mira tengo tres huevos tengo</i></p> <p>Los pone en un vaso y hace acción como si se los tomara, se ríe</p> <p><i>-sí son ricos</i></p> <p><i>-¡¡Miraa!! Me lo llevo, ¿Quién?No sabia</i></p> <p>-Me toca. Saca y se caen 4 huevos</p> <p>Saca y caen 2 huevos</p>	<p>Gallina con plumas:</p> <p>Esta actividad lúdica permite trabajar interacción social, flexibilidad, habilidad motora</p>	<p>15 minutos</p>

<p>- eso es trampa sacaste tres haciendo trampa</p> <p>-nene yo también quiero un huevo, no salió ninguno para mi</p> <p>-No te los comas, no saben rico así crudos</p> <p>-sí saque uno</p> <p>-Miraa! Ladroncito Eehh</p> <p>Me hiciste acordar ¿sabes quién le roba los huevos a la gallina?</p> <p>-el zorro, sabias el cuento? Saco y se caen 3 huevos.</p> <p>-Me acorde de la película “La Era de hielo” la viste?</p> <p>¿Viste la parte del donde el perezoso, encuentra los huevos gigantes?</p> <p>-y después encuentra a la mama de los huevos</p> <p>-si (me rio)</p> <p>-Me toca sacar una pluma</p> <p>-sí se me cayeron 2 huevos, te toca</p> <p>-Es Huevos, bueno, lo dejamos hasta ahí el juego</p> <p>-contemos ¿cuántos huevos tiene cada uno? así sabemos quién gano</p> <p>-Eehh noo cuál era la regla del juego, no te acuerdas? era el que tenía menos huevos ganaba</p> <p>-Uuhh nene, no podemos dejar todo así desordenado</p> <p>-Mira ya es la hora, terminamos de guardar y vamos con tu mama que te está esperando. El próximo dale? despacio que te vas a lastimar, mira tú campera te la olvidas</p>	<p><i>-si la vi</i></p> <p><i>-si me acuerdo</i></p> <p><i>-si era una mama dinosaurio</i></p> <p><i>-los cuida como si fueran suyos a los vuevos</i></p> <p>Saca una pluma y caen 5 huevos</p> <p>-tengo muchos vuevos</p> <p>Mira hacia abajo, no repite</p> <p><i>-Ya no quiero jugar mas</i></p> <p><i>-Miraaaa yo tengo muchos</i></p> <p><i>-yo te gane</i></p> <p><i>-sí, pero entonces tú me ganas</i></p> <p>-podemos jugar con los dinosaurios?</p> <p><i>-primero guardamos y después ¿podemos jugar?</i></p> <p><i>-yo quiero jugar con el dinosaurio</i></p> <p><i>Sale corriendo de la sala</i></p> <p><i>-chau, vuelve y se ríe</i></p>		
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En esta sesión el paciente E, se mostró interesado en la nueva propuesta presentada. Su motivación fluctuó durante la actividad ya que luego de que la misma no le significo ninguna dificultad poco fue perdiendo el interés, a pesar de eso, logro con éxito finalizar la actividad. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando sus sentimientos. A partir del uso del razonamiento y la toma de decisiones mayormente empleadas en esta sesión, se concuerda, Diamond, 2014, la primera habilidad permite comparar resultado y establecer relaciones abstractas, considera como esa capacidad que posee el cerebro para realizar operaciones superiores y más complejas, que permite hacer uso de otras funciones relacionadas con la estrategia, la planificación y la toma de decisiones. Además, gracias a la segunda habilidad, estas funciones juntas permiten realizar una elección entre varias alternativas sopesando los resultados y consecuencias de todas las opciones. Una buena enseñanza implica identificar qué es aquello que más motiva a los alumnos para tomar decisiones correctas. Esta toma de decisiones siempre tiene que ver con los conocimientos previos ya adquiridos, y, por ende, de niños, menos precisas.

Tabla N°7: sesión N°7, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>¿Hola E, todo bien?</p> <p>-bueno si, me parece muy bien.</p> <p>-hoy te tengo un juego con los bloques, te enseño?</p> <p>-mira hay que construir una torre así de a tres bloques</p> <p>Con todos los bloques que tenemos</p> <p>-primero la regla es que se sacan los bloques con una sola mano y no se puede con las dos manos</p> <p>-después se sacan y se vuelven a poner arriba de la torre</p> <p>-bueno vos empiezas eeh cuidado con no tirar la torre</p>	<p><i>-Hola seño</i></p> <p><i>-sí, mi mama se va a que- quedar esperando ahí en la sala</i></p> <p><i>-bueno, y después? ¿qué hago con el bloque?</i></p> <p><i>-sí, Entiendo, dale ahora yo, mira esta esta flojita</i></p> <p><i>-aaahh que bien!! eeh seño si saco esta (muestra la base)</i></p> <p><i>-voy a sacar esta, lo siento, era una broma</i></p> <p><i>-se derrumbó, seño no quiero jugar más con los</i></p>	<p>Este juego se trata habilidad física y mental en el que los participantes tienen que retirar los bloques de madera de una torre por turnos y colocarlos en la parte superior, hasta que ésta caiga.</p> <p>Se empieza amontonando las piezas por pisos, cada uno de ellos formado por 3 piezas de forma cruzada. Cada jugador tendrá que retirar un bloque del nivel que quiera utilizando tan sólo dos dedos y procurando que no caiga la torre.</p> <p>El objetivo del juego es quitar todas las piezas posibles sin que caiga la torre. Capacidades que</p>	15 minutos

<p>-fíjate una pieza que se salga rápido</p> <p>-ya está? Me toca ahora</p> <p>-mira que hay que tener cuidado que no se caiga. mira esta también estaba flojita.</p> <p>-ahora te toca</p> <p>-si sacas esa se cae toda la torre y así perdemos</p> <p>-me toca, saco y queda todavía para seguir jugando</p> <p>-oohh noo E! sacaste esa que no tenías que sacar</p> <p>-y mira tú broma, bueno ya está, no jugamos más con los bloques. ¿Quiero saber que te paso ahí?</p> <p>¿Y no te dolió? ¿y ahí que te paso?</p> <p>-Te rasguñaste con la pared, te quemaste, ¿y con la pava o la olla?</p> <p>-mm me parece que me estas engañando vos eh?</p> <p>Bueno nos quedamos un ratito más para guardar los bloques y devolver porque son de la seño Marce,</p> <p>- después saludas a los chicos y te vas, porque hay que llevar a la otra sala los bloques. Bueno dale, pero la vas a asustar así</p> <p>Asusta y vuelve riéndose, bueno ya terminamos, busca tu campera y ponete</p>	<p><i>bloques</i></p> <p><i>-Me lastime el brazo en la escuela</i></p> <p><i>-y hoy me saque las cascaritas</i></p> <p><i>-no me dolió, mira</i></p> <p><i>-no</i></p> <p><i>-no, eso es lo blanco que sale de la cascarita</i></p> <p><i>- ¿cómo me pude quemar?</i></p> <p><i>-yo creo que con el fuego me queme, se ríe</i></p> <p><i>-por qué?</i></p> <p><i>-sí, le puedo hacer una broma a la seño?</i></p> <p><i>-voy a tocar la puerta y me voy a esconder, se ríe</i></p> <p><i>-Después le gritare buuu</i></p> <p><i>-esa es la idea que se asuste Se ríe</i></p> <p><i>Sale a la otra, vuelve riéndose de la broma</i></p> <p><i>Busca su campera y se va con la mama</i></p>	<p>favorece: estimula la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos. Desarrolla la observación y la atención. Favorece la precisión.</p> <p>Potencia el desarrollo social cooperativo.</p>	
--	---	---	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

El niño muestra una manera predispuesta a la actividad presentada, se mantuvo motivado durante toda sesión, por momentos muestra fluctuación de ánimo ya que la actividad lúdica no es de su agrado a pesar de ello, se inicia y finaliza el juego. Esta actividad no le represento reto ni dificultad ya que logro con éxito cumplir las reglas del juego, posición de las piezas o elementos, número de bloques, a medida que se le muestra el juego comprende y recuerda cada paso, alcanza armar el mismo, además comprende cual es el propósito, puede explicar cómo se juega, a pesar de

ello no permanece de forma activa en el juego sino cumpliendo las demandas de la terapeuta. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje coherente, esto le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando de manera adecuada utilizando todo su vocabulario. Según Sánchez Alba (2019), el hecho de ejercitar funciones ejecutivas supone un objetivo muy ambicioso sobre todo en poblaciones en momentos sensibles del desarrollo como los niños. Las funciones ejecutivas tienen un desarrollo algo más lento que otros procesos cognitivos complejos

Tabla N°8: sesión N°8, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente E

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>Hola E, ¿cómo estás?</p> <p>-enserio??</p> <p>-¡¡Vamos todavía!!¡¡ Sos un genio!!</p> <p>-si claro un ratito porque después quiero jugar a un juego muy divertido de letras</p> <p>- ¿a qué vas a jugar?</p> <p>- ¿Dónde viste eso en la escuela?</p> <p>-aaahh yo no sabia</p> <p>-bueno ahora más tarde te dejo seguir jugando con los bloques.</p> <p>-tengo este juego de letras que te va a gustar</p> <p>- mira, alguna vez jugaste este (muestro caja) ¿cómo se llama?</p> <p>-En estos casilleros (muestro juego) hay que formar palabras</p> <p>-se ponen todas las letras así dadas vueltas sin mirar, vamos completando en este casillero sí?</p> <p>- es sin mirar, con las letras que te tocan hay que jugar</p> <p>-tiene otra regla este juego</p> <p>-ARSM nomas dice no dice una palabra</p> <p>-vos empeza? SIVA, por ejemplo, mira la</p>	<p><i>-Holaaa, bieenn</i></p> <p><i>-Me saque un 10 en matemática</i></p> <p><i>- ¿Puedo jugar a con los bloques de madera?</i></p> <p><i>-A la guerra inglesa, sabias que, en la guerra de Malvinas, también había soldados</i></p> <p><i>- lo vi en la compu. Apilo un bloque al lado de otro y los formo en filas enfrentadas.</i></p> <p><i>Lee: pa-pa la-la brrass a-a-rrii-baa, mira la caja</i></p> <p><i>- ¿cómo se juega?</i></p> <p><i>-sí, yo yo</i></p> <p><i>-yo estoy formando una palabra</i></p> <p><i>-necesito una A, mira!</i></p> <p><i>-Mira ¿que forme? y ahora que forme?</i></p> <p><i>-no quiero</i></p> <p><i>-mmm, no se</i></p> <p><i>-si-si-llaass, no quiero</i></p> <p><i>-yo quiero formar una palabra</i></p> <p><i>-es-estaa bien</i></p>	<p>Palabras armadas:</p> <p>El objetivo es formar palabras a partir de las letras que se dan. Las letras se pueden dar con fichas, tarjetas u otras formas.</p> <p>Este juego sirve para trabajar las áreas cognitivas:</p> <p>Lenguaje</p> <p>Atención</p> <p>Memoria</p> <p>Es un juego donde los jugadores tienen que formar o adivinar palabras según las reglas. Las reglas son diferentes, por ejemplo: Encontrar palabras empezando por A, ¿Cuántos animales se te ocurren?</p>	25 minutos

<p>seño te muestra Silla arma acá la seño</p> <p>-haber pensemos los dos, mira se me ocurrió esto, vos podés poner una S ahí en la palabra mía y que se formó? Mira léelo</p> <p>-bueno mira te explico cómo sumamos y pensamos en otra palabra bueno?</p> <p>-cada letra vale 10 puntos, la única regla es que tiene que ser palabra</p> <p>-puede ser nube o también sano. Entonces estamos iguales, bien</p> <p>-Muy bien</p> <p>-aah si la película del niño que tenía un cuchillo para matar y es de terror</p> <p>Anotamos en la pizarra los puntos</p> <p>-bien! Mira prestamos atención que tengo que mostrarte</p> <p>-bueno la seño va a formar ahora, PATO</p> <p>-me toca a mí, pero no sé qué más escribir, me ayudas</p> <p>-mira se me ocurrió una si pongo una D acá ¿qué dice?</p> <p>-una palabra de verdad, no se vale esa</p> <p>-por ejemplo, acá la seño formo mira ¿qué dice?</p> <p>-ahí dice sabo, mm no vale</p> <p>-última palabra</p> <p>-seguro?</p> <p>-si me parece que es con U</p> <p>- es como el de la película</p> <p>-otra letra más, y si no pensamos otra palabra</p> <p>-Eehh sin hacer trampa</p> <p>-mmm y ¿qué es chui?</p> <p>-ooohh listoo ya me ganaste.</p>	<p><i>-Si</i></p> <p><i>-SNUBA, ah ya se</i></p> <p><i>-yo quiero armar la palabra chucky, mira encontré dos</i></p> <p><i>-mira arme chuky de la película</i></p> <p><i>-No, no es un niño es un muñeco</i></p> <p><i>-un muñeco que coba vida</i></p> <p><i>-mira seño las gemelas v</i></p> <p><i>-oye sabes que estas letras son traviesas</i></p> <p><i>-mira se están portando mal estas letras</i></p> <p><i>-miii-ra-ra forme Viva</i></p> <p><i>-seño mira estas letras</i></p> <p><i>-Daaa-tooo</i></p> <p><i>-mira seño me toca a mí, rriba</i></p> <p><i>-sa-sa-cooo</i></p> <p><i>-mira forme una, no mentira jaja era una broma, ya no se me oo-curre mas</i></p> <p><i>- quiero armar HOLK, no-no creo que es Huu-l-k</i></p> <p><i>-Salió una o, mira arme una Chui</i></p> <p><i>Es un personaje de la película del espacio de Star Word</i></p> <p><i>- ¿Ya es la hora? si ya me quiero ir a mi casa</i></p> <p><i>-me-me-mejor otro día jugamos con los bloques</i></p> <p><i>Abre la puerta y corre hacia la mama y le da un abrazo</i></p> <p><i>-chau seño, sale corriendo al auto</i></p>		
--	--	--	--

<p>-pensaste más que la seño con las letras sos un genio</p> <p>-ahora si podés jugar con los bloques, pero antes ayúdame a guardar el juego.</p> <p>-Gracias por ayudarme a guardar, ¿quéres ir con tu mamá? bueno peque como quieras, nos vemos la próxima</p>			
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

El paciente D, se mostró con una actitud dócil a la presentación de la propuesta de la actividad recreativa, manifiesta interés ya que presenta curiosidad por saber los pasos a seguir. Una vez explicado el juego, el niño pierde su interés ya que reconoce su nivel de dificultad alta, a pesar de exteriorizar su desagrado por la actividad, logro permanecer en el mismo cumpliendo con las reglas, aunque motivado por las peticiones del terapeuta, como estrategia se utiliza sus intereses, nombres de personajes de películas. La flexibilidad cognitiva, y el razonamiento junto a la toma de decisión se encuentran entre las funciones ejecutivas más utilizadas en esta sesión. En coincidencia con Korzeniowski, 2018, en las interacciones colaborativas que el niño establece con los adultos significativos de su medio, brindan el soporte social para construir sus funciones de control cognitivo. En la actualidad se las concibe como funciones de control cognitivo involucradas en la regulación de cogniciones, emociones y comportamientos necesarios para la resolución de situaciones complejas o novedosas.

Tabla N°9: Sesión N° 1, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente x	propósito	Tiempo
<p>Hola D, ¿cómo estás?</p> <p>¿Qué hiciste ayer?</p> <p>Viniste acá, bueno está bien.</p> <p>Entonces tenemos el juego que se llama UNO, y eso vamos a jugar hoy. ¿Sabes cómo se juega al UNO?</p> <p>Entonces vos me vas a explicar las reglas del juego, ¿me enseñás? ¿Dale?</p> <p>¿Eh? Que rica tu galletita, termina de comer y luego me repetís, por favor</p>	<p><i>Hola, bien.</i></p> <p>Ingresa al consultorio. Se sienta en la silla y trae para compartir un paquete de galletitas.</p> <p><i>Nada, y vine acá (mientras come sus galletitas)</i></p> <p><i>Juega chochando unos fibrones haciendo ruido</i></p> <p><i>Si (afirma con la cabeza)</i></p> <p>Habla con la boca llena, Afirma con la cabeza. Queda en silencio, no repite</p>	<p>Examinar que tipos de estrategias de las funciones ejecutivas utiliza. Permite trabajar: atención, lógica, estrategia, juego rápido memoria a corto plazo</p> <p>estimular la memoria a largo plazo y flexibilidad cognitiva.</p> <p>El juego consiste en el que gana el primero</p>	<p>30 minutos</p>

<p>No se vale así, No se vale así.</p> <p>¿Cuántas cartas se dan? ¿Cuántas cartas se reparten?</p> <p>¿Siete? Pero tenemos que anotar los puntajes ¿cierto?</p> <p>Yo te anoto los puntos. Te escribo en el pizarrón (escribo su nombre y el mío, en la pizarra)</p> <p>A ver si me ganas, si me ganas hay un premio.</p> <p>Es una golosina. ¿Cómo para este? Si me ganas este juego, hay un premio ¿Para este juego?</p> <p>¿Ahora? Bueno entonces, busca el vaso que está en la otra sala.</p> <p>Lo guio para encontrar el vaso y le sirvo agua. Vení y trae el vaso. Agarro las cartas y comienzo a repartir. ¿Cuántas cartas te di? Continúo contando hasta el siete y repartiendo.</p> <p>Y acá ¿en el medio se dejan cartas? ¿una? Uuhh, me tocaron unas cartas muy buenas.</p> <p>Comienza el juego con cartas de color amarillo, pero luego tiro una carta que logra cambia a verde. Pregunto ¿qué paso ahí? Este que puse ahí dice +4.</p> <p>Yo tengo que levantar cuatro cartas óseas vos, tenes que levantar 4 cartas, pero vos me tiraste un verde con un +2.</p> <p>No se vale eso ¿o sí? Ahora, me toca a mí.</p> <p>¿Ahora puedo poner un 2 acá? y entonces ¿puedo levantar?</p> <p>No me toco el color ni el número ¿qué hago? ¿Me ayudas a contar cuantas hay?</p> <p>Saco contando hasta 10. (Woow yo</p>	<p>Toma el mazo de cartas y comienza a repartir mirando las cartas que le tocan</p> <p>-Ajam. Agarra todas las cartas, mientras sigue comiendo sus galletas. Termina deglutir sus galletitas. Queda en silencio.</p> <p>-Siete</p> <p>-Si</p> <p>-Si. Sigue jugando (chocando fibrones) y comiendo sus galletitas. <i>¿Qué es? Una bici. (se ríe) ¿Para este? No quiero golosinas, yo quiero una gaseosa. Afirma con la cabeza</i></p> <p><i>Tengo sed, quiero agua. Afirma con la cabeza</i></p> <p>Se levanta de la silla y se va a la otra sala a buscar el vaso. Encuentra el vaso cuando le muestro donde está. Toma agua. Vuelve a comer otra galletita mientras mira como reparto las cartas. Vuelve a tomar agua. Toma sus cartas y las mira</p> <p>Cuenta: <i>una, dos tres y cuatro. Toma sus cartas y las mira</i></p> <p>-Si</p> <p>- Si</p> <p><i>Eehh... Si</i></p> <p><i>Si. Ahora levantas un seis. Levanta una carta del mazo y tiro +2</i></p> <p><i>Si, puedo levantar y si me toca puedo seguir</i></p> <p>No</p> <p><i>Si. Ahora te comes todas estas. Cuenta: do, cuatro hasta el diez. Toma otra carta y dice: te toca a vos.</i></p> <p><i>Ahora diste vuelta la ronda. Explica, primero comenzabas vos y ahora comienzo yo, después vos. Ahora comenzas vos</i></p>	<p>que se queda sin cartas, pero hay muchas normas que lo facilitan u obstaculizan, por lo que el jugador también tendrá que ser hábil recordando las normas.</p>
--	--	---

<p>con todas estas te gano.)</p> <p>Son un montón de cartas. Anímate a ganarme.</p> <p>Tiro una carta que cuenta con doble flecha. ¿Por qué?</p> <p>El vuelve a tirar otra carta con doble flecha.</p> <p>Te acordas ¿Qué color era?</p> <p>Tiro comodín y cambio a amarillo, ¿está bien? Por favor, no me hagas eso. Tiro un +4, tenes todos los colores (me rio)</p> <p>Tiro comodín y cambio de color a +4 Azul.</p> <p>- ¿Cuántas tengo que levantar? ¿Seis? Levanto y cuento hasta 6.</p> <p>-Casi te gano, te bloqueo. ¿Tengo que volver a tirar cierto?</p> <p>Realiza trampa porque tira una carta nro. 9 y en distinto color.</p> <p>Mmm a ver eso... es trampa</p> <p>Eso es trampa. Mira... No es así. Tramposillo. Sigo jugando y me equivoco de color. Eso de agregarme cartas no sabía esa regla.</p> <p>¿Volvemos a jugar? Dale una revancha. Comienza haciendo trampa. Eso es trampa</p>	<p><i>Rojo. Si</i></p> <p><i>Te bloquee y UNO Continúa tirando, pero se queda sin color y vuelve a levantar.</i></p> <p><i>Vuelve a levantar las 4 cartas, tengo todos los colores</i></p> <p><i>Levanta 4 cartas. Tiro azul, y sigue el juego tirando azul, pero con +2</i></p> <p><i>si</i></p> <p><i>-tira vos, amarillo. No me dejas tirar.</i></p> <p><i>Afirma con la cabeza. Continúa jugando, tira el mismo color y el mismo número.</i></p> <p><i>Si</i></p> <p><i>Me mira y se sonríe. Se da cuenta y me agarra de la mano para que no me fije. Muestro que es diferente (puso seis). Y sigue mostrándome que es al revés</i></p> <p><i>Continúa jugando y dice UNO</i></p> <p><i>-te come do cartas. Bueno dale. Luego guarda las cartas en caja.</i></p>		
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego expuesto, el paciente D, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica consiguiendo la estimulación adecuada, al inicio realiza negociación sobre el premio a ganar. Esta actividad no le represento reto ni dificultad ya que logro con éxito cumplir las reglas del juego, posición de las cartas, número de cartas, significados, color y número, recordar el paso a paso y seguirlo hasta finalizar, además comprende cual es el propósito, puede explicar cómo se realiza cada acción y crea estrategias para ganar el mismo. Concordando con Cáceres et al., (2018), en la interacción y vinculación lúdica con adultos y pares, el niño adquiere habilidades sociales y potencia sus capacidades afectivas y cognitivas.

De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria de largo y memoria operativa junto con la flexibilidad cognitiva, manteniendo durante todo momento un lenguaje acorde y coherente a la situación.

Tabla N°10: Sesión N° 2, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente x	Propósito	Tiempo
<p>¿Hola, como estas? ¿Hace mucho llegaste?</p> <p>Se le propone jugar a diferentes actividades. Me gusta ese juego, bueno espérame que busco.</p> <p>Comienzo preguntando que va en cada casillero.</p> <p>En este (señalo el 2do casillero) Fruta y verdura.</p> <p>¡Ay! Que molesto ese ruido ¿Listo?</p> <p>¿Listo? ¿Qué más? ¿Total?</p> <p>Provincia o país también me dijiste</p> <p>¿Postre? ¿Deporte? ¿Equipo o jugador? ¿Y listo?</p> <p>-Dale, ahora saca una letra sin mirar, sin hacer trampa</p> <p>-la que sale sale.</p> <p>-Listo? Ya, bueno sin trampa</p> <p>-es que no se me ocurre que poner en equipo</p> <p>- y también en país</p> <p>- oohh noo no termine!!</p> <p>- ¿Nombre? Valeria, en cosa? Yo puse vaquero</p> <p>-Balon es en otro país y va con la otra B, te la perdono</p> <p>-Esa no vale berenjena va con la B larga, ponete cero</p> <p>- que pusiste en animal? Yo puse Vaca también. Y en país no se me</p>	<p><i>Hola, hace un rato.</i> Me mira y se queda pensando en las opciones y luego, propone otro juego.</p> <p><i>-Dame la hoja</i></p> <p><i>- Primero nombre y apellido</i></p> <p>Cada vez que realiza una nueva casilla hace un ruido molesto.</p> <p>En el siguiente vuelve a realizar el ruido</p> <p><i>-País</i></p> <p><i>-color</i></p> <p>Vuelve a hacer el sonido molesto con el lápiz</p> <p><i>-No todavía una mas</i></p> <p><i>- Total. Saca una letra</i></p> <p><i>-la de Vaca</i></p> <p><i>Empieza a contar sus puntos</i></p> <p><i>-cincuenta, sesenta</i></p> <p><i>- está bien?</i> Vuelve a contar y da el resultado</p> <p><i>-sesenta y cinco</i></p> <p><i>-no saques una porque re difícil.</i> Escribe muy rápido en todos los casilleros</p> <p><i>-Uuhh con esa letra es re papa...Ya empecemos</i></p> <p><i>-me falta un país</i></p> <p><i>-yo no estoy pensando en equipo estoy pensando país,</i> asiente con la cabeza</p> <p><i>-¡¡ilisto!! pensé en el mundial y me salió</i></p> <p><i>-Dylan</i></p> <p><i>-Dado</i></p> <p><i>-durazno</i></p>	<p>La actividad lúdica presentada trabaja las siguientes funciones ejecutivas.</p> <p>Permite trabajar: atención, lógica, estrategia, juego rápido memoria a corto plazo</p> <p>estimular la coordinación mano-ojo para la escritura</p> <p>estimular la memoria a largo plazo y flexibilidad cognitiva.</p>	25 minutos

<p>ocurrió nada</p> <p>-Uuhh si tenes razón, pero no se me ocurrió</p> <p>- ¿En Color que pusiste? Ah yo puse Violeta</p> <p>- ¿Cuantos puntos hiciste? Dame la revancha con otra letra</p> <p>-Tanto creo que contaste de más.</p> <p>-Ahora me toca a mí sacar una letra</p> <p>- La letra es D, ¡bueno Dale!!</p> <p>-Uuhh me faltó fruta o verduras. Me queda equipo nomas</p> <p>-pusiste equipo ya? No te copies de mi hoja</p> <p>-Noo me volviste a ganar, que pusiste en nombre?</p> <p>Yo puse Darío, Diamante, damasco, ¿sabes cuál fruta es?</p> <p>- ¿Animal?, Delfín ¿País? Dinamarca, te copiaste también</p> <p>-color? ¿ese te copiaste también, equipo?</p> <p>- ¡¡¡nooo!!me ganaste. Contamos y da resultados iguales</p> <p>-Bueno entonces otra vez me ganaste. Elegís vos el próximo juego</p> <p>-Re fácil esa letraaa, bueno listo yaaa</p> <p>-ay me faltó una, fruta y verdura.</p> <p>¿Nombre? Amanda</p> <p>-cosa? auto</p> <p>-no puse, tenías razón</p> <p>-animal? Alcón, ¿país?</p> <p>- ¿color? yo puse azul. Contamos, total 55</p> <p>-Nooo cuanto hiciste?</p>	<p><i>-sí. Dinosaurio</i></p> <p><i>-Dinamarca</i></p> <p><i>-noo, pensé en el mundial</i></p> <p><i>-dorado</i></p> <p><i>-Defensa y Justicia</i></p> <p>Cuenta y se pone 20 en los cuales no puse nada. Explica:</p> <p><i>-Cuando el otro no pone nada va 20 puntos</i></p> <p><i>-seguimos jugando. Elijo yo la letra. Busca y elige la letra</i></p> <p><i>-Stop!!</i></p> <p><i>-Ángel</i></p> <p><i>-árbol</i></p> <p><i>-fruta y verdura? Ananá</i></p> <p><i>-cero</i></p> <p><i>-araña, Argentina, amarillo</i></p> <p><i>-Total:75 ¡¡te gane!!</i></p> <p><i>-me vino a buscar mi mamá. Por el ruido del auto, lo conozco.</i></p> <p><i>Se ríe y se va de la sala. Chau</i></p>		
--	---	--	--

-aaahh me faltó una acá, bueno sí ganaste entonces!			
-ya es la hora, ¿cómo sabes? enserio? Jaja adiós! Nos vemos			

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego propuesto, el paciente D, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica con iniciativa propia hacia demandar una actividad específica, consiguiendo la motivación adecuada, al inicio recuerda cada categoría a realizar en la confección de la tabla. Esta actividad le represento reto, con una dificultad media ya que logro con éxito cumplir las reglas del juego, aunque con una estrategia de copiado en algunas casillas, a pesar de esa dificultad, consiguió realizar asociaciones con sus intereses, recordar con ello datos que le permiten continuar hasta concretar la escritura, además comprende cual es el propósito, sabe explicar cómo se realiza cada acción, realizar conteo de los puntos, y crear estrategias. De acuerdo con Córdoba et al., (2017), el uso de juegos como recurso podría contribuir positivamente al encuentro con el otro, a la comprensión de la realidad del distinto, a entender las limitaciones propias y ajenas; es decir, supone un recurso que puede contribuir a cargar de valor a las relaciones para enriquecer la experiencia de aprendizaje relacional. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria de largo, memoria operativa junto con la flexibilidad cognitiva, planificación y mostrar un control inhibitorio, ya que debe inhibir en selección de todas las letras solo elegir la correcta. Se manifestó un lenguaje apropiado.

Tabla N°11: sesión N°3, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	Tiempo
Hola D, ¿cómo estás? ¿Estaba pensando, te gustaría al juego de recorrido? - ¿Este juego tenía instrucciones no? - ¿Cómo hiciste para poner el...? (ruido de lata que se cae al piso) ¿qué falta? - ¡¡ay!! se me cayeron los lápices - una amiga de la seño Marce, están re lindas ¡viste? se las regalo todas así pintadas. Te acordas de la pandemia que no podíamos salir	<i>-Hola, bien</i> <i>-Bueno, dale. Deja su campera colgada en el perchero</i> <i>-No</i> <i>- ¿que?</i> <i>-Falta uno</i> <i>- ¿ese quién te lo dio?</i> <i>-sí, es una, es una cómo es esto...</i> <i>- ¿Cómo se llama, el diseño?</i>	Juego de recorrido Permite trabajar: atención, lógica, estrategia, juego rápido memoria a corto plazo estimular la memoria a largo plazo y flexibilidad	35 minutos

<p>- ¿Qué cosa? ¿La decoración?</p> <p>-una mándala, te gustan? Tengo unas para pintar</p> <p>Tu estilo es más de construcción y armado.</p> <p>Ordeno para que tenga espacio el tablero.</p> <p>- lo giramos para el medio y te va a quedar mejor. ¿Haber ahí? Así te quedas de ese lado.</p> <p>-bueno empezamos</p> <p>-bueno, yo voy a elegir trabajo, vos que vas a elegir?</p> <p>¿Porque me elegiste ese color blanco? quiero elegir el verde</p> <p>¡Uy! Volcó enseguida mi auto ¿Por? Y si lo giro ¿así? Giro tablero</p> <p>- ¿Cómo hay mucho espacio para allá? Ah sí acá va una casa.</p> <p>Bueno primero vos vas a elegir una carrera ¿no? para estudiar y yo voy a elegir un trabajo, elegimos una carta ¿no? El de estudiar ¿cuál era?</p> <p>-acá está. Bueno esas cartas señalo son las casas y estas ¿qué dicen?</p> <p>- no así no, la que toca es, luego damos vuelta y elegimos así (muestro el modelo)</p> <p>- Esta dice Sueldo y esa dice casa o propiedades es igual.</p> <p>- ¿cuál queres elegir? ¿Y ese? ah ese es como un impuesto, ¿viste que nosotros pagamos facturas de la luz o gas?</p> <p>¿Bueno giras vos primero o elegís? Afirmo con la cabeza</p> <p>¡Uy! Te toco un LIFE. ¿Haber qué dice?</p> <p>Leo te vas al extranjero a estudiar.</p> <p>¡Muy bien!</p> <p>-Ahora tenes que elegir. Luego me toca a mi</p> <p>-Este (señalo el mazo de cartas) este es que queres ser?</p> <p>- Espera, así no se juega. Es lo que te toca.</p>	<p>- <i>una mándala me gustan.</i> Mueve la cabeza diciendo no a la propuesta de pintar</p> <p>- <i>se ve como mucho espacio de este lado del tablero (señala)</i></p> <p>-<i>voy de ese lado para empezar a jugar?</i></p> <p>-<i>si</i></p> <p>-<i>si</i></p> <p>Se ríe de que el auto se dio vuelta</p> <p>-<i>Voy para ese lado para girar mejor la ruleta.</i></p> <p>-<i>Hay como mucho espacio para allá</i></p> <p>Agarra el mazo de cartas y empieza a mirar que quiere.</p> <p>Asiente con la cabeza</p> <p>-<i>voy a elegir una carrera profesional</i></p> <p>-<i>yo elijo el auto blanco</i></p> <p>Toma el mazo de carta elige una mirando la que quiere</p> <p>Comienza a leer las cartas</p> <p>-<i>dice pro- propiedades</i></p> <p>- <i>¿y esta qué dice?</i></p> <p>Señala la ruleta para girar</p> <p>-<i>dice valores.</i> Me mira y eleva hombros</p> <p>-<i>sí, pero ese no juega</i></p> <p>-si. Gira la ruleta y toca nro. 6.</p> <p>Cuenta y avanza de casillero</p> <p>Saca un cheque de valor alto</p> <p>Me muestra el cheque que saco</p> <p>- <i>¿qué cosa?</i></p> <p>- <i>bueno</i></p> <p>Elige mirando nuevamente</p> <p>-<i>pero quiero ser un jugador profesional</i></p>	<p>cognitiva.</p> <p>Este juego lúdico permite mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.</p> <p>Además, consigue autonomía, aptitudes de liderazgo, resolución de conflictos, establecer organización en el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales</p>	
--	--	--	--

<p>- Bueno, pero sin hacer trampa, después el juego te deja volver a elegir y si no te toca no pasa nada</p> <p>- bueno ahora me toca a mí. ¿Me elegís una carta?</p> <p>Señalo y agarro el mazo dado vuelta y me elige.</p> <p>- qué dice? Me encanta, voy a curar pacientes.</p> <p>- el de policía no me gusta. Me sonrío</p> <p>-Espera saco una tarjeta de Sueldo y otra de casa que me toco. Vos también podés sacar una casa.</p> <p>-que te toco? A mí me toco una mansión una casa muy grande.</p> <p>-Buenísimo que te toco una cabaña</p> <p>Giro la ruleta me toca nro. 7. Avanzo y le pido que lea.</p> <p>Aaahh buenísimo!! tengo una fiesta de cumpleaños (toca cheque)</p> <p>-Mira dice que invento un nuevo sabor de helado (cara de sorprendida)</p> <p>- y que dice? Yo también tengo una tarjeta de sueldo</p> <p>-eeeh así entonces yo agarro 200 y seguimos haciendo trampa.</p> <p>Tomo los billetes y le doy lo que corresponde.</p> <p>-Te toca, la suerte loca</p> <p>Buenísimo 200mil en cheque. Me toca. Tiro y toca nro. 3, ¿qué dice?</p> <p>¡Uy! ¿Te acordas que me contaste que fuiste el otro día al museo?</p> <p>- Sabes que tengo los horarios del museo donde están los dinosaurios</p> <p>-Uuhh buenísimo 150mil!</p> <p>- después tenemos que hacer la tabla</p> <p>Me toca a mí. Giro y toca nro. 3</p> <p>- ¿Qué dice? oohh noo!!</p> <p>- uuyy!! ¡¡Te casas!! ¿Qué elegís? ¿Una chica o un chico?</p>	<p><i>-Bueno, pero quiero este que es atleta, hagamos como que es jugador profesional</i></p> <p><i>-vas a ser doctor</i></p> <p>Me muestra el de policía</p> <p><i>-Por qué? Vas a comer donas</i></p> <p>Saca la carta.</p> <p><i>-a mí me toco una cabaña en el extranjero</i></p> <p><i>-Fiesta de cumpleaños</i></p> <p><i>-yo agarre una carta de sueldo</i></p> <p><i>-dice 80, pero voy a tomar 100</i></p> <p><i>- No importa, es por el buen día de trabajo</i></p> <p>Tira y toca nro. 2</p> <p>Le toca un cheque.</p> <p><i>-mira me toco ese, señala</i></p> <p><i>-visitas un museo</i></p> <p><i>-si</i></p> <p><i>-podemos ir otro día con la seño Marce y los chicos?</i></p> <p><i>-dale, ahora me toca a mí. Gira la ruleta nro. 2 Le toca cheques</i></p> <p>Afirma con la cabeza</p> <p><i>-Se te pincha una llanta, pierde un turno</i></p> <p>Gira ruleta y toca nro. 7. comienza a contar y se encuentra con un casillero que dice "te casas"</p> <p><i>-un cheque, agarro estos dos.</i></p> <p><i>-Listo.Me toca otra vez a mí porque vos perdiste un turno</i></p> <p><i>Gira la ruleta y avanza casilleros demás. Me mira y hace trampa (da vueltas las tarjetas Life)</i></p> <p>Le toca nro. 6, avanza 7 casilleros</p>		
--	---	--	--

<p>- Bueno también</p> <p>-no hagas trampa te estoy viendo. ¿Espera, otra vez? Bueno mira en los dos te toca pagar la escuela, así de pagar no te salvas, porque estas estudiando eso dice el juego, dice: escuela nocturna,</p> <p>asiste una clase, debe pagar 10 mil</p> <p>- me toca a mí, Giro y digo: - me toco nro. 6... chan chan!! Igual que vos</p> <p>- acá tengo que parar sí o sí? El juego dice para se casa, elijo un chico para casarme</p> <p>-Me pasas un rosa y uno azul. hay olor a perfume, te pusiste vos?</p> <p>- Ayúdame a hacer el cuadro para los puntajes, ¿te acordas? casa, hijos profesión, sueldo</p> <p>- bueno cuanto dice tu casa?</p> <p>-entonces una más?</p> <p>-Okey, me toca a mí girar, me toco nro. 4</p> <p>Cuento hasta 4 y avanzo, pido que lea: -que dice acá necesito que me leas, porque no veo</p> <p>Leo nuevamente el casillero, para aclarar</p> <p>-dice: accidente automovilístico pagas seguro 10 mil si no tiene seguro, eso dice.</p> <p>-oh no tengo seguro!! Ya lo voy a contratar</p> <p>- toma me podés cobrar?</p> <p>-me tenes que cobrar 10 y me das de vuelto 90</p> <p>-Gracias, que hiciste ahí? ¿Porque te diste 10 para vos?</p> <p>-yo vi que te pusiste uno.</p> <p>-bueno yo quiero uno también y quiero el seguro de la casa. ¿Qué dice? ¿Cuánto te toca? me toca. Giro y toca nro.5 ¿Qué dice?</p> <p>-aaahh que emoción!! Me gane la lotería, ¿50mil?</p> <p>-Yo voy a contar por las dudas de que me estafe</p> <p>- dice que te vas al mundial y el boleto sale 20mil.</p> <p>Me toca nro.4 ¿Qué dice? oh no yo quería ser</p>	<p>haciendo trampa nuevamente</p> <p><i>-pero ¿por qué?</i></p> <p><i>-puras mentiras nomas</i></p> <p><i>-bueno pago.</i> Realiza acción de pago al banco</p> <p><i>-Si.</i> Realiza la acción de pasarme las fichas</p> <p><i>-Si soy yo, yo me puse perfume</i></p> <p><i>-Cual?Ah si</i></p> <p><i>-sí,</i>toma el fibron para escribir las palabras dictadas y realiza el cuadro con asistencia ya que si no hace líneas sin sentido.</p> <p><i>-dice 80, pero todavía no terminamos</i></p> <p><i>-sí, porque hay un casillero que nos deja cambiar de casa.</i></p> <p><i>-si te toca</i></p> <p>Lee con dificultad: <i>asiste a un auto-avilico,</i></p> <p><i>pagas 100 mil, si no tiene seguro.</i></p> <p>Afirma con la cabeza. Mira el billete y me mira</p> <p>Mira los billetes y dice:<i>1,2,3,4,5,6,7,8,9</i></p> <p><i>-No me puse nada ahí. Es un seguro de auto</i></p> <p><i>-el seguro de la casa es gratis. Me toca.</i>Gira ruleta, toca nro7</p> <p><i>-Día de pago</i></p> <p><i>-80, saca un billete de 50 y 3 de 10.</i></p> <p><i>-ganas la lotería</i></p> <p><i>-ahora te voy a pagar de a 5, se sonríe</i></p> <p><i>-Me toca,</i>Gira ruleta y da nro.5</p> <p><i>-Ahora me voy al mundial de Qatar.</i></p> <p><i>Estas despedido, comienza una nueva carrera profesional</i></p>		
--	--	--	--

<p>doctor.</p> <p>-dice tienes un bebe, que vas a elegir nena o nene?</p> <p>- bueno, no sacaste? bueno no importa, seguimos jugando. Me toca, mira dice ganaste un concurso de talento, uuuy sí voy a cantar ese va a ser mi talento</p> <p>-Voy a ser un policía cante</p> <p>Me toca nro. 6, dice: - se inunda tu casa, oohh noo!</p> <p>Por suerte no te tengo que pagar nada. Te toca</p> <p>- ¿Cuanto? Te voy a dar así uno de 50 uno de 20 y uno de 10 ¿está bien? Conta eh porque yo te puedo estafar</p> <p>Me toca nro.2, dice: día de campo familiar</p> <p>-Quiero uno alto</p> <p>-Sí!!</p> <p>-Te toca ahora a vos</p> <p>Ultima porque ya te vienen a buscar</p> <p>-dice que te roban el auto, Uuhh no que mal</p> <p>-bien ahí!! Me toca nro.6</p> <p>-que dice ahí? Es como un diputado de acá algo así.</p> <p>-Quéres que me postule para presidente Elena presidente (me rio) Me toca, ¿Qué dice? Te toca.</p> <p>-Uuhh tengo que pagar mis clases</p> <p>-bueno dejamos acá, ponemos los puntos en el cuadro</p> <p>- ¿qué casa tenes? yo tengo mi casa de 200mil</p> <p>¿Qué es la plata? ¿Los Life o el efectivo?</p> <p>- ¡Para!, pero quiero saber por cuanto, contemos, yo hice 16mil nada mas</p> <p>-Noo me ganaste por goleada</p> <p>-Mira yo te gane esta, señalo casa, vos me ganaste ese billete ¿y ahora? y nos queda hijos, iguales de hijos, yo no tengo hijos,</p> <p>¿ahora los Life? ¿Y cuánto es la suma?</p> <p>¿quéres hacer la suma en el pizarrón? bien!! ¡¡Muy</p>	<p><i>-ahora te toca ser policía</i></p> <p><i>-Me toca, dos</i></p> <p><i>-VAMOS!! un nene, porque va a ser jugador profesional así le pagan, eeeh un cheque</i></p> <p><i>-oh no me gusta esto.</i></p> <p><i>-pero gracias a mi tenes un seguro de tu casa Gira y le toca dos</i></p> <p><i>-día de pago</i></p> <p><i>-80, si está bien. Mira sus billetes y cuenta</i></p> <p><i>-si está bien. Me elige un cheque y me entrega en la mano. Gira la ruleta y le toca</i></p> <p><i>-uno, si tengo seguro. Te postulas para ser senador</i></p> <p><i>-No, yo presidente, se ríe, me toca dice día de pago</i></p> <p><i>-dice que aprendiste primeros auxilios, un cheque</i></p> <p>Gira y le toca nro. 8</p> <p><i>-Dice lecciones de en cancha tenis paga 20 mil</i></p> <p><i>-dale, si</i></p> <p><i>-tengo de 80mil</i></p> <p><i>-La plata? Te gano porque vos tenes puros billetes amarillos</i></p> <p><i>- 140 y 250</i></p> <p><i>- ¡ya te gané!</i></p> <p>Toma los billetes y los agrupa en montos parecidos cuenta uno por uno, ahora:</p> <p><i>- tengo 390 empate?</i></p> <p><i>-yo tengo un hijo, te gane en hijos</i></p> <p><i>-tengo 450 y 500.Los acomodados en montos parecidos. Mueve la cabeza de</i></p>		
--	---	--	--

bien!! ¡Súper! ¿y el mío? Ayúdame por favor - Mira, acá tengo 400 y acá 100 más 500,600 y ... -aaahh noo casi casi te gano, solo en casa te gane -bueno chau nos vemos la próxima sesión.	un lado al otro -950 -800 -si uno solo me ganaste -Ya llego mi mamá, me tengo que ir , chau		
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego propuesto, el paciente D, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar apropiadamente, logro realizar asociaciones con sus intereses durante el inicio, desarrollo y final. La actividad le represento mucha dificultad se lo incentivo ya que posee los recursos finalmente logró con éxito cumplir las reglas del juego, porque se valió de destrezas para superar obstáculos de la lectura, respetar el nivel y continuar el ejercicio hasta terminar, además entiende cual es el propósito, puede ayudar a enseñar al otro, cómo se realiza cada acción justificando cada movimiento. Este juego lúdico es apropiado para generar y practicar escenas de la vida cotidiana como conflictos y poder estimular a la resolución de los mismos ejercitando al mismo tiempo funciones ejecutivas de memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento, toma de decisión ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva. El autor Sánchez Alba, (2019), en consenso con la ciencia opina que los cerebros, las mentes no nacen, se construyen. El centro de esta arquitectura dinámica se encuentra un conjunto de habilidades llamadas funciones ejecutivas, que son actividades mentales complejas, necesarias para planificar, organizar, guiar, revisar, regularizar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse eficazmente al entorno y para alcanzar metas.

Tabla N°12, sesión N°4, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
Hola D, - ¿Todo bien? sí? ¿Como? - ¿cuál ganaste haber? -enserio? ¿Todo el álbum?	Choca las manos en forma de puño Asienta con la cabeza Esa conseguí en la escuela -así. Muestra como le pega a la figurita	El tesoro del pirata: Esta actividad lúdica consiste en armar	30 minutos

<p>-increíble</p> <p>- yo tengo una figurita acá que te quiero regalar, pero es de un mundial viejo</p> <p>-a que vamos a jugar ahora?</p> <p>-dale</p> <p>-hmm</p> <p>-eso se llama tapadita?</p> <p>Cara de asombro</p> <p>-Aaahh y porque te regala?</p> <p>-aaahh</p> <p>-mmm y me podés traer tu álbum para verlo y mostrarle a los demás chicos que lo completaste</p> <p>- ¡Ósea que te fue lindo hoy, me re alegre por vos!</p> <p>-aaahhbueno pero que canchero que estas hoy!!</p> <p>-tenes calor? ¿queres agua?</p> <p>Antes de que me olvide de contarte para navidad vamos a armar un árbol de navidad, pero adivina ¿de qué?</p> <p>-no, va a ser de moños así que de tarea tenes que traer moños de algún regalo que tengas uno o dos</p> <p>- no robes trae si tenes algún moño en tu casa</p> <p>-bueno ahora elegí este juego.</p> <p>- esta vez si te parece apostamos una gaseosa</p> <p>- jaja no soy millonaria</p> <p>-a lo mejor podemos comer unas hamburguesas</p> <p>-bueno empecemos tarjetas de</p>	<p>y le da vuelta</p> <p><i>-todo el álbum complete</i></p> <p><i>-sí</i></p> <p><i>-Te puedo contar como gane estas figuritas</i></p> <p><i>-mira un día estaba en la escuela y mi compañero me dice, toma te regalo una figurita del mundial</i></p> <p><i>-después cambie por esa figus por otra figurita de la copa. Realiza gesto con la mano</i></p> <p><i>-y jugué a la tapadita y gané cuatro más.</i></p> <p><i>-después un amigo me regalo dos mas</i></p> <p><i>-porque somos amigos y las tenía repetidas</i></p> <p><i>-sí</i></p> <p><i>-No sabes el golazo que hice hoy en futbol</i></p> <p><i>Muestra y cuenta que fue un gol al ángulo</i></p> <p><i>-Estás hablando con el capitán del 2011</i></p> <p><i>-podemos dejar abierta la puerta?</i></p> <p><i>-sí</i></p> <p><i>-sí quiero</i></p> <p><i>-no sé de que</i></p> <p><i>-de qué?</i></p> <p><i>-de flores</i></p> <p><i>-dale, en chiste dice los robos de la Anónima</i></p> <p><i>-podemos apostar un viaje a México. Se ríe a carcajadas</i></p> <p><i>-jaja</i></p> <p><i>-bueno me gusta esa idea</i></p> <p><i>-sí listo</i></p>	<p>palabras indicadas en los cartones y llevarse todo el oro.</p> <p>Se estimula la atención, concentración, la memoria de corto y largo plazo, la velocidad de procesamiento análisis y síntesis.</p>	
---	--	--	--

<p>una provincia de Argentina? ¿oficio, artículo de limpieza?</p> <p>¿Un animal doméstico, lo dejamos?</p> <p>-y eso porque lo sacaste</p> <p>-La regla es más de 5 letras para armar</p> <p>-eeeh eso no se vale</p> <p>-que necesitas?</p> <p>- ¿quéres ayuda?</p> <p>-bueno, pero yo no la encuentro tampoco</p> <p>-Me toco oficio, yo estaba escribiendo electricista</p> <p>- ¿Qué dice? ¡Bien!</p> <p>-eeeh no elijas</p> <p>-no re difícil, una parte de auto dice</p> <p>¿Qué puede ser?</p> <p>-este para vos que dice?</p> <p>-sí, es un verbo</p> <p>-ah, Nooo re rápido</p> <p>-ah bueno sabes que primero va con H y después va con la B larga</p> <p>-lo siento, la que te toco</p> <p>-listo, termine, te gane</p> <p>-vamos tres y tres empate</p> <p>-jugador de futbol dice en esta no sé yo de futbol, ayúdame</p> <p>-ese mes es muy corto, octubre tenes que escribir porque si no es muy fácil y me vas a ganar</p> <p>-listo</p> <p>-bueno, fijate que es con B larga</p>	<p><i>-me parece mucho ya</i></p> <p>Saca una fácil</p> <p><i>-perdón es que no lo había visto</i></p> <p><i>- no hay nada</i></p> <p><i>- una G</i></p> <p><i>-Ángel</i></p> <p><i>-un nombre masculino</i></p> <p><i>-este es para vos</i></p> <p><i>un verbo</i></p> <p><i>-Motor</i></p> <p><i>-hablar puede ser?</i></p> <p><i>-listo</i></p> <p><i>-ah, pero la H es difícil de encontrar</i></p> <p><i>-Ok</i></p> <p><i>-no se vale</i></p> <p><i>-ahora me toca este (elige), dice un mes</i></p> <p><i>-abril voy a escribir</i></p> <p><i>-bueno entonces para jugador tenes que armar Ronaldo</i></p> <p><i>- Eeeh noo, no se vale porque se llama cristiano</i></p> <p><i>-y yo decidí escribir febrero</i></p> <p><i>-Eehh ¿con que b va? Ése para vos</i></p> <p><i>-Un país de América</i></p> <p><i>-Chile</i></p> <p><i>-Te voy a ganar</i></p> <p><i>Me desordena las letras</i></p> <p><i>-bueno ya quedamos así, la próxima hacemos la revancha ¿ya es la hora? ¿puedo ir a ver a Valen?</i></p> <p><i>-le quiero regalar esta figus del mundial que me salieron repetidas</i></p> <p><i>-no se las doy. Se va con su amigo, ya</i></p>		
---	--	--	--

<p>-eso es trampa, no se vale</p> <p>-empate en esta</p> <p>-la última y definimos, un artículo de limpieza dice ¿y el tuyo?</p> <p>-ya no se vale, puede ser Brasil, eso es trampa</p> <p>-listo!!yo puse esponja, dale la próxima</p> <p>-si anda salúdalo a la otra sala y fíjate si vino tu mama, bueno, pero sin jugar.</p> <p>-porque él va a querer jugar con vos, bueno nos vemos hasta el martes</p>	<p><i>vino mi mama, chau seño</i></p>		
---	---------------------------------------	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego sugerido, el paciente D, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar ya que fue una propuesta nueva, logro realizar asociaciones con sus gustos e interesado por aprender las nuevas reglas. La actividad le represento dificultad alta logrando finalizar con éxito. Cumplió las reglas del juego, utilizo nuevas habilidades para superar limitaciones, pidiendo ayuda o sugiriendo la respuesta, alcanzo un nivel mayor de conocimientos sobre distintas categorías, nuevas palabras cotidianas, justificando cada palabra y acepto que se desafiara a otro nivel de dificultad. Este juego lúdico es apropiado para generar y practicar con elementos de la vida cotidiana poder estimular desde categorías simples. Se ejercitó al mismo tiempo funciones ejecutivas de memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento, toma de decisión ya que analizo cada tarea justificando cada decisión, finalmente manifestándose lenguaje acorde que le permite comunicarse con el terapeuta de forma eficiente. Acordando con la definición que planteada por Barajas & Vigoya, (2017) estos autores consideran a la flexibilidad o flexibilidad cognitiva como el conjunto de destrezas que permiten realizar procesos de adaptación con rapidez, según el ambiente y el entorno en el que el sujeto se encuentre. Al encontrar un obstáculo, la meta no tiene que desaparecer, sino que es más productivo encontrar una forma de superar este obstáculo. Esta función permite tener la habilidad de cambiar planes para adaptar la conducta y pensamiento a situaciones novedosas, cambiantes o inesperadas

Tabla N°13: sesión N°5, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>-Hola D,</p> <p>- ¿cómo estás?</p> <p>- ¿jugamos con las cartas hoy?</p> <p>-yo te digo estas cartas con dibujos</p> <p>-me señala las cartas de Naipes, aaahh, bueno dale</p> <p>-Pero conta y yo te escucho mientras repartimos las cartas</p> <p>-si? ¿enserio?</p> <p>-me imagino del futbol sos uno de los mejores</p> <p>-si ¿seguro de tu grado?</p> <p>-bueno yo no conozco tu grado, y si podés ser el mejor</p> <p>-listo?</p> <p>-Mira hice los dos mazos, ajam</p> <p>- Eso está muy bien, está bueno eso que hicieron</p> <p>- Si por educación, esta, muy bien</p> <p>-listo jugamos o me queres contar algo más?</p> <p>-bueno guárdalas así no las ve Valentino que va a querer jugar con vos, además así no te las olvidas y se las encuentra él se las lleva a su casa</p> <p>-este ¿qué es? ¿otro comodín?</p> <p>Para que entonces no está mezcladas. Este es un nueve</p> <p>-te gane</p> <p>-supera este doce, jaja te gane, es un ocho</p> <p>-supera este cinco</p>	<p><i>-Hola</i></p> <p><i>-bien (responde en voz bajita)</i></p> <p><i>- ¿Cual cartas? no quiero el Uno</i></p> <p><i>-yo digo estas cartas para jugar al truco</i></p> <p><i>-yo quiero estas (encuentra)</i></p> <p><i>-cuando vengas te cuento algo muy divertido que me paso en la escuela</i></p> <p><i>-el profe de educación física nos dejó jugar a la pelota, al juego que quisiéramos</i></p> <p><i>-entonces armamos equipos con los compas de la escuela</i></p> <p><i>-si juego libre, porque yo soy uno de los mejores en la escuela</i></p> <p><i>-De mi grado, si, como que no, uno de los mejores de mi grado</i></p> <p><i>-También hoy en la escuela, como tuvimos una hora libre, con mis compañeros decidimos limpiar las sillas y bancos</i></p> <p><i>-dejamos todo ordenado y limpiamos toda el aula antes de irnos</i></p> <p><i>- Para que los de limpieza no se esfuercen tanto, vean que este grado son unos chicos muy buenos y educados</i></p> <p><i>-cada cosa en su lugar y ordenado</i></p> <p><i>-ah sí me gane estas figus en el recreo</i></p> <p><i>-voy a ir a buscarlo hasta su casa</i></p> <p><i>-ahora si podemos jugar, este es comodín?</i></p> <p><i>-es un comodín! vamos todavía</i></p> <p><i>-Nooo yo pensé que era otro comodín</i></p> <p><i>-este es un seis</i></p> <p><i>-supera este once</i></p> <p><i>-supera este dos</i></p>	<p>BATALLA DE CARTAS</p> <p>El juego consiste en colocar dos mazos de carta, boca abajo y luego ir sacando cada jugador lo más rápido posible, viendo si la carta es mayor que la del oponente</p>	<p>15 minutos</p>

<p><i>-nueve, guerra</i></p> <p><i>-cuatro, Ay! Me ganaste</i></p> <p><i>-nueve, te gane!</i></p> <p><i>- oh no este cinco</i></p> <p><i>- supera este doce, Uuhh comodín</i></p> <p><i>-un diez, también comodín</i></p> <p><i>-aunque este es un uno no es comodín</i></p> <p><i>-esa carta es tuya o mía? ay me ganaste</i></p> <p><i>-diez</i></p> <p><i>-siete</i></p> <p><i>-doce, por la mínima de cantidad de cartas, por algunas cartas nomas te gane</i></p> <p><i>-Ya está te gane, la vida a veces es así toca perder</i></p> <p><i>-Fíjate si vino tu mama. Chau nos vemos</i></p>	<p><i>-no lo supero</i></p> <p><i>- supera este ocho</i></p> <p><i>supera este cuatro</i></p> <p><i>-tres, dos, comodín, te gane!</i></p> <p><i>- supera este cinco</i></p> <p><i>- supera este seis</i></p> <p><i>- supera este siete</i></p> <p><i>- supera este tres, supera este cuatro</i></p> <p><i>-supera este seis, supera este comodín, si es un comodín</i></p> <p><i>-mía, supera este nueve</i></p> <p><i>-supera este ocho</i></p> <p><i>-supera este cuatro</i></p> <p><i>-supera este seis, supera este tres, creo que te gane!!</i></p> <p><i>-por la milésima de carta, sí. Comienza a sacar cartas de otro lado para ganar si ya vino, está afuera, bueno nos vemos</i></p>		
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se observa que, para el juego propuesto, el paciente D, se mantuvo dispuesto a realizar la actividad lúdica, se logró motivar apropiadamente, logro realizar asociaciones con sus intereses durante la partida. Ésta actividad no le represento reto ni dificultad ya que logro con éxito cumplir las reglas del juego, posición o ubicación de piezas del juego-color-cantidad respetar el paso a paso y seguirlo hasta terminar el ejercicio, este no fue de su agrado manifestándolo, aunque se mantuvo obediente, además comprende cual es el propósito, puede ayudar a enseñar al otro, cómo se realiza cada acción. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria largo plazo y operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje que le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando sus sentimientos. En el estudio realizado por Flores-Lázaro et al., (2014) se considera que las funciones ejecutivas se encuentran entre los procesos más complejos del humano; su desarrollo permite la conformación de diversas capacidades de control, y organización de la conducta y la cognición.

Tabla N°14: sesión N°6, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>-Hola D,</p> <p>- ¿Hola no?</p> <p>- Bueno dale, pero si te gano yo elijo el próximo juego</p> <p>-no tengo más premios</p> <p>- aaahh ¿sí? ¿Y el azul?</p> <p>- aaahh bueno listoooo</p> <p>-Ahora te gano y seré del equipo ganador</p> <p>- vamos a jugar con la mama, con la nena la nena y el papa, el perro y el gato te parece?</p> <p>-no me estas prestando atención</p> <p>-los consejos? Esos son las instrucciones</p> <p>-ahí están en la mesa</p> <p>-Bueno comenzas vos</p> <p>-el perro ¿está en la cocina?</p> <p>-el niño está saltando en la cama de los papas? Te toca</p> <p>-no está en la cocina, el gato está mirando la televisión?</p> <p>- ¿la mama está en la cocina?</p> <p>-Bueno, te toca</p> <p>-no está en la pieza de los niños, el papa ¿está en la cocina haciendo de comer unas empanadas?</p> <p>-a vos te toca</p> <p>-sí el niño travieso estaba saltando en la cama de sus papas</p> <p>-bueno</p> <p>Tengo un premio hoy, es un bombón chocolate, si adivinas 3 personajes te lo ganas</p>	<p><i>¿Seño podemos jugar a este?</i></p> <p><i>-Si hola</i></p> <p><i>-si gano me das un premio</i></p> <p><i>-aaahh, mira yo elijo el color rojo que es de los ganadores</i></p> <p><i>-De los perdedores, ¿después puedo jugar con el globo y hago un perrito?</i></p> <p><i>-acá están los consejos</i></p> <p><i>-eso, quiero jugar con todos los personajes, la familia completa con los abuelos también</i></p> <p><i>- ¿y mis figuritas? ¿El gato está en el baño? Me mueve la cabeza diciendo no</i></p> <p><i>-el nene ¿está en la cocina?</i></p> <p><i>-el gato ¿está en el baño? no</i></p> <p><i>-el nene ¿está en la pieza de los chiquitos?</i></p> <p><i>-no esta</i></p> <p><i>-El gato ¿está en la cocina?</i></p> <p><i>-te toca,</i></p> <p><i>-el niño ¿está en la cama de sus papas?</i></p> <p><i>-no está en el baño</i></p> <p><i>- no está en la pieza de los niños</i></p> <p><i>-el papa ¿está en la sala de juegos? Donde están los sillones y la tele, el papa ¿está en su pieza?</i></p> <p><i>-no está en el baño, la mama ¿está en la mesa del comedor?</i></p> <p><i>-me pongo ahora dos a cero</i></p> <p><i>-si te doy una pista, pero también quiero una pista, el</i></p>	<p>Juegos de escondidas:</p> <p>La actividad lúdica propuesta consiste en descubrir la ubicación de los miembros de la familia del otro jugador, mediante preguntas que el oponente responderá con SI o NO solamente.</p> <p>A medida que el jugador obtiene pistas sobre las posibles ubicaciones de los personajes del oponente, irá ubicando a éstos en las ranuras laterales de las habitaciones del tablero horizontal.</p> <p>Una vez que descubra exactamente la ubicación del personaje, lo ubicará dentro de la habitación correspondiente en el tablero horizontal.</p> <p>El primer jugador que acierte la ubicación de todos los personales de su oponente gana el juego.</p>	<p>30 minutos</p>

<p>-La mama ¿está en el baño bañándose con el patito amarillo ese que está ahí? te toca, no me hagas trampa</p> <p>-el gatito ¿está durmiendo una siesta en la cama de los niños? cuál es la sala de juegos?</p> <p>-no está ahí el papa</p> <p>- el perro esta desordenando la basura del baño?</p> <p>- ah, pero es re bueno tu perro</p> <p>-sí adivinaste ¿cómo lo supiste? dale dame una pista en la ultima</p> <p>-el gato este... ¿dame una pista? mmm creo que el gato está en la biblioteca</p> <p>- si la abuela está en el living, okey me ganaste el juego, toma tu premio</p> <p>-dame una oportunidad más para la revancha? el papa ¿está mirando la televisión?</p> <p>-sí bien te gane una sin pistas, si ¿cómo lo supiste? uuuy tenes mucho sueño hoy, ¿fuiste a la escuela?</p> <p>-Aaahh por eso estás cansado, porque también fuiste a entrenar y después venís para acá?</p> <p>-una más? siempre me ganas, algún día te voy a ganar yo</p> <p>-Uuhh sí, ¡nos vemos la próxima!</p>	<p><i>gato está en donde van a estudiar los nerds, si ganaste, con pista</i></p> <p><i>-la abuela ¿está en el living?</i> Hace gestos de manos hacia arriba</p> <p><i>-bueno uno más nomas</i></p> <p><i>-sí, ganaste</i></p> <p><i>-la mama está viendo la tele?</i></p> <p><i>-porque si está el papa mirando también está la mama mirando.</i></p> <p>Hace un bostezo. Hace otro bostezo</p> <p><i>-sí, fui a la escuela temprano y a la tarde fui al entrenamiento</i></p> <p>Asiente con la cabeza</p> <p>Se come el bombón</p> <p>Mientras dice: - <i>ya te gané por goleada</i></p> <p><i>-Ya es la hora?</i></p> <p>Sale rápido de la sala</p> <p>Se va haciendo gesto de chau con la mano</p>		
--	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

El niño muestra una actitud predispuesta a la actividad presentada, mantuvo la misma durante toda sesión, motivado a realizar la actividad lúdica consiguiendo la estimulación adecuada.

Esta actividad no le represento reto ni dificultad ya que logro con éxito cumplir las reglas del juego, posición de las piezas o elementos, número de personajes, significados, recordar cada paso y conseguir encontrar cada personaje, además comprende cual es el propósito, puede explicar cómo se juega y crea estrategias para

ganar el mismo. De las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje coherente y bien formuladas al momento de realizar las preguntas adecuadas, esto le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando de manera adecuada utilizando todo su vocabulario. Según evidencia de Sánchez Alba, (2019), muestra que el cerebro y el sistema nervioso son dinámicos, y su desarrollo se nutre del contexto, del ambiente y de las experiencias vividas que se generan. Es decir que el entrenamiento de las funciones ejecutivas puede favorecer en cada persona aquellas funciones que están menos desarrolladas

Tabla N°15: sesión N°7, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
<p>-Hola D, ¿Cómo estás? ¿qué te paso? ¿Te comieron la lengua los ratones o qué? Mira vamos a jugar a este juego palabras armadas, se llama</p> <p>- ¿por qué? ¿Y cuantos somos? hasta 4 dice la caja, de a dos si se puede jugar.</p> <p>-mira tu mano! ¿Qué le paso? ¿a dónde? ¿El techo? ¿El techo de tu habitación o cual parte del techo? ¿Y por qué? ¿Porque sí? ¿Y eso?</p> <p>-si claro que podés pintar, pero te pregunto porque para saber nomas, por renovar tu casa estas pintando?</p> <p>-Simplemente porque si, para verla bonita a la casa, bueno mira este juego es así, te puedo explicar</p> <p>-sacamos letras que están dadas vueltas acá en la caja, para los dos casilleros vacíos</p> <p>-muy bien!! te acordaste? mmm me parece que te están tocando buenas letras, ¿bueno te acordas? haber empecemos</p>	<p>Choca puños al ingresar.</p> <p>Hace gesto con la mano, pulgar arriba</p> <p><i>-no, pero no</i></p> <p><i>-porque dice hasta 4 jugadores, dos nomas</i></p> <p><i>-ah bueno, estaba pintando mi casa</i></p> <p><i>-el techo</i></p> <p><i>-el techo del living</i></p> <p><i>-porque sí, pero no puedo pintar el techo, porque si porque no hay un por qué.</i></p> <p><i>-para mantenerla nomas, yo si se jugar, pero no se todas las reglas</i></p> <p><i>-después tenes que armar una palabra, me está gustando este juego</i></p> <p><i>-si cada palabra vale 10, si yo se</i></p> <p><i>-mira por ejemplo yo escribo mozo, si no importa</i></p> <p><i>-pero solo es para explicarte como es el juego, después seguís armando con otras letras por ejemplo boso, y acá se suma</i></p>	<p>PALABRAS armadas:</p> <p>El objetivo es formar palabras a partir de las letras que se dan. Las letras se pueden dar con fichas, tarjetas u otras formas.</p> <p>Este juego sirve para trabajar las áreas cognitivas:</p> <p>Lenguaje</p> <p>Atención</p> <p>Memoria</p> <p>Es un juego donde los jugadores tienen que formar o adivinar palabras según las reglas. Las reglas son diferentes, por ejemplo: Encontrar palabras empezando por A, ¿Cuántos animales se te ocurren?</p>	30 minutos

<p>-si muy bien, pero mozo es con Z</p> <p>-como que no importa si importa que escribas bien las palabras sino no vale</p> <p>-aaahh si ya recuerdo el juego, entiendo</p> <p>-y yo ¿puedo poner letras en tus palabras? ¿y si armo otra palabra vale también? dale me parece bien, entendí el juego</p> <p>-aaahh y eso? Me rio</p> <p>-que milagro que me dejes empezar, bueno formare la palabra chiste, aah eso estuvo muy fácil</p> <p>-bueno vamos anotar en una hoja yo hice 60 y ¿vos?</p> <p>-listo, entonces ahora vamos a hacer palabras de cuatro o más letras ¿sí? te toca una palabra</p> <p>- ¿que queres escribir? ¿Se vale eso?</p> <p>-Aahh si daale, pero que tramposo que sos.</p> <p>-no hago trato, tramposo eso no, pensá otra palabra, así?</p> <p>-ahora te voy a escribir un re larga</p> <p>-mmm a ver que puede ser, bueno mira se me ocurre mate,40 nomas, uuuy palabras re largas me estas armando</p> <p>-mira le agrego una S y dice baterías, jaja eso por burlarte de mí, hice 80</p> <p>- aaahh muy bien!! chiquito!!</p> <p>-última dale? Uuhh esa está muy bien</p> <p>-mira ahora le agrego una u y que dice? hice 60</p> <p>-Uuhh que tremendo que estas</p>	<p><i>letras, veinte más a la palabra que ya formaste</i></p> <p><i>-después solo se pueden apilar hasta 5 letras hacia arriba</i></p> <p><i>-si podes</i></p> <p><i>-vale más si ya pones letras en palabras armadas, dale vos empieza</i></p> <p><i>-yo le voy a agregar s, y dice chistes, si (se ríe), 70, si, como regla nueva</i></p> <p><i>-estoy pensando que escribir, te cambio una letra, se ríe. Te cambio la M por una a</i></p> <p><i>-era mentira era una w (se ríe), bueno está bien, MAQUETA</i></p> <p><i>-no te hagas la profesional ahora, 70 saque, aja ja (se burla)</i></p> <p><i>-mira hice BATERIA</i></p> <p><i>-soy el mejor, ya te gané (se ríe) otra vez 70, no podés armar otra palabra (se burla)</i></p> <p><i>-aaahh se me ocurrió otra, mira Beto</i></p> <p><i>- si ya te gané jaja, Mira Barro, hice 50, burro, y yo la redoblo, hice 70</i></p> <p><i>-y si ya te gané, bosteza</i></p> <p><i>-cerramos acá</i></p> <p><i>-mira para allá (se ríe), mira el cielo jaja</i></p> <p><i>Hice más, no quiero contar</i></p> <p><i>-Hiciste:60+40+ 60+80 en total</i></p> <p><i>Hace la suma en el pizarrón, total 240</i></p> <p><i>Cuenta y suma, 260 hice</i></p> <p><i>-Ya vino mi mama, está afuera. Mientras mira por la ventana. Choca puños antes de irse.</i></p>		
---	--	--	--

<p>hoy!</p> <p>-a mí no se me ocurre nada con estas letras re difícil</p> <p>-bueno ya sé que me ganaste, pero quiero saber con cuanto</p> <p>-contemos? me estas engañando vos jaja no hay nada allá</p> <p>-ya va a venir tu mamá ¿sabes? bueno conta los míos que son poquitos</p> <p>-los tuyos te ayudo yo, anota 70+70+70+50</p> <p>-Re bien chiquito! La próxima me das la revancha. Adiós!!</p>			
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión el paciente D, se mostró con una actitud motivado, ya que el juego es de su agrado, aunque manifiesta predisposición a la actividad, la misma tiene una alta dificultad, alcanza y presenta un nivel más avanzado. Utiliza como estrategia palabras ya creadas por el terapeuta, así mismo produce palabras con una longitud mayor a la esperada y logra con esto ganar el juego. Las funciones ejecutivas utilizadas fue memoria operativa, la flexibilidad cognitiva, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje coherente, esto le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando de manera adecuada utilizando todo su vocabulario. Según Végliá, (2018) las funciones ejecutivas suelen entenderse como un conjunto de subprocesos indiferenciados e inter-conectados entre sí, resulta difícil asociarlas a una determinada área cerebral, pero globalmente se refieren al conjunto de funciones que dependen del lóbulo frontal y de sus conexiones con el resto de áreas. A su vez, parece haber acuerdo en que hay tres funciones ejecutivas principales: control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva, sobre las que se construyen las funciones ejecutivas de orden superior, como el razonamiento, la resolución de problemas y la planificación.

Tabla N°16: sesión N°8, Seguimiento de actividad lúdica durante la sesión, paciente D

Fono	Paciente	Propósito	tiempo
Hola D, ¿Cómo estás? Y no sé dónde está Marce	<i>¿Dónde está Marce?</i>	Gallina con plumas: Esta actividad lúdica permite	15 minutos

<p>-juguemos a este juego nuevo, nunca lo jugué</p> <p>-Las cinco y vos venís a esta hora. ¿Que queres preguntar?</p> <p>-vos queres saber por el otro nene? me encanta este, está enfermo el chiquitito. ¿Sabes que me paso? Se me perdió mi mascara de Halloween, la busque por todos lados y no esta</p> <p>-si se ve que la guarde tan bien que se me olvido jaja</p> <p>-nada, porque no la encontré</p> <p>-sabes que hoy lo arme a la gallina, pero no llegue a jugar porque lo vinieron a buscar al nene</p> <p>- y de que te disfrazaste? ¿mm adivino? ¿de zombi? ¿O de vampiro?</p> <p>-aah y quien más estaba con vos?</p> <p>-bueno ahora poné la cabeza</p> <p>-aja no salió ningún huevo</p> <p>-ninguno se me cayo</p> <p>-ahora dos se me cayeron</p> <p>-se me cayeron 4</p> <p>-ahora cinco, pero que poca paciencia</p> <p>-listo, sácalos de ahí se van a confundir con los míos</p>	<p>Choca la mano. <i>bien</i></p> <p><i>-bueno</i></p> <p><i>- ¿qué hora es? Se queda en silencio, asiente con la cabeza</i></p> <p><i>-ya lo jugaste, ¿qué?</i></p> <p><i>-acá estaba? ¿buscaste en tu casa?</i></p> <p><i>- entonces ayer que hiciste?</i></p> <p><i>-ah y entonces no saliste ayer a festejar Halloween</i></p> <p><i>-yo si fui</i></p> <p><i>-sí, Salí con mis hermanas</i></p> <p><i>-No de esqueleto</i></p> <p><i>-estaba mi tío y mi primo</i></p> <p><i>-empiezo yo, gana el que tiene menos huevos</i></p> <p><i>-me toca</i></p> <p><i>-oh no, Uuhh se me cayó 5 huevos</i></p> <p><i>-este que no juegue ya me canse</i></p> <p><i>-dale te toca, contemos</i></p> <p><i>-si saco este se van a caer</i></p> <p><i>-me voy a lavar las manos con jabón y champú</i></p> <p><i>-ahora voy a contar los míos</i></p> <p><i>-uno dos, tres, cuatro cinco, seis, siete, ocho y nueve</i></p> <p><i>-es que estuve jugando en cancha de caucho</i></p> <p><i>Se lava las manos</i></p> <p><i>-no quiero, podemos jugar a otra cosa?</i></p> <p><i>-no ese no, muy aburrido, ese siempre lo juego y es como el juego de caritas</i></p> <p><i>- sabes hasta que hora me quede en futbol? Hasta las 16:45</i></p> <p><i>-por eso llegue tarde hoy, a quien</i></p>	<p>trabajar interacción social, flexibilidad, habilidad motora</p>	
--	--	--	--

<p>-aja lo siento lo siento</p> <p>-Ay!! ¿Iguales? ya está esos no son míos</p> <p>-Tengo once huevos</p> <p>-oohh no que mala jugadora</p> <p>-mira sino ahí tenes alcohol en gel si no sale</p> <p>- ¿qué estuviste haciendo?</p> <p>-aaahh por eso</p> <p>-mientras vos te lavas las manos yo preparo para la revancha</p> <p>-bueno dale, quéres este rompecabezas? ¿a cuál quéres? te parece al de carrera de llamitas?</p> <p>-bueno así vamos a estar toda la tarde eligiendo uno que quieras</p> <p>-bueno ¿porque tanto tiempo? no tengo a nadie</p> <p>-no se puede, porque yo también tengo otras actividades más tarde</p> <p>-no es otro deporte. Y ya lo tengo programado no puedo faltar, vóley se llama</p> <p>-si como a vos te gusta el futbol, ¿cuándo tenes otro partido?</p> <p>-Pero ya habías jugado contra ese equipo? ¿y ahora cual es la diferencia?</p> <p>-aaahh ¿y cómo se llamaba tu equipo? Es</p>	<p><i>tenes después?</i></p> <p><i>-ah entonces puedo venir más tarde ¿por qué?</i></p> <p><i>- ¿haces futbol? ¿cómo se llama? y te gusta?</i></p> <p><i>-El próximo fin de semana jugamos contra el lucho Fernández</i></p> <p><i>- si el otro día, pero partido fue amistoso</i></p> <p><i>-ahora jugamos para la liga juvenil, se llama La academia, ¿cuánto falta?</i></p> <p><i>-entonces limpio la mesa rápido. Busca el lustra muebles y comienza a limpiar la mesa, chau</i></p>		
---	--	--	--

<p>que no me acuerdo.</p> <p>-Ah sí! Ya me acorde</p> <p>-ya falta poquito para que te vengas a buscar ayúdame a guardar los juguetes a limpiar la mesa, y a borrar el pizarrón</p> <p>-Dos minutos. Gracias por ayudarme, ya vino tu mamá, nos vemos</p>			
---	--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

El paciente se muestra dócil ante la propuesta del juego, su motivación se encuentra presente durante la sesión debido a que es una propuesta nueva, donde su atención se mantiene para recordar cada paso a realizar, y además cumplir con las reglas del mismo.

Del juego lo motiva también el proceso de armado. Ya que busca las instrucciones y realiza lectura en voz alta. Este proceso mencionado no le presenta ninguna dificultad, puede seguir secuencia correcta de armado de piezas y respeta las normas de la actividad recreativa.

Las funciones ejecutivas más utilizadas fue memoria operativa y memoria a largo plazo, razonamiento ya que analizo cada movimiento justificando cada decisión, finalmente manteniendo durante todo momento un lenguaje coherente, esto le permite comunicarse con el terapeuta de forma efectiva, expresando de manera adecuada utilizando con mayor extensión su vocabulario

De acuerdo con el entrenamiento de las funciones ejecutivas según Korzeniowski, 2017, puede favorecer en cada persona aquellas funciones que están menos desarrolladas. No obstante, L'Ecuyer, 2014 repasa estas funciones se pueden entrenar y ejercitar a través de la estimulación. Además, no es sólo importante el hecho de entrenar en sí, sino también el cómo se realiza ese entrenamiento, resaltando el papel de la motivación como variable predictor a el rendimiento conseguido

Análisis de seguimiento de sesiones

Nube de palabras N° 1 - Acciones desempeñadas en cada actividad lúdica propuesta, durante las ocho sesiones.



Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En el gráfico anterior se observan las distintas acciones realizadas por paciente A y paciente B, durante las consecutivas 8 (ocho) sesiones. Se considera que las acciones mayormente repetidas fueron, Mira, Muestra y Afirma.

Coincidiendo con el autor Vygotsky (1926) mencionado en Sánchez Alba, 2019, en la interiorización del lenguaje como un instrumento que posibilita el desarrollo del pensamiento.

El lenguaje surge en principio como un medio de comunicación entre el niño y las personas de su entorno. El mismo puede verse manifestado en las acciones que fueron destacadas en el gráfico, ya que el lenguaje interno, base del pensamiento verbal, acompaña la acción del niño y lo ayuda a organizar su entorno.

Durante una comunicación, el lenguaje no sólo es verbal sino también el lenguaje gestual es incluido, a través de la mirada, gestos, posturas, expresiones faciales, entre otros.

Análisis de las Funciones Ejecutivas

Tabla N°1: Funciones ejecutivas presentes durante una partida de cartas

Sesión N°1, paciente E

Fono	Paciente E	Funciones Ejecutivas
------	------------	----------------------

<p>Hola E, ¿cómo estás? ¿Quieres sacarte la campera? Ya levanté la calefacción para que caliente la sala. Hoy vamos a jugar eligiendo un juego vos y luego uno yo. Yo elijo un juego de cartas ¿Sabes jugar a las cartas? Yo te voy a enseñar ¿Te ayudo? Fuerte, mira fuerte estírale la gomita Ayudo modelando Vení sentate, te enseño como se juega Sacar uno de ahí y va en el medio -En serio? yo no sabía que estaba en digital</p>	<p>No, gracias Sostiene la mirada fija escuchando la propuesta de juego Realiza gesto de no con la cabeza Mira y me muestra el mazo de cartas, no puede desarmar para repartir las cartas Logra y deja el mazo en la mesa. Se va, se saca la campera Mira cuando reparto y cuenta hasta 7 -Si si yo sabía porque lo jugaba en digital o o sea en esta en internet peee ro ro me casa co mi papa el juego del celular. Sacar un color azul. Muestra -Yo yo saque azul</p>	<p>*Atención y concentración *Memoria a largo plazo</p>
<p>¿Cómo se juega ahora? Pones así las cartas en la mano y miras si tenés del mismo color o también puede ser otro color, pero el mismo número y dejas en el medio - ¡Muy bien así se juega! ¿Te toco azul? ¿Sí? Tiras y si no sigue jugando la seño. -Uh ¿y esa carta que hace? ¿Qué elegís? ¿Sabes que significa esta carta? Como no tengo más cartas de ese color saco de mazo. Esta carta ¿sabes qué significa? Cambio a azul -¿Sabes cuál es el objetivo del juego? Quedarse con UNA carta -Sí, cuando te queda una, ¡decís UNO!</p>	<p>Muestra. Yo yo saque azul. Sacar más cartas del mazo Yo yo saque otro color Tira carta comodín Verde -te bloquea -si comodín Se queda mirando sin responder - ¿Con una carta? -No tengo azul. Mira cuando tiro la carta -Te bloqueo. Juega con cartas de otro color (bloquea nuevamente) -mejor no</p>	<p>*Flexibilidad cognitiva</p>
<p>Sacas del mazo y si no tenes sigue la seño -Oh no!! Y yo ahora no juego. ¡Muy bien jugado! y ahora? Me parece que así no es la regla del juego, pero después leeremos las reglas en la próxima vez que juguemos.</p>	<p>-Se acerca a mirar y lo saluda la seño, hace un grito de asombro -Es +2 - no, pero mira, quiero decirte unas cosas, mira mis cartas están vivas - ¡oh no! Están haciendo travesuras</p>	<p>*Percepción de cartas</p>
<p>¿ésta qué significa? Mira la seño también tiene +2 ¡Oh no por favor! Espero que no se vuelvan malas. derecha o izquierda, ¡bien! -para mi significa como la ronda iba primero vos y después yo ahora toca primero yo después vos</p>	<p>realiza gesto con la cabeza, si levanta una carta y pone en la mesa una carta con dos flechas -capaz derecha o izquierda -y eso que significara?</p>	<p>*Flexibilidad cognitiva *Reconoce función</p>
<p>-Cambio a rojo -no tenes? Ahora levanta y tira si te toca - si podés tirar -Me toca a mí, pero no tengo verde,</p>	<p>- aaahh -No tengo rojo, tengo verde - otra de la misma pero verde Mira sus cartas...</p>	<p>*Planificación</p>

<p>¿Tenes verde? -acordarte cuando tengas una decís Uno,</p>	<p>mm si -yo sí tengo Se ríe, porque no tengo -mira me quedan dos jaja -no ya no tengo más verde -otro amarillo</p>	
--	---	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión nro. 1, se presenta un juego de cartas de colores y figuras dentro de las mismas, el objetivo es finalizar con una sola carta. El paciente al inicio de la actividad se encuentra utilizando sus habilidades, ya que puede observarse la atención y concentración puesta durante la explicación del ejercicio. Luego de la explicación hace uso de su otra capacidad, la memoria a largo plazo, recordando que lo observó y lo jugó en la computadora de su casa.

Durante la partida de cartas, el niño muestra su habilidad de flexibilidad cognitiva, ya que analiza la jugada y busca la mejor estrategia para ganar en esta oportunidad. Además, realiza la percepción del color y la identificación de cada una de las cartas dándoles su función correspondiente.

Al momento de finalizar la partida, utiliza la función ejecutiva de planificación, ya que logra crear una estrategia, y llevarla a cabo paso a paso hasta conseguir la meta de ganar la partida de cartas.

Tabla N°2: Funciones ejecutivas presentes durante juego de habilidad motora fina

Sesión N°2, paciente E

Fono	Paciente E	Habilidad Ejecutiva
<p>Bueno mira ¿cómo se pone acá? -y que va a pasar, van a pasar todos los monos y nada los va a atrapar, nada los detiene. -Y si, se cayeron todos en la playa/isla. Para detener a los monos ¿qué hay que hacer?</p>	<p>-Mira que hago -Espera que quiero ver qué pasa si lo no pongo los palitos -Se cayeron de remate - Para detener a los monos mira que hago -poner eso (señala los palitos)</p>	<p>*Flexibilidad cognitiva</p>
<p>Acá falta uno azul, ¿cómo es? dos palitos del mismo color por hilera? -Uno? Mira acá hay tres del mismo color ¿Así? -Dale, falta poquito, falta poquito -Falta poco, ¿dos huequitos?</p>	<p>-No - yo yo creo que es uno por hilera - ja ta ta también también eso decía - Si - Falta poco, porque hay dos huequitos - No hay mas - ahí (señala el lugar). Listo</p>	<p>*Planificación</p>
<p>- ¿Sabes cómo es el juego? ¿El que tiene más mono? -ah sí? Pensé que ganaba. - ¿Cual regla? - sí me parece</p>	<p>-Inventemos una regla - el el que tiene más monos gana, dale? -pero mira que robo la nena, un palito, lo usa de espada para pegarle al alcalde - yo empiezo primero, porque yo soy menor</p>	<p>*Flexibilidad cognitiva *Razonamiento y Toma decisiones</p>

-bueno ¿quién empieza primero? - ¿por qué? Ah, porque vos sos más chiquito ¿comenzas primero?		
-Ahora contemos. Yo cuento, junto con el los míos, llego al diecinueve, ¿entonces cuanto tenes? -Y yo cuánto tengo? - no me despeines, no me despeines y no me gustan las cosquillas.	Se lleva los últimos monos. -Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete ocho y nueve - Nueve - diecinueve, así que te despeino y te hago cosquillas - ¿Ahora sí? Señalando a la nena para tirar en la palmera	*Flexibilidad cognitiva *Control Inhibición

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión nro. 2, puede observarse que la función ejecutiva flexibilidad cognitiva se encuentra presente en mayor medida al inicio del armado de las piezas, ya que explora otras formas del juego, aunque reconoce y aplica correctamente la regla del juego se permite mirarlo desde otras perspectivas. Puede crear situaciones nuevas o reinventar otras reglas para el mismo juego, como así también al finalizar el juego lograr adaptarse rápidamente a tolerar mejor sus errores. Junto con esa función mencionada se muestra la función de planificación ya que consigue continuar una secuencia para armar el juego logrando esa meta, el armado de la estructura, siguiendo cada paso sin saltarse ninguno.

Otra capacidad que se manifiesta es la de Toma de decisiones ya que resuelve la decisión de comenzar y justifica a través del razonamiento, tomando la iniciativa para llegar a un acuerdo.

Surge en el final del juego, el controle inhibición como resultado de controlar su comportamiento ante la derrota o pérdida del juego.

Tabla N°3: Funciones ejecutivas presentes en una actividad lúdica de hundir barquitos. Sesión N°3, paciente E

Fono	Paciente E	Funciones Ejecutivas
y entonces ¿cómo se juega? -Yo sé que se trata de hundir un barco, pero ¿cómo? por ejemplo yo pongo acá (señaló y muestro) y digo: J3 - es tipo adivinar donde están mis barcos ¿Cuántos barcos tienes? contó -yo tengo seis, tengo uno demás.	-Eehh (piensa) -sí -yo tendría como cinco barcos -yo creo que cinco y cinco -ahora tengo tres, estos son míos -hagamos que los barcos son soldados -nooo, así no. Los blancos son cuando le das al agua y los rojos cuando le das al barco.	*Planificación *Flexibilidad cognitiva
¿Viste la película el Titanic? -qué bueno que la viste con ella y te gusto la peli? - a mí no me gusto porque tiene un final muy triste, se hunde el barco.	¿Sabes a qué se parece? al Titanic - Si lo mire con mi hermana sí me gusta porque al final hay sobrevivientes y además sabes que paso con el chico que le gustaba a la chica? - Se ahogó -Sí y después uh. realiza señas de que se hunde	*Razonamiento y *Toma de decisión

- ¿cómo le di a dos? Como hiciste para poner a dos juntos Ahora te toca a vos ¿Listo? -noo! le diste al agua -ahora me toca a mi - ¿Numero 5 y letra B esta?	- <i>les diste a dos barquitos</i> - <i>los puse juntos, uno está esta atrás, otro en el medio</i> <i>Se me olvido, que eran tres oportunidades</i> - <i>¿Tu barquito está en el C7?</i> - <i>que?</i> - <i>¿B5?</i> - <i>Ya me aburrí, no quiero jugar más a esto.</i>	*Flexibilidad cognitiva
--	---	-------------------------

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la propuesta de la sesión nro. 3, se manifiestan las capacidades de planificación y flexibilidad cognitiva, ya que el niño puede inventar o crear nuevas reglas al juego además lograr improvisar otro juego con el mismo juego, notando adaptabilidad a nuevas situaciones.

Se presenta el razonamiento y toma de decisión, ya que logra asociación entre el juego simbólico y una actividad que realizó, ver película de un barco, consigue justificar su respuesta a determinada pregunta

Tabla N°4: Funciones ejecutivas presentes durante un juego de recorrido con eventos de la vida cotidiana. Sesión N°4, paciente E

Fono	Paciente E	Funciones Ejecutivas
- bueno -también hay cheques, sabes cuáles son? -bueno ármalo solito si podes, si necesitas ayuda ahí te ayudo	- <i>hay muchos billetes de animación</i> - <i>mira!</i> - <i>mira es una ruleta</i>	*Razonamiento y Toma de decisión
-Uuhh tuviste un accidente en el auto, tenes que pagar cinco mil con tu plata -Ahí tenes diez, mira vos me pagas con eso y yo te doy de vuelto 5mil -mira ahora te toca. Bueno este es un seguro que te cuida si tenes un accidente en el auto	- <i>no tengo cinco</i> - <i>solo tengo diez mil</i> - <i>bueno</i> - <i>te toca</i> - <i>es- estas perdi-do, pier-des un turno</i>	*Memoria de Trabajo
Ahora te toca, gira -Compra una casa -Uuhh te <i>toco una casa rota, la queres cambiar?</i> , ¿enserio? Tenes razón	<i>Se queda mirando la tarjeta</i> - <i>no quiero cambiar porque si tengo hijos pueden salir por la ventana</i> - <i>y entrar por la ventana</i>	*Razonamiento *Toma de decisión

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la sesión nro. 4, se le presenta un juego de recorrido en el cual puede observarse que se encuentra motivado por la cantidad de elementos a tener en cuenta en el momento de jugar. Se pone en evidencia su capacidad razonamiento ya que logra relacionar y asociar como existen los billetes de la realidad en un juego son

billetes de animación, también cuando logra tomar la decisión de quedarse con la elección de una casa rota puede justificar de manera correcta con su respuesta.

Durante la explicación de las reglas, utiliza su habilidad de Memoria de Trabajo, ya que recuerda cada información que se le va brindando para resolver el conflicto que se le presenta en casa situación dentro del juego.

Tabla N°5: Funciones ejecutivas presentes durante ejercicio de recorrido con diferentes desafíos. Sesión N°5, paciente E

Fono	Paciente	Funciones ejecutivas
Podemos jugar a este (muestro caja del juego) -No sé, ¿qué pasa? -si mira son de igual color	-sabes qué pasa si caes en el agua? -vuelves al inicio Saca las fichas de la caja y encuentra iguales. -Mira gemelos	*Memoria a Largo Plazo *Planificación
-bueno mira me toco el dos a mí en el juego (leo las instrucciones del juego), dice esquiná por el arcoiris avanza 4 casilleros, avanza	-Haber me toco 3(avanza contando) - ahora me toco cuatro	*Planificación
Ahora me toca a mí ¿Por qué? -y así es el juego -mira si ahora saco uno o si me caigo en el agua	mira está detrás mío -tu iras ultima -porque tu estas más lejos. Cómo eres más grande tiras ultima	*Razonamiento *Toma de decisión
uuh ese devuelve al inicio? Entonces ese es malo, bueno trata de no caer en el agua Tiro el dado me toca 4 y avanza (cuento)	-si subí -no no quiero que que me me salga un un uno porque ¡mira! -este de devuelve -no a mí me toca. le toca un nro. 1, cae en el agua. -noo, pero mira jaqueo el juego vuelvo a tirar , y ahora cambio de otro	*Flexibilidad Cognitiva
-bueno no no sin trampa -vos ya jaqueaste el juego le toco ese nro. -aaah se porta mal el perro? decile que si se porta mal no juega más con nosotros	no mira!! ¿porque sin trampa? -mira si no consigue lo que quiere muerdeee! se levanta de la silla porque escucha la puerta	*Inhibición de Conducta

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión nro. 5, el niño hace uso de la habilidad de Memoria a largo plazo ya que recuerda y reconoce partes del juego con sus respectivas reglas. Logra además utilizar su capacidad de planificación la misma le permite conseguir una secuencia correcta de paso a paso.

El infante mediante su capacidad de Razonamiento logra analiza la jugada y puede tomar decisiones a partir de reconocer cual es el puesto. Su flexibilidad

cognitiva presente también lo ayuda a que aparezca una estrategia de juego para no perder, inventa o crea una nueva partida

En el proceso final del juego surge su Inhibición de conducta, sin él mostrar enojo, muestra su enojo a través del personaje inventado.

Tabla N°6: Funciones ejecutivas presentes en un juego de destrezas manuales

Sesión N°6, paciente E

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
-bueno dale, pero ¿quién gana el juego? -dale Saco otra pluma y no cae ninguno	-Podemos jugar así? -en el siguiente juego lo arreglamos, estos lo dejamos acá (mostrando los huevos que se cayeron) -¿listo? -el que tiene menos huevos	*Memoria de trabajo Recuerda las reglas del juego

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión nro. 6, se presenta la capacidad de Memoria de trabajo, ésta mantiene o ayuda a recordar las reglas de la actividad propuesta.

Esta actividad no le genero ninguna dificultad en el niño ya que era conocida y tampoco le significo novedoso ni interesante. Ante esta conducta manifestada se lo incentivo para finalizar con éxito el proceso.

Tabla N°7: Funciones ejecutivas presentes durante un juego de mantener equilibrio en torre

Sesión N°7, paciente E

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
mira hay que construir una torre así de a tres bloques Con todos los bloques que tenemos -primero la regla es que se sacan los bloques con una sola mano y no se puede con las dos manos -después se sacan y se vuelven a poner arriba de la torre	bueno, y después? ¿qué hago con el bloque? -sí, Entiendo, dale ahora yo, mira esta esta flojita -aaahh que bien!! eeeh seño si saco esta (muestra la base) -voy a sacar esta	* memoria operativa *Flexibilidad cognitiva Logra explicar en qué consiste el juego * razonamiento

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la actividad propuesta en la sesión nro.7, se observa la memoria operativa, ya que va recordando el paso a paso de cómo se realiza el juego y también puede verse a esta memoria debido a que puede recordar cada regla del juego a medida que va ejecutando el ejercicio, junto con esta habilidad se expone la destreza de la flexibilidad cognitiva cuando el niño logra explicar en qué consiste el juego con sus

propias palabras, utilizando su razonamiento para decidir qué próxima pieza de la torre podrá mover sin que la torre caiga.

Tabla N°8: Funciones ejecutivas presentes durante una propuesta lúdica de armar palabras.

Sesión N°8, paciente E

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
-la única regla es que tiene que ser palabra -puede ser nube o también sano.	yo quiero armar la palabra chucky -mira encontré dos -mira arme chuky de la película	*Flexibilidad Cognitiva
-mira se me ocurrió una si pongo una D acá ¿qué dice? -una palabra de verdad	-mira seño me toca a mí, arriba -quiero armar HOLK -no-no creo que es Hu-l-k -mira arme una, Chui -Es una película del espacio	*Razonamiento y *Toma de Decisión Justifica porque elige la palabra

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la actividad propuesta en la sesión nro. 8, se pueden observar las siguientes destrezas utilizadas por el niño según su motivación que es la de ganar el juego. Primero se visualiza la flexibilidad cognitiva a partir del inicio de la jugada porque puede analizar la situación, es decir de qué trata el juego, armar palabras de acuerdo con su interés, siguiendo y respetando cada una de sus reglas. Esta actividad le generó alta dificultad, la misma presentaba desafíos que logró superar con éxito.

Se puede ver que el niño crea la estrategia de utilizar los nombres de sus personajes favoritos de ficción para resolver la demanda de una palabra que sea real. Mediante su razonamiento y decisión logra justificar porque elige la palabra, plasmando en esta actividad sus gustos e intereses.

Tabla N°9: Funciones ejecutivas presentes durante una partida de cartas.

Sesión N°1, paciente D

Fono	Paciente D	Funciones Ejecutivas
Entonces vos me vas a explicar las reglas del juego, ¿me enseñás? ¿Dale? ¿Cuántas cartas se dan? ¿Cuántas cartas se reparten? Pero tenemos que anotar los puntajes ¿cierto? Yo te anoto los puntos. Te escribo en el pizarrón (escribo su nombre y el mío, en la pizarra) A ver si me ganas, si me ganas hay un premio.	-Siete -Si -Si - ¿Qué es? Una bici. (se ríe) ¿Para este? No quiero golosinas, yo quiero una gaseosa. -sí, una carta	Utiliza la función de *Memoria a largo plazo Ya que recuerda la cantidad de cartas que se reparten, posición de las cartas en el juego y reglas del juego *Flexibilidad cognitiva

Continúo contando hasta el siete y repartiendo. Y acá ¿en el medio se dejan cartas?		
Comienza el juego con cartas de color amarillo, pero luego tiro una carta que lo cambia a verde. Pregunto ¿qué paso ahí? Este que puse ahí dice +4. Yo tengo que levantar cuatro cartas ó seas vos, tenes que levantar 4 cartas, pero vos me tiraste un verde con un +2. No se vale eso ¿o sí?	Eehh... Si, vale Si, te toca Ahora levantas un seis. Levanta una carta del mazo y tiro +2 Si, puedo levantar y si me toca puedo seguir Ahora te come todas estas.	Utiliza su *Flexibilidad cognitiva
Tiro una carta que cuenta con doble flecha. ¿Por qué? El vuelve a tirar otra carta con doble flecha. Te acordas ¿Qué color era? Tiro comodín y cambio a amarillo, ¿está bien?	Toma otra carta y dice: te toca a vos. Ahora diste vuelta la ronda Explica, primero comenzabas vos y ahora comienzo yo, después vos. Ahora comenzas vos	Utiliza su *memoria corto y largo plazo

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la primera sesión, se observa como el niño despliega su capacidad de Flexibilidad cognitiva, porque puede analizar lo que está sucediendo, la terapeuta sugiere un premio al ganador del juego presentado, luego el paciente realiza una negociación de premio de acuerdo a sus intereses. También durante la actividad, en cada jugada analiza y obtiene crear obstáculos para que el rival se quede con más cartas, es decir crea una buena estrategia de juego.

Además, hace uso de su Memoria a largo plazo ya que puede recordar la cantidad de cartas que se reparten, posición de las cartas en el juego y reglas del juego. Junto a esta memoria viene acompañada de la memoria de corto plazo, debido a que se recuerda de cada función de las cartas mientras se va jugando la partida.

Tabla N°10: Funciones ejecutivas presentes en actividad de palabras y categorías

Sesión N°2, paciente D

	Paciente D	Función ejecutiva
--	------------	-------------------

<p>Fono</p> <p>Comienzo preguntando que va en cada casillero. En este (señalo el 2do casillero) Fruta y verdura. ¡Ay! Que molesto ese ruido ¿Listo? ¿Listo? ¿Qué más? ¿Total? Provincia o país también me dijiste ¿Postre? ¿Deporte? ¿Equipo o jugador? ¿Y listo?</p>	<p><i>Primero nombre y apellido</i></p> <p><i>-País</i> <i>-color</i></p> <p>Vuelve a hacer el sonido molesto con el lápiz</p> <p><i>-No todavía una mas</i> <i>- Total</i></p>	<p>*Planificación *Memoria de Trabajo *Memoria a largo plazo</p>
<p>-Dale, ahora saca una letra sin mirar, sin hacer trampa -la que sale es. -Listo? Ya bueno sin trampa -es que no se me ocurre que poner en equipo - y también en país - oohh noo no termine!!</p>	<p>-si <i>-Eeh no mires</i> <i>-yo ya puse una verdura</i> <i>-ya completé también...</i> <i>-AHORA LISTO!</i> <i>-yo puse Valentina</i> <i>-Valon</i> <i>- y verduras puse berenjena</i> <i>-Vaca</i> <i>- y en país estaba Venezuela</i> <i>-En el color puse Verde</i> <i>- re fácil, puse Vélez</i></p>	<p>*Control inhibitorio *Planificación</p>
<p>Contamos y da resultados iguales -Bueno entonces otra vez me ganaste -Elegís vos el próximo juego -Re fácil esa letra -bueno listo ya -animal? -Alcón -cosa? -auto -no puse, tenías razón - ¿país? - ¿color? -yo puse azul</p>	<p><i>Escribe la primera letra en todos los casilleros</i></p> <p>Cuenta y se pone 20 en los cuales no puse nada. Explica: <i>-Cuando el otro no pone nada va 20 puntos</i> <i>seguimos jugando</i> <i>-Elijo yo la letra</i> Busca y elige la letra <i>-Stop!!</i> <i>-Ángel</i> <i>-árbol</i> <i>-fruta y verdura? Ananá</i> <i>-cero</i> <i>-araña</i> <i>-Argentina</i> <i>-amarillo</i> <i>-Total:75</i></p>	<p>*Memoria a largo plazo *Flexibilidad cognitiva</p>

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la actividad propuesta en la segunda sesión el paciente utiliza su función ejecutiva de planificación porque es capaz de diseñar un cuadro con distintas columnas y realizarlo paso a paso, con modificaciones que siguen sus intereses, cada elemento de cada columna además con la destreza de la memoria de trabajo supo guiar al terapeuta mediante instrucciones de cómo realizar esa tabla con el paso a paso y luego recordando con su memoria de largo plazo junto con su adecuada

conducta inhibitoria, busco cada nombre y selecciono las palabras que cumplieran requisito de empezar con determinada letra y elemento de la tabladurante su jugada, también logro explicar las normas del juego apropiadamente.

En el final de la jugada hace uso de su Flexibilidad cognitiva, ya que concluye el juego con la creación de diferentes estrategias de juego para conseguir mayor número de puntos.

Tabla N°11: Funciones ejecutivas presentes en juego de recorrido simulando eventos de la vida cotidiana

Sesión N°3, paciente D

Fono	Paciente D	Funciones Ejecutivas
- ¿cuál queres elegir? ¿Y ese? -ah ese es como un impuesto, viste que nosotros pagamos facturas de la luz o gas?	-pero quiero ser un jugador profesional -Bueno, pero quiero este que es atleta, hagamos como que es jugador profesional	*Razonamiento y Toma de decisión
¡Uy! ¿Te acordas que me contaste que fuiste el otro día al museo? - Sabes que tengo los horarios del museo donde están los dinosaurios	-visitas un museo -sí -podemos ir otro día con la señora Marce y los chicos? dale, ahora me toca a mi	*Memoria a Largo Plazo,
dice tienes un bebe -que vas a elegir nena o nene? - bueno, no sacaste? - bueno no importa, seguimos jugando - me toca, mira dice ganaste un concurso de talento -uuuy sí voy a cantar ese va a ser mi talento -Voy a ser un policía cante	- estas despedido, comienza una nueva carrera profesional -ahora te toca ser policía -Me toca, dos -VAMOS!! un nene, porque va a ser jugador profesional así le pagan,eeeh un cheque -oh no me gusta esto. -no sos cantante, sos policía	*Razonamiento y Toma de decisión
- yo hice 16mil nada mas -Noo me ganaste por goleada -Mira yo te gane esta, señalo casa, vos me ganaste ese billete ¿y ahora? -y nos queda hijos, iguales de hijos -yo no tengo hijos	Te gano porque vos tenes puros billetes amarillos - 140 y 250 - ¡ya te gané! - tengo 390 -empate? -yo tengo un hijo -te gane en hijos -tengo 450 y 500	*Flexibilidad cognitiva *Razonamiento y Toma de decisión.

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la sesión nro. 3, se presenta el razonamiento y la toma de decisión ya que el jugador puede justificar cada una de sus elecciones durante el juego, porque elige ser un personaje de un jugador profesional y porque le gusta que su personaje desee un varón como hijo. Durante el juego, consigue utilizar su habilidad de Memoria a Largo plazo ya que pudo relacionar un recuerdo a lo que toco en el juego.

Al sumar los logros obtenidos durante la partida, se puede observar su Flexibilidad cognitiva, porque es capaz de analizar cada elemento de manera particular y el número de elementos de forma global para concluir el juego.

Tabla N°12: Funciones ejecutivas presentes en una actividad lúdica de armado de palabras siguiendo una categoría

Sesión N°4, paciente D

Fono	Paciente D	Funciones Ejecutivas
dale -hhmm -eso se llama tapadita? Cara de asombro -Aaahh y porque te regala? -aaahh	-Te puedo contar como gane estas figuritas -mira un día estaba en la escuela y mi compañero me dice, toma te regalo una figurita del mundial -después cambie por esa figus por otra figurita de la copa Realiza gesto con la mano -y jugué a la tapadita y gané cuatro más. -después un amigo me regalo dos mas -porque somos amigos y las tenía repetidas	*Memoria a Largo Plazo *Planificación
- ¡Ósea que te fue lindo hoy, me re alegre por vos!	-No sabes el golazo que hice hoy en futbol Muestra y cuenta que - fue un gol al ángulo	*Memoria a Largo Plazo
-bueno empecemos tarjetas de una provincia de Argentina? ¿oficio, artículo de limpieza? ¿Un animal doméstico, lo dejamos? -y eso porque lo sacaste -La regla es más de 5 letras para armar -eeeh eso no se vale	-si listo -me parece mucho ya	*Planificación *Razonamiento *Toma de decisiones *Memoria de Trabajo
-Me toco oficio, yo estaba escribiendo electricista -Qué dice? ¡Bien!	- no no hay nada - una G, Ángel -un nombre masculino	*Memoria de Trabajo
-empate en esta -la última y definimos -un artículo de limpieza dice ¿y el tuyo? -ya no se vale, puede ser Brasil -eso es trampa -listo!!yo puse esponja	Un país de América -Chile -Te voy a ganar Me desordena las letras -bueno ya quedamos así, la próxima hacemos la revancha	*Inhibición de conducta

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En la actividad presentada en la sesión nro.4, puede observarse que relata en orden y en secuencias como sucedió un evento del pasado haciendo uso de su habilidad de memoria de Largo plazo, al seguir una secuencia puede verse también a la planificación en cada acontecimiento ya que se mantiene en el tema y consigue relatarlo con inicio, desarrollo y final. Junto a ese relato también logra con la habilidad

de planificación, seleccionar la de cantidad de tarjetas entran en el juego, queda también demostrado que el niño a través de su capacidad de razonamiento y toma de decisión, elige según su interés cual tarjeta puede jugar.

A medida que se desarrolla la actividad se presenta su memoria de trabajo ya que logra recordar las reglas del juego y también alcanza con éxito cada una de las categorías seleccionadas. Al final de la jugada muestra y despliega su capacidad de inhibición de conducta, porque cambia de actitud al notar el empate en el juego y muestra una conducta de tolerancia.

Tabla N°13: Funciones ejecutivas presentes en propuesta lúdica de batalla de cartas
Sesión N°5, paciente D

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
- ¿Cómo juego libre? ¿enserio? -me imagino del futbol sos uno de los mejores	-el profe de educación física nos dejó jugar a la pelota, al juego que quisiéramos -entonces armamos equipos con los compas de la escuela -si juego libre -porque yo soy uno de los mejores en la escuela -De mi grado -sí, como que no, uno de los mejores de mi grado	*Planificación
Eso está muy bien, está bueno eso que hicieron - Si por educación, esta, muy bien	También hoy en la escuela, como tuvimos una hora libre, con mis compañeros decidimos limpiar las sillas y bancos -dejamos todo ordenado y limpiamos toda el aula antes de irnos - Para que los de limpieza no se esfuerzen tanto, vean que este grado son unos chicos muy buenos y educados -cada cosa en su lugar y ordenado	*Razonamiento *Toma de Decisión

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En el inicio de la sesión nro.5 puede observarse que se presenta la capacidad de planificación mediante el discurso que muestra orden y secuencias de relato.

Motivado por contar los eventos sucedido en su ámbito escolar, se visualiza la capacidad de razonamiento y toma de decisión debido a que logra justificar cada una de sus acciones llevadas a cabo en otros contextos. Mediante la capacidad de recordad por su habilidad de memoria a corto plazo puede mencionar cada decisión tomada.

Tabla N°14: Funciones ejecutivas presentes actividad lúdica de escondida en familia
Sesión N°6, paciente D

Fono	Paciente	Funciones ejecutivas
aaahh ¿sí? ¿Y el azul? - aaahh bueno listoooo	-Mira yo elijo el color rojo que es de los ganadores -De los perdedores -después puedo jugar con el globo y hago un perrito?	*Razonamiento *Toma de Decisión
-el niño está saltando en la cama de los papas? -Te toca	-el nene ¿está en la cocina? -el gato ¿está en el baño? -no no -el nene ¿está en la pieza de los chiquitos? -no está. El gato ¿está en la cocina?	Flexibilidad cognitiva
-sí adivinaste ¿cómo lo supiste? -dale dame una pista en la ultima -el gato este...¿dame una pista?	-si te doy una pista, pero también quiero una pista -el gato esta en donde van a estudiar los nerds	Flexibilidad cognitiva
-el papa ¿está mirando la televisión? -sí bien te gane una sin pistas -si ¿cómo lo supiste? -uuuy tenes mucho sueño hoy -fuiste a la escuela? Aaahh por eso estás cansado, porque también fuiste a entrenar y después	-la mama está viendo la tele? -porque si está el papa mirando también está la mama mirando. Hace un bostezo. Hace otro bostezo	*Razonamiento *Toma de decisión

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante el transcurso de la sesión nro. 6, se utiliza la función ejecutiva de razonamiento y toma de decisión ya que el niño asigna a cada color una característica según su percepción de sus intereses.

Se plasma mediante la duración del juego que la destreza de su flexibilidad cognitiva, le permite crear nuevas estrategias para llegar a conseguir encontrar mayor número de personajes, eligiendo preguntar por un familiar primero hasta lograr localizarlo dentro de la casa y así luego identificar el próximo. También otra estrategia de juego es buscar con mayor cantidad de pistas. Mediante la capacidad de razonamiento y toma de decisión se utiliza para justificar todas sus elecciones durante la partida

Tabla N°15: Funciones ejecutivas presentes durante un juego de armado de palabras reales

Sesión N°7, paciente D

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
-haber empecemos -si muy bien, pero mozo es con Z -como que no importa, si importa que escribas bien las palabras sino no vale	-si cada palabra vale 10 -si yo se -mira por ejemplo yo escribo mozo -si no importa -pero solo es para explicarte como es el juego, después seguís armando con otras letras por ejemplo boso, y acá se suma letras, veinte más a la palabra que ya formaste -después solo se pueden apilar hasta 5 letras hacia arriba -si puedes -vale más si ya pones letras en palabras armadas	*Flexibilidad cognitiva *Memoria de trabajo
	-MAQUETA -no te hagas la profesional ahora, 70 saque -aja ja (se burla) -mira hice BATERIA -soy el mejor, ya te gané (se ríe) otra vez 70. No podés armar otra palabra (se burla) -aaahh se me ocurrió otra -mira Beto, si ya te gané jaja	*Memoria de Trabajo

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Mediante el transcurso de la sesión nro. 7, se desarrollan la capacidad de flexibilidad cognitiva y memoria operativa, debido a que el púber puede explicar con sus propias palabras en que consiste el juego, además recuerda las reglas del juego y puede conservar las mismas durante el juego.

En esta propuesta de las habilidades ejecutivas la que se manifiesta en mayor medida es la memoria operativa ya que puede verse reflejada en el armado de palabras con mayor cantidad de letras para lograr juntar puntos y así conseguir ganar la partida

Tabla N°16: Funciones ejecutivas presentes durante un juego de habilidad manual

Sesión N°8, paciente D

Fono	Paciente	Funciones Ejecutivas
- y de que te disfrazaste? -mm adivino? ¿de zombi? ¿O de vampiro? aaahh y quien más estaba con vos?	-ah y entonces no saliste ayer a festejar Halloween -yo si fui -sí, salí con mis hermanas -No, de esqueleto, estaba mi tío y mi primo	*Memoria a Largo Plazo
-bueno ahora poné la cabeza -aja no salió ningún huevo -ninguno se me cayo	-empiezo yo, gana el que tiene menos huevos -me toca	*Memoria Operativa

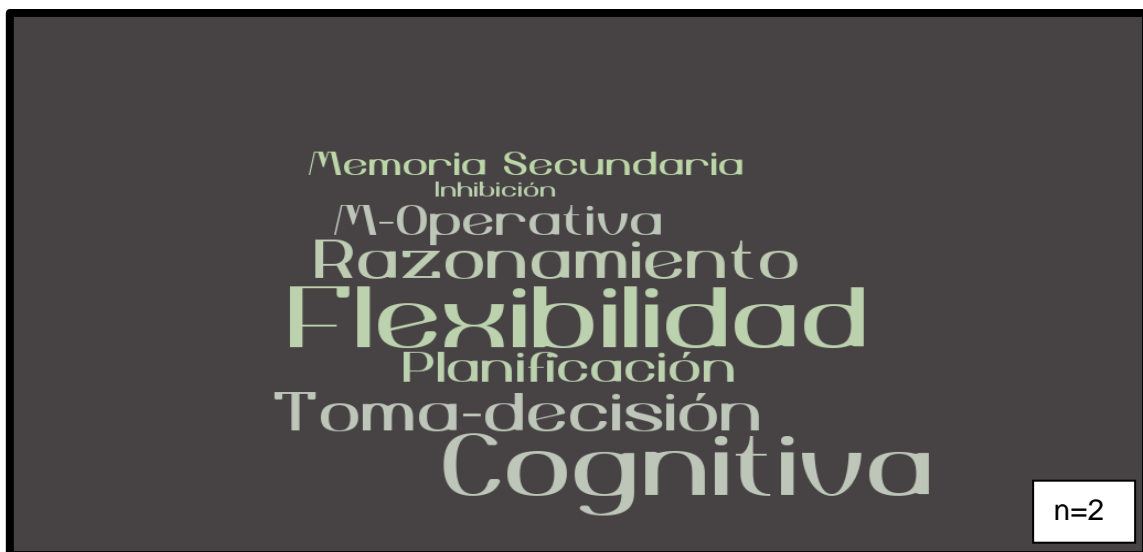
Tengo once huevos -oohh no que mala jugadora -¿qué estuviste haciendo?	- <i>me voy a lavar las manos con jabón y champú</i> - <i>ahora voy a contar los míos</i> - <i>uno dos, tres, cuatro cinco, seis, siete, ocho y nueve</i> - <i>es que estuve jugando encancho de caucho</i>	*Razonamiento Toma de decisiones
--	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Durante la sesión nro. 8, el niño muestra sus habilidades de funciones ejecutivas a través de su capacidad de recordar eventos pasados de su semana anterior, mientras relata sobre lo sucedido hace uso de su destreza de memoria operativa ya que puede sostener este tema mientras se acuerda de las reglas del juego.

Luego de presentar la actividad, el niño se observa las manos y toma conciencia de que las tiene sucias, así a través de su razonamiento y toma de decisión, elige ir a lavarse las manos por propia iniciativa, justificando la razón que lo llevo a mancharse ambas manos.

Nube de palabras N°2 – Funciones Ejecutivas manifestadas en mayor medida durante las distintas propuestas lúdicas



Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En coincidencia con las evidencias encontradas por Korzeniowski (2015), en la mayoría de los estudios se observan marcadas mejoras en Flexibilidad Cognitiva. Puede verse plasmado en el grafico n° 2, ésta habilidad se encuentra en mayor medida comparada a las demás funciones.

La flexibilidad cognitiva en las propuestas presentadas, indica la capacidad de aprender de los errores, divisar estrategias alternativas y además puede ser entrenada en la primera infancia.

Otra habilidad ejecutiva que se manifiesta en mayor medida es el Razonamiento y la Toma de Decisión, coincidiendo con Diamond (2014) estas funciones juntas permiten realizar una elección entre varias alternativas balanceando los resultados y consecuencias de todas las opciones. En cada actividad puede observarse que implementan esta destreza a través de la elección de lo que quieren y aportan a la misma una justificación o respuesta adecuada.

Por último, se encuentra la función memoria operativa o de trabajo más utilizada durante el transcurso de las ocho sesiones. Comparando con la memoria de largo plazo, coincidiendo con Sánchez (2019), la primera permite sostener los elementos de una consigna que se necesitan para realizar una tarea mientras se ejecuta otra, al mantener temporalmente la información activa, posibilitando el procesamiento y la manipulación de la misma es que gracias a ésta se puede aprender, asociar un conocimiento con otros.

La habilidad menos utilizada en las distintas actividades lúdicas fue Control Inhibitorio, en desacuerdo con el autor Végliá (2018), en este estudio ésta capacidad no formó parte de las tres funciones ejecutivas principales: control inhibitorio, memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva ya que fue la función menos comprometida que de las demás.

Según estos estudios se permiten arribar a algunas conclusiones. Las funciones ejecutivas, para Korzeniowski (2018), siguen trayectorias diferentes, pero casi todas experimentan un pico de crecimiento entre los 6 y 10 años de edad, momento a partir del cual continúan su desarrollo más paulatinamente. Algunas funciones como la inhibición de respuesta y el control atencional maduran tempranamente, mientras que otras como la memoria de trabajo, la planificación, la categorización, la metacognición, la resolución de problemas, el control de la interferencia y la fluidez verbal evidencian mejoras en la adolescencia y en la adultez, mostrando un pico de crecimiento entre los 15 y 19 años.

A lo largo del estudio de las funciones ejecutivas, se ha llegado a la conclusión del gran impacto que tienen a lo largo de toda la vida. En estudios de niños escolares, adolescentes y adultos que presentan discapacidad estos muestran en general mayores problemas en su función ejecutiva en las tareas y rutinas diarias, porque tales problemas pueden reducir su capacidad para generar compensaciones o adaptaciones eficaces (Almor & Navarro, 2018).

El lenguaje se describe como un código que se construye a través de las interacciones entre la forma, el contenido y el uso.

El lenguaje involucra según Pérez, et al. (2017) a procesos como la comprensión y la expresión, permitiendo evaluarlos por separado y por ende intervenirlos también individualmente.

Análisis del lenguaje

Tabla N° 16: Lenguaje Expresivo, Nivel Fonológico y Nivel Fonético ambos niveles observados en un habla espontánea

FONOLOGICO	Y	FONETICO	
Fono	Paciente: E	y Paciente: D	ERRORES
Leo nuevamente el casillero, para aclarar: -dice, accidente automovilístico pagas seguro 10 mil si no tiene seguro, eso dice. -oh no no tengo seguro!!	-asiste a un au- autovilico , pagas 100 mil, si no tiene seguro.		-Omisión de sílaba Autovilico x automovilístico
-mira ahora te toca, lee lo que toca -bueno este es un seguro que te cuida si tenes un accidente, como lo que te paso recién y este es otro seguro que es para la casa, para que los ladrones no entren	- po-pon-cha-chas una llanta		- Sustitución de fonema ponchas x pinchas
-podes abrirlo! -Mira primero se arma la gallina viste? - si hay HUEVITOS	-hay vuevitos -puedo probar que pasa con los vuevitos ? No repite la palabra señalada		- Sustitución de fonema V x H
¿Me acorde de la película “La Era de hielo” la viste? ¿Viste la parte del donde el perezoso, encuentra los huevos gigantes?	-si la vi, si me acuerdo -los cuida como si fueran suyos a los vuevos Saca una pluma y caen 5 huevos -tengo muchos vuevos		- Sustitución de fonema V x H
-aaahh se porta mal el perro? decile que si se porta mal no juega más con nosotros, veni así terminamos -Es <i>Ciro</i> otra vez, vos queres agua?	<i>Se levanta de la silla porque escucha la puerta</i> <i>-Pero ya se juee. Si quiero</i>		-Sustitución de fonema
- ¿Cuántas tengo que levantar? ¿Seis? Levanto y cuento hasta 6. Casi te gano, te bloqueo	<i>Continúa jugando y dice UNO</i> -te come do carta. Bueno dale.		-Omisión de fonema

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

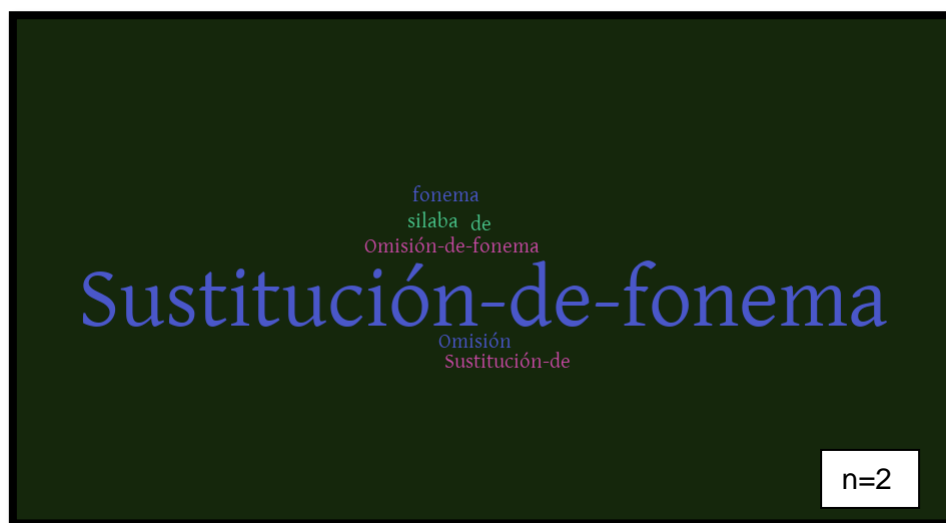
Luego de lo plasmado en la tabla n°1 referido al lenguaje expresivo en su nivel fonético se estableció que puede observarse que el niño presenta disfluencia, una

dificultad en la fluidez del habla, la cual se manifiesta en la repetición de sílabas iniciales. Se utiliza como muestra y se analiza, cuando el niño realiza una lectura y sin contemplar sus dificultades cuando lo hace de forma espontánea, en repetición de vocal y extensión de la misma.

Se expone a ambos niveles, el nivel fonológico y el nivel fonética en la misma tabla expuesta sobre el lenguaje Expresivo dentro de su dimensión fonética, se puede observar el fallo fonético de omisión de fonema ya que al presentarse una palabra en la que debe estar el sonido, el niño omite ese sonido en posición final.

Se presenta en mayoría de frecuencia al error fonológico-fonético a la sustitución sobre los demás errores que fueron la omisión de fonema y omisión de sílaba.

Nube de Palabras N° 3:Lenguaje Expresivo: Nivel Fonológico y Nivel Fonético durante muestras de habla individual espontanea a lo largo del seguimiento de ocho sesiones



Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

En este grafico puede observarse, el Lenguaje Expresivo, y sus diferentes niveles Fonológico, Nivel Fonético.

Como primer error fonológico-fonético se grafica sustitución de palabra, otra falla en el nivel fonológico que se presentan en el seguimiento de las sesiones son la omisión silaba y omisión de fonema, en menor medida se reflejaron estos últimos errores

De acuerdo con Pérez, et al. (2017), en cuanto al abordaje sobre cada área del lenguaje, se encontró que suele ser efectiva en la intervención en la fonética y fonología. Además, es importante para la inteligibilidad, pero no sirve si no va acompañada de intervención en las otras áreas del lenguaje.

Tabla N°17: Lenguaje Comprensivo, Nivel Pragmático habilidades comunicativas durante habla espontánea individual Paciente D

NIVEL PRAGMATICO		
Fono	Paciente D	HABILIDAD
Muestro que es diferente (puso seis)	<i>Continúa jugando, tira el mismo color y el mismo número. Me mira y se sonríe. Se da cuenta y me agarra de la mano para que no me fije.</i>	Imaginativo
uuuh me faltó fruta o verduras. -Me queda equipo nomás -pusiste equipo ya? -No te copies de mi hoja	<i>-Cuando el otro no pone nada, va 20 puntos -seguimos jugando</i>	Regulatorio
-dice tienes un bebe -que vas a elegir nena o nene? - bueno, no sacaste? - bueno no importa, seguimos jugando - me toca, mira dice ganaste un concurso de talento -uuuy sí voy a cantar ese va a ser mi talento	<i>-VAMOS!! un nene, porque va a ser jugador profesional así le pagan, eeeh un cheque -no sos cantante, sos policía</i>	Instrumental
si anda salúdalo a la otra sala y fijate si vino tu mamá	<i>- ¿puedo ir a ver a Valen? -le quiero regalar esta figus del mundial que me salieron repetidas</i>	Regulatorio
-aaahh, bueno dale -Pero conta y yo te escucho mientras repartimos las cartas -si? ¿Cómo juego libre?enserio?me imagino del futbol sos uno de los mejores	<i>el profe de educación física nos dejó jugar a la pelota, al juego que quisiéramos -entonces armamos equipos con los compas de la escuela</i>	Interaccional
-bueno mira este juego es así, te puedo explicar -sacamos letras que están dadas vueltas acá en la caja, para los dos casilleros vacíos -muy bien!! te acordaste? -mmm me parece que te están tocando buenas letras	<i>-yo si se jugar, pero no se todas las reglas, después tenes que armar una palabra -me está gustando este juego, si cada palabra vale 10. Si yo sé, mira por ejemplo yo escribo mozo -pero solo es para explicarte como es el juego, después seguís armando con otras letras por ejemplo boso, y acá se suma letras, veinte más a la palabra que ya formaste -después solo se pueden apilar hasta 5 letras hacia arriba</i>	Regulatorio
-dale, hmmm - ¿eso se llama tapadita?Cara de asombro	<i>-Te puedo contar como gane estas figuritas. Mira un día estaba en la escuela y mi compañero me dice, toma te regalo una figurita del mundial</i>	Interaccional

-Aaahh ¿y porque te regala? Aaahh	-después cambie por esa figus por otra figurita de la copa. Realiza gesto con la mano -y jugué a la tapadita	
-----------------------------------	--	--

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Tabla N°18: Nivel Pragmático habilidades comunicativas durante habla espontánea individual de Paciente E

Nivel PRAGMATICO		
Fono	Paciente E	Habilidad
Bueno mira ¿cómo se pone acá? -y que va a pasar, van a pasar todos los monos y nada los va a atrapar, nada los detiene. -Y si, se cayeron todos en la playa/isla Para detener a los monos ¿qué hay que hacer?	-Espera que quiero ver qué pasa si lo no pongo los palitos -Se cayeron de remate - Para detener a los monos mira que hago	Regulatorio
- ¿Y yo cuánto tengo? - no me despeines, no me despeines y no me gustan las cosquillas. -Bueno juntamos? - Ahora sí.	- Ahora sí? Señalando a la nena para tirar en la palmera -Sabes que si le dolió? - La espalda	Interaccional
-mmm y ¿qué es Chui? -oohh listo ya me ganaste. -pensaste más que la seño con las letras sos un genio	-mira arme una palabra Chui -Es un personaje de la película del espacio	Instrumental
-No sé, ¿qué pasa? -si mira son de igual color -A mí me gusta el azul y a vos que color queres?	¿sabes qué pasa si caes en el agua? -vuelve al inicio	Regulatorio

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Según la tabla anterior, se analizan las funciones comunicativas según el autor Halliday (1975) como primera es la imaginativa porque realiza trampa, puede intentar estrategia de juego. Como segunda función comunicativa denominada como académicas es Regulatorio. Luego se muestran las habilidades comunicativas instrumental e interaccional, con las que los niños manifestaron sus destrezas comunicativas.

Nube de palabras N° 4-Nivel Pragmático, representación del habla espontánea en competencias comunicativas de ambos niños

N: 2 niños, seguimiento de sesión



Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Se plasma en el gráfico, el Lenguaje Comprensivo, en su nivel pragmático. En el mismo puede observarse la función comunicativa académica, Regulatorio, como la capacidad que más predomina sobre la destreza de Interaccional, debido a que, en la mayoría de las sesiones, el niño logra esta habilidad de explicar el juego con sus propias herramientas.

Queda en evidencia las demás habilidades en minoría como la funciones de, instrumental e imaginativo, que fueron aquellas funciones comunicativas académicas como sociales menos utilizadas por parte de los niños, en el abordaje durante el juego.

Coincidiendo con López Viera (2021), quien asegura que la intervención en el lenguaje no solo es estimulada si no que estimula otras habilidades cognitivas como la memoria, asimismo los aspectos pragmáticos del lenguaje permiten que la situación comunicativa se dé de manera adecuada en relación a la manera de expresarse, el contexto y los temas de conversación.

Tabla N°19: Nivel Semántico

NIVEL SEMÁNTICO		
Fono	Paciente D	HABILIDAD
Me gusta ese juego, bueno espérame que busco. Comienzo preguntando que va en cada casillero. En este (señalo el 2do casillero) Fruta y verdura.	<i>Primero nombre y apellido</i> -País -color -Total	CATEGORIAS, para cada fila
¿Los cheques o el efectivo?	-Te gano porque vos tenes puros billetes amarillos	Clasifica por

- ¡Para!, pero quiero saber por cuanto, contemos - yo hice 16mil nada mas -Noo me ganaste por goleada	- 140 y 250 ¡ya te gané! Toma los billetes y los agrupa en montos	grupos color y cantidad
-Me toco oficio, yo estaba escribiendo electricista -Qué dice? ¡Bien! -eeeh no elijas -no re difícil, una parte de auto dice ¿Qué puede ser? -este para vos que dice?	Ángel -un nombre masculino -un verbo -hablar puede ser? ahora me toca este (elige), dice un mes -abril voy a escribir -Un país de América, Chile	Categorías varias
-Ay! Me ganaste -nueve, te gane! - oh no este cinco	- supera este doce -uuh comodín, un diez, también comodín, aunque este es un uno no es comodín -supera este siete -supera este tres -supera este cuatro -supera este seis -supera este comodín	Clasifica números grandes y chicos

Tabla N°20: Nivel Semántico desde las habilidades de grupos o conceptos semánticos-Paciente E

Nivel Semántico		
Fono	Paciente E	HABILIDAD
A mí me gusta el azul ¿y vos que color quéres? -no me acuerdo Adivina que nos falta...adivina adivinadora que nos falta	-mira están todos los colores -un.... un dado? -sí. Va a buscar los dados a la otra sala.	Realiza clasificación por color
-Ahora me toca a mi ¿Por qué? -y así es el juego -mira si ahora saco uno o si me caigo en el agua -¿Porque tiro última por ser grande? ¿Y si me hago chiquita?	-tu iras ultima -porque tu estas más lejos -cómo eres más grande tiras ultima - no se vale ser chiquita porque ya creciste	Diferencia grande y chiquito Y primero y último

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Según el anterior grafico pueden observarse distintas y variadas habilidades para categorizar o clasificar los elementos encontrados.

Nube de palabras N° 5- Nivel Semántico desde las habilidades de grupos o conceptos semánticos-ambos niños



Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Según el gráfico se observa dentro del lenguaje comprensivo, en el nivel semántico en mayor superioridad los campos semánticos de “color” en primera posición y categorías semánticas “varias” en segundo lugar, sobre las otras categorías en minoría como son las categorías de ubicación, clasificación- tamaño y por último grupo semántico relacionados con la cantidad.

Según lo expresado por Flores-Lázaro et al., 2014, considera que los preescolares frecuentemente comparan y categorizan objetos en base a rasgos perceptuales (forma, color). Ya que capacidad para categorizar es un factor fundamental para el desarrollo cognitivo.

Cuando de forma progresiva, van aprendiendo nuevos conceptos y palabras que representan atributos abstractos, los niños comienzan a construir categorías semánticas cada vez más precisas y definidas, elaborando criterios de clasificación cada vez más abstractos. La generación de categorías semánticas abstractas presenta incrementos lineales constantes desde los 6 años de edad hasta la juventud. La capacidad de categorización es una de las Funciones Ejecutivas con mayor longitud de desarrollo, en tanto acompaña el progreso cognitivo de las personas desde la enseñanza primaria hasta la universitaria.

Tabla N°21: Análisis sintáctico

NIVEL SINTACTICO		
Fonoaudióloga	Paciente: E y Paciente: D	Sintagmas presentes

<p>¡Mira esos monos! ¿A dónde se subieron? están re divertidos esos monos</p>	<p>-Mira el alcalde va a nadarcon los monos</p>	<p>Sintagma nominal y verbal Sintagma preposicional Conserva orden lógico</p>
<p>-¿Sabes cómo es el juego? ¿El que tiene menos monos? ah sí? Pensé que ganaba.</p>	<p>el que tiene más monos gana, ¿dale? mira que robola nena, un palito, lo usa de espada para pegarle al alcalde</p>	<p>Sintagma nominal, Sintagma verbal y adverbial de cantidad Sintagma preposicional Conserva orden lógico</p>
<p>- bueno ahora me toca a mí. ¿Me elegís una carta?</p>	<p>Bueno, pero quiero este que es atleta, hagamos como que es jugador profesional</p>	<p>Sintagma nominal y Sintagma verbal Conserva orden lógico</p>
<p>-Pero contame, yo te escucho mientras repartimos las cartas -sí? ¿enserio?</p>	<p>-hoy el profe de educación física nos dejó jugar a la pelota, al juego que quisiéramos</p>	<p>Sintagma nominal y Sintagma verbal. Sintagma adverbial de tiempo Conserva orden lógico</p>

Fuente: Elaborado sobre datos de la investigación

Dentro de la dimensión sintáctica de la vertiente expresiva del lenguaje, se representaron sintagmas nominales, verbales y preposicionales, asimismo se conservó orden lógico en dichos sintagmas.

CONCLUSIONES

A partir de la recolección de datos obtenidos en esta investigación titulada Lenguaje y Funciones Ejecutivas en el juego de niños con Retraso Intelectual Leve, se llega a las siguientes conclusiones.

De acuerdo con el objetivo propuesto se plantea que al analizar el lenguaje y las funciones ejecutivas se confirma una diferencia significativa en ambos, que permitió demostrar cambios frente a un antes y un después durante el proceso de intervención.

La evidencia encontrada en indicios sobre la estimulación ejercitada a través del lenguaje y la influencia revelada en las funciones ejecutivas permite hallar nuevos conocimientos del lenguaje sobre las distintas habilidades que presenta el cerebro.

Para describir aquellos nuevos conocimientos hay que comenzar dividiendo el lenguaje en sus dimensiones, por un lado, dentro de las dimensiones del lenguaje se observa que hay una marcada diferencia entre el lenguaje expresivo y comprensivo.

De la vertiente expresiva dentro de su dimensión fonológico-fonético se demuestra en mayoría de frecuencia, al error de sustitución, sobre los demás errores que fueron la omisión de fonema y omisión de sílaba. De la dimensión sintáctica se representaron sintagmas nominales, verbales y preposicionales, asimismo se conservó orden lógico.

En la vertiente comprensiva quedan plasmados mayores destrezas en nivel semántico del campo categorías, en contraposición al nivel pragmático.

Por otro lado, se destaca el lenguaje comprensivo, sobre el expresivo, es decir predomina una mayor comprensión del lenguaje, ya que el mismo puede clasificarse en múltiples categorías a las que el niño puede acceder con mayor facilidad mediante la categorización de elementos simples y a partir de allí complejizar las mismas frente a un lenguaje expresivo puesto oralmente en palabras.

En cuanto a la discapacidad Intelectual Leve y el desarrollo del lenguaje los resultados exponen concordancia con los autores que manifiestan conformidad en que los niños presentan mayores desafíos en la vertiente expresiva comparados con la comprensiva.

Con lo que respecta a las habilidades ejecutivas se representa en mayor medida la flexibilidad cognitiva como aquella capacidad más utilizada coincidiendo con lo descrito en la literatura, en cambio la habilidad menos empleada es control inhibitorio siendo esta la más afectada con relación a la discapacidad intelectual leve, lo cual permitió reconocer la función ejecutiva que se encuentra principalmente alterada en este tipo de población.

Otra habilidad ejecutiva que se manifiesta en mayor medida es el razonamiento y la toma de decisión. Debido a que en cada acción pudo observarse que implementan

esta destreza a través de la elección de lo que quieren y aportan a la misma una justificación o respuesta adecuada. Por último, se encuentra la función memoria operativa o de trabajo más utilizada durante el transcurso de las ocho sesiones, comparando con la memoria de largo plazo.

A lo que se refiere a los de materiales didácticos utilizados el uso manipulable mediante los ejercicios lúdicos, propician que el niño se sienta interesado por la actividad y preste mayor atención al ejercicio, debido a que la calidad del recurso, ambiente y flexibilidad, estimulan la curiosidad por la actividad. Además, se convirtió en un recurso de trabajo más dinámico y accesible.

Durante el transcurso de las sesiones, en la mayoría, se mantuvo un contexto distendido y colaborativo de ambos participantes, en algunos momentos se exteriorizó resistencia en el desarrollo de las actividades de tareas con niveles altos de dificultad. Las mismas actividades permitieron motivar a los sujetos sobre la base de apertura al cambio y resolución de conflicto, elevando la plasticidad y proponiendo nuevas estrategias o mecanismos de afrontamiento.

En base a lo expuesto, la estimulación de las funciones ejecutivas junto con la del lenguaje no puede ser concebida como un proceso aislado, sino como un proceso interactivo y eficiente en el que intervienen e interactúan cada uno de los componentes personales y también aquellos implicados en la participación de un equipo de trabajo interdisciplinario que promueva estrategias de intervención con un método globalizado de estímulos directos e indirectos para mejorar el desenvolvimiento del individuo en la vida cotidiana.

Se concluye que las funciones ejecutivas y el lenguaje pueden ser estimuladas y entrenadas en los infantes con las características mencionadas, debido a la estrecha relación de reciprocidad que mantienen entre ellos en el abordaje mediante las actividades lúdicas.

Por último, la temprana estimulación y entrenamiento del funcionamiento ejecutivo a través de programas de intervención que contemple la discapacidad, trabajado desde múltiples perspectivas, es decir, es importante el acompañamiento familiar, escolar y del espacio terapéutico puede ser una manera de favorecer el aprendizaje de diferentes habilidades.

A partir de lo investigado se propone los siguientes interrogantes:

¿Cómo realizar una intervención temprana de niños que presentan Discapacidad Intelectual leve?

¿Qué impacto tienen la incorporación de actividades lúdicas en desarrollo de otras habilidades?

¿Cómo un abordaje multidisciplinar mejora las diferentes dimensiones del lenguaje?

BIBLIOGRAFÍA

ALMOR AGOIZ, Marta; NAVARRO HIDALGO, Juan José. Funciones ejecutivas en niños con discapacidad intelectual, trastorno del espectro autista y TDA-H.

ARRIGONI, Flavia; SOLANS, Analía. Programa de promoción de habilidades sociales (PHAS) para niños con discapacidad intelectual. *Revista Ruedes*, 2018, no 8.

CASTRO MARTINEZ, Lady Johanna, et al. *Programa de estimulación de habilidades para el desarrollo del pensamiento y fortalecimiento de dispositivos básicos de aprendizaje en niños de edad preescolar*. 2013. Tesis de Licenciatura. Universidad de La Sabana.

CÁCERES ZÚÑIGA, Francisca; GRANADA AZCÁRRAGA, Maribel; POMÉS CORREA, María. Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 2018, vol. 12, no 1, p. 181-198.

DE LA TORRE SALAZAR, D, et al. Función ejecutiva y entrenamiento computarizado en niños de 7 a 12 años con discapacidad intelectual. 2017.

DIAMOND, A. 2014. Understanding executive functions: What helps or hinders them and how executive functions and language development mutually support one another. *Perspectives on language and literacy*, vol. 40, no 2, p. 7-11.

HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Alba, et al. Desarrollo de las funciones ejecutivas mediante la aplicación de juegos de mesa. 2019.

Ke X, Liu J. Discapacidad intelectual (Irarrázaval M, Martin A, Prieto-Tagle F, Fuertes O. trad.). En Rey JM (ed), *Manual de Salud Mental Infantil y Adolescente de la IACAPAP*. Ginebra: Asociación Internacional de Psiquiatría del Niño y el Adolescente y Profesionales Afines 2017

KORZENIOWSKI, C. Las funciones ejecutivas en el estudiante: su comprensión e implementación desde el salón de clases. Informe de la Dirección General de Escuelas, Mendoza, Argentina. (Res ° 56 CGES-18), 2018.

LÓPEZ VIERA, M. Intervención fonoaudiológica en la comunicación de niños con discapacidad intelectual. 2021.

ONOFRA VALAREZO, Guadalupe. Propuesta de una guía didáctica para estimular el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años mediante el aprendizaje basado en el juego. 2022. Tesis de Licenciatura. PUCE-Quito.

Pardos Végliá, A., & González Ruiz, M. 2018. Intervención sobre las Funciones Ejecutivas, FE, desde el contexto educativo. *Revista Iberoamericana De Educación*, 78(1), 27-42. <https://doi.org/10.35362/rie7813269>

PILLAJO, Evelyn Fernanda Córdoba; LARA, Fernando Lara; UMAÑA, Andrés García. El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir [The game as a fun strategy for the inclusive education of good living]. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 2017, vol. 32, no 1, p. 81-92.

PEREDO VIDEA, R.A.2016.Comprendiendo la discapacidad intelectual: datos, criterios y reflexiones. *Revista de Psicología [online].*, n.15 [citado 2023-03-21], pp. 101-122. Disponible en: <http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322016000100007&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2223-3032.

PUEYO RODRÍGUEZ, Silvia, et al. Programa de intervención para la mejora del retraso simple del lenguaje mediante el juego simbólico. 2019.

RÍOS BALLARÍN, U.; AYLLÓN NEGRILLO, Esther. Discapacidad intelectual y lenguaje. Puesta en marcha de un proyecto de intervención educativa. 2017.

RODRÍGUEZ-YELA, Paola Catalina. 2016. Propuesta de un programa de intervención psicopedagógica para trabajar habilidades cognitivas en una estudiante de zona rural con déficit intelectual. Tesis de Maestría.

SANTOS MURIEL, Andrea, et al. Planificación, atención sostenida y aprendizaje en adolescentes con discapacidad intelectual. Estudio de caso. 2020.

VAL DEL VAL, Rodrigo del, et al. El juego como herramienta para el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua materna para niños de 5 años. 2019.

YÁÑEZ TÉLLEZ Ma. G., 2016. *Neuropsicología de los trastornos del neurodesarrollo: diagnóstico evaluación e intervención*. 1ª edición -México, D.F: Editorial El Manual Moderno.

Lenguaje y Funciones Ejecutivas en niños con Retraso Intelectual Leve

Romero Elena Mariela



INTRODUCCIÓN

El despliegue de las Funciones Ejecutivas puestas en marcha durante actividades lúdicas de niños con Retraso Intelectual Leve. El lenguaje incide en el desarrollo de las funciones cognitivas, las habilidades académicas y la interacción social. De manera similar, el desarrollo de las funciones también tienen incidencia en el desarrollo del lenguaje

OBJETIVO

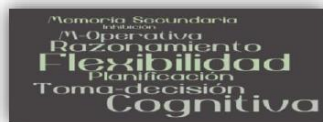
Analizar los cambios que se observan en el lenguaje y en las funciones ejecutivas mediante actividades lúdicas en niños con Retraso Intelectual Leve a lo largo de 8 sesiones fonaudiológicas en Río Gallegos en el año 2022

MATERIALES Y MÉTODO

Es de tipo descriptiva dada que las variables, estrategias, recursos fonaudiológicos y respuestas de los niños se miden de manera independiente sin establecer relación. El diseño es no experimental y es de diseño transversal. La población formada por niños que asisten al consultorio Particular en Río Gallegos.

RESULTADOS

Se destaca el lenguaje comprensivo, sobre el expresivo. Con respecto a las habilidades ejecutivas se representa en mayor medida la "flexibilidad cognitiva" como aquella capacidad más utilizada en cambio la habilidad menos empleada es "control inhibitorio" siendo esta la más afectada con relación a la discapacidad intelectual.



Funciones ejecutivas presentes



Lenguaje Comprensivo



Lenguaje Expresivo

CONCLUSIONES

Las funciones ejecutivas y el lenguaje pueden ser estimuladas y entrenadas en los infantes con las características mencionadas, debido a la estrecha relación de reciprocidad que mantienen entre ellos en el abordaje mediante juegos.