LOS JUEGOS CON NAIPES COMO RECURSO TERAPÉUTICO

Dra. en Fonoaudiología Adriana Delgrosso

A.D.I.N.A. Rosario

INTRODUCCIÓN

Las cartas encierran grandes posibilidades para el trabajo clínico. Se intentará realizar una reseña de los juegos más comunes y un análisis de los procesos neuropsicológicos que involucran encuadrándolo dentro del marco del modelo fisiológico y fisiopatológico cuyos tres pilares son: la concepción del aprendizaje fisiológico de las **Funciones Cerebrales Superiores** (Lenguaje, Gnosias y Praxias), la existencia de dos códigos del lenguaje y la hipótesis de la depresión funcional para interpretar la patología neurológica de las estructuras funcionales (analizadores) donde se organizan estas funciones.(3,5,7).

El aprendizaje fisiológico de las Funciones Cerebrales Superiores es un proceso basado en la actividad cerebral que incluye, además, a los **Dispositivos Básicos de Aprendizaje**, a la **Actividad Nerviosa Superior** y al nivel **afectivo emocional.** (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,8).

Los dispositivos básicos (motivación, atención, habituación, memoria y sensopercepción) son necesarios para cualquier aprendizaje ya sea fisiológico o pedagógico (1, 2, 7,8). Este último es el que se pone en acción cuando se aprende un juego de cartas. Existen muchas posibilidades de que un estímulo como el juego despierte una **motivación** alta de aprenderlo, al principio sólo para jugarlo pero luego para resolverlo o terminarlo y, aún más, de reiniciar la tarea para lograrlo.

Al trabajar con naipes se atrae la **atención** del paciente y, con ella, su capacidad de **habituación**, por lo tanto se debe considerar el grado de déficit atencional que presenta para la elección del juego según el tiempo que éste demande o la posibilidad de fraccionarlo a los fines de no favorecer la distractibilidad.

Trabajo publicado en **Avances en Fonoaudiología**. Año V, Tomo VII: 6-8; 2003
DOCENCIA E INVESTIGACIONES EN NEUROPSICOLOGÍA Y AFASIOLOGÍA
ROSARIO (SANTA FE) – ARGENTINA
www.adinarosario.com
www.adinarosario.com.ar

Según el grado de reforzamiento que se utilice en cada juego se ponen en funcionamiento distintos tipos de **memorias**. La de largo plazo, incluye la memoria reciente o inmediata (anterógrada) y la remota o antigua (retrógrada). Esta última, a su vez, incluye una memoria declarativa o explícita que permite verbalizar un recuerdo (por ejemplo las reglas del juego) y otra no declarativa o implícita, reflexiva o procedimental, donde el recuerdo se demuestra actuando (por ejemplo, jugar el juego sin previo repaso de las reglas) (7).

A través de diversos canales **sensoperceptivos** ingresa la información que por sucesivas trasducciones y procesos de análisis llegará a la corteza cerebral donde, regida por la Actividad Nerviosa Superior, continuará sus procesos de análisis.

La **Actividad Nerviosa Superior** consta de dos procesos fundamentales, la excitación y la inhibición que se desplazan en forma de ondas complementándose según los procesos de concentración, irradiación o inducción, positiva o negativa. Ésta es la actividad que permite formar enlaces o cierres corticales temporales entre puntos o funciones creando unidades de aprendizaje más y más complejas que, constituidas en una síntesis, repetidas y reforzadas convenientemente, se consolidarán como estereotipos dinámicos o unidades funcionales que se incorporan a la memoria de largo plazo. (1,3)

Siempre en el marco del modelo teórico referido se considera que el objeto de estudio de la Neuropsicología incluye al lenguaje, las gnosias, las praxias y a los códigos lectoescrito, matemático y el cálculo.

Para el caso del **cálculo** intervienen mecanismos de procesamiento verbal y/o gráfico de la información, reconocimiento de números, memoria a corto y largo plazo y una atención sostenida. (1,2,3,7)

En cuanto a las primeras **nociones matemáticas** debe puntualizarse que ellas son las de "conjunto", "mayor que", "relación" y "sucesión". Estos cuatro conceptos generales que son llamados nociones intuitivas por los matemáticos, comienzan a lograrse desde el período sensoriomotor con la manipulación de objetos y son verdaderas operaciones concretas de la lógica del niño (2). Todas éstas pueden reforzarse en el trabajo pedagógico realizado con naipes.

EL TRABAJO CON LOS NAIPES

Trabajar con naipes significa trabajar con los números y las cifras. La mayoría de los naipes los incluyen, a excepción de algunos específicos que incluyen, además, letras, dibujos o símbolos. Por lo tanto, esta actividad se puede utilizar con fines didácticos en aquellos casos que requieran de una organización o reorganización del código matemático y del cálculo.

En los juegos de cartas el cálculo se hace mentalmente, por lo tanto los números y las reglas del cálculo se deben mantener durante un tiempo en la memoria de trabajo. De modo que, además del concepto de número y su representación gráfica, para el cálculo se requiere de la comprensión y recuerdo de los principios de las operaciones matemáticas, aparte de otros conocimientos, como por ejemplo, el de las tablas.

Las reglas del juego

Incluyen un objetivo que se debe lograr para ganar el juego o resolver un solitario e instrucciones precisas que se deben cumplir para alcanzar ese objetivo.

Las reglas involucran un sistema de valores que se debe aceptar para participar, lo que acontece normalmente alrededor de los 7 años de edad mental. Todo cambio o variación se debe acordar entre los participantes previamente al inicio del juego.

Las reglas se pueden explicar verbalmente pero también pueden ser escritas en aquellos casos en que la lectura de las mismas y su redacción, por parte del paciente, sean requeridas para llevar a cabo diferentes trabajos sobre el código lectoescrito, partiendo de un estímulo lúdico.

En muchos casos aceptar las reglas del juego implica todo un esfuerzo emocional para determinado tipo de pacientes. Favorecer su cumplimiento se convierte entonces en el único objetivo de corto plazo a cumplir, sin considerar los conceptos o procesos que involucra el juego.

La memoria cumple un papel fundamental en el aprendizaje de las reglas, por lo tanto para favorecerlo es conveniente recordarlas a lo largo de las sesiones.

SOLITARIOS

Si bien en el solitario juega una sola persona, el terapeuta es quien guía el trabajo o comparte la resolución del mismo con el paciente, por turnos.

Actualmente se accede a través de Internet a solitarios muy diversos con sus reglas redactadas junto a datos de interés como, por ejemplo, el grado de dificultad o las posibilidades de acierto que presenta cada uno. La mayoría de ellos son simples y permiten ser llevados a cabo sobre el escritorio usando las cartas comunes.

Los solitarios que se considerarán a continuación permiten trabajar tanto el código matemático como diferentes conceptos, tales como:

- Concepto de número
- Seriación de menor a mayor y viceversa.
- Inclusión en clases (oros, copas, corazón, trébol, letra, etc.)
- Análisis-síntesis (descendente – distinto palo; ascendente - mismo palo)
- Cálculo matemático

Solitario de 4 cartas y 4 bases:

Las 4 cartas inician escalas descendentes donde las cartas deben seriarse por palos diferentes. Las bases comienzan con el AS o con el UNO y continúan en forma ascendente respetando el palo.

Las cartas del mazo podrán extraerse de a una, de a dos, de a tres o de a cuatro. Esta operación podrá repetirse siempre que se acuerde en el inicio del juego y cuando sea conveniente llevarla a cabo, dadas las características del paciente, ya que lo que se está buscando es trabajar procesos y no provocar frustraciones.

Solitario de 44 cartas:

Se disponen las 44 cartas boca abajo sobre la mesa en cuatro filas de 11cartas cada una, conservándose 4 en la mano. Con una de éstas se da comienzo al juego ubicándola en la fila correspondiente (de arriba hacia abajo es: OROS, COPAS, ESPADAS Y BASTOS) y según su número de orden, para continuar haciendo lo mismo con la carta que se encontraba en el lugar de

la depositada. Así sucesivamente hasta la aparición del número 12 que se colocará al final de la fila correspondiente, según su palo. Se continúa el juego tomando otra de las cartas reservadas al inicio. El juego termina ante la aparición de los cuatro reyes.

Pirámide:

Se ubican los naipes boca arriba comenzando por una carta que será el vértice de la pirámide, y se continuará agregando una carta por estrato sobre la el medio de la/s carta/s de la fila anterior. Así de este modo hasta completar 7 filas.

La versión conocida de este solitario es a través de las cartas de póker. La siguiente es una adaptación realizada para el trabajo con cartas españolas.

Objetivo del juego: desarmar la pirámide o quitar la mayor cantidad de cartas como sea posible sumando 12 puntos con dos cartas (a excepción del 12 que se retira solo). Es decir: 11+1; 10+2; 9+3; 8+4; 7+5 y 6+6. Se permite el uso de comodines en caso de necesidad y sólo con el número 6 ya que presenta la mitad de las posibilidades que presentan las otras cartas. Las sumas se efectúan entre cartas de la pirámide que estén completamente destapadas o entre una de la pirámide y una del mazo. Éste podrá pasarse hasta tres veces.

JUEGOS CLÁSICOS

Con naipes españoles

Roba montón:

Concepto de semejanza y diferencia (raciocinio y discriminación)

Escoba de quince:

Suma. Deducciones lógicas que permiten plantear estrategias como la siguiente: "si con un 7 levanto 5+2+1, es mejor que levantar sólo una sota de 8 puntos porque levanto más cartas." (basado en la certeza de que quien recoge más cartas suma un punto). O ésta: "el que tiene mayor cantidad de oros suma un punto, puedo elegir entre el 6 de oros y el 6 de copas, entonces levanto el de oro para sumar un punto".

En el conteo final se favorecen cálculos deductivos de este tipo: "el mazo tiene 10 cartas de oros, si yo tengo 7 vos tenés que tener..."

Chin chon:

Seriación, anterior y posterior, identificación de una clase (palo y número), suma y resta (si se juega con menos diez)

Truco:

Aprendizaje de un sistema de valores de seriación jerárquica, aplicable sólo a este juego. Implica la elaboración del concepto de envido que involucra la suma y el concepto de semejante y el concepto de truco que requiere del planeamiento de una estrategia según los valores que posean las cartas y su aplicación en una secuencia de tres partes relacionadas.

Mosca:

Aprendizaje de un sistema de valores de seriación jerárquica perteneciente sólo a este juego, que no

se relaciona con el valor del número (1, 3, 12, 11, 10, 7, 6, 5, 4, 2) y del concepto de valor ocasional que posee el "palo triunfo". Este juego incluye el concepto de mayor, menor y semejante; el aspecto de raciocinio y discriminación en relación con los valores que posee cada carta respecto de las demás utilizadas en cada salida; la suma de las basas logradas en cada mano y la resta de las basas logradas ante un total de 15 puntos iniciales otorgados.

Con naipes de póker

Trencito:

Incluye la seriación ascendente y descendente y el cálculo.

Preparación del juego: hacer tres montones de cinco cartas a cada jugador, con la última dada vuelta. Repartir cinco cartas a cada jugador y dejar el mazo sobre la mesa.

Objetivo: vaciar todos los montones colocando las cartas en los trencitos que se formarán en el centro de la mesa empezando por el As y en escala ascendente, sin considerar el palo.

Dinámica del juego: cualquiera inicia el juego. El jugador intentará colocar todas las cartas que pueda y le convengan en los trencitos. Luego bajará una carta debajo de alguno de los tres montones (sólo puede hacer tres montones de descarte). El jugador siguiente hace lo mismo. Una vez que descarta el contrario, el jugador tomará tantas cartas como sea necesario hasta completar las cinco que debe tener para poder jugar su mano. Una vez terminados los montones con la letra K se mezclan para colocarlos debajo del mazo. Si un jugador termina las cinco cartas que tiene en su mano durante el juego antes de descartarse, podrá tomar otras cinco cartas del mazo y continuar jugando. Se termina el juego cuando un jugador vació sus montones.

BIBLIOGRAFÍA

1. AZCOAGA, J.E.: *Aprendizaje fisiológico y aprendizaje pedagógico.* Buenos Aires. Ed. El Ateneo. 1979.

2. AZCOAGA, J.E. y col.: *Alteraciones del aprendizaje escolar*. Buenos Aires. Ed. Paidos. 1982.

3. AZCOAGA, J.E.: *Neurolingüística y fisiopatología (Afasiología)* Buenos Aires. Ed. El Ateneo. 3ra edición.1985.

4. AZCOAGA, J.E.: Neurofisiología del aprendizaje. Jornada de actualización en Neuropsicología. Asociación de Docencia e Investigaciones en Neuropsicología y Afasiología de Rosario. (A.D.I.N.A.). Rosario, 1º de noviembre de 1996.

5. AZCOAGA, J.E.: Trastorno de aprendizaje en la escuela secundaria. Conferencia de cierre de la actividad docente de la Asociación de Docencia e Investigaciones en Neuropsicología y Afasiología de Rosario. (A.D.I.N.A.). Rosario, 12 de septiembre de 1997.

6. AZCOAGA, J.E.: Emociones, Lenguaje y Pensamiento. Conferencia de cierre de la actividad docente de la Asociación de Docencia e

Investigaciones en Neuropsicología y Afasiología de Rosario. (A.D.I.N.A.). Rosario, 20 de noviembre de 1998.

7. GEROMINI, N. G.: Las alteraciones neurolingüísticas: Modelo teórico fisiológico fisiopatológico. *Fonoaudiológica*. 46,2: 30-40. 2000.

8. ZENOFF, J. y REYNOSO, M.: *Neuropsicología de los trastornos viso y grafomotores*. Santa Fe, 2001.