



**Facultad de Ciencias de la Educación y Licenciatura en
Psicopedagogía**

Título del trabajo final

“Relevancia del juego en el hogar para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje, en niños de 6 a 8 años, que asisten a tratamiento psicopedagógico”

Alumna: Sosa Terré, María Teresa

Títulos a obtener: Licenciada en Psicopedagogía

Profesora en Psicopedagogía

Carrera: Licenciatura en Psicopedagogía

Diciembre 2022

AGRADECIMIENTOS

Agradezco en primer lugar a mis hijos, que fueron mi pilar, quienes me inspiraron en la elección de esta profesión y quienes supieron entenderme todas esas veces que tuve que estar un poco ausente en mi rol de madre.

A mis padres, mis hermanos, mis hermanos políticos, todos ellos estuvieron presente en cada momento de mi vida, sobre todo en los más difíciles, siempre alentándome y confiando en que yo podía lograrlo. Al padre de mis hijos, que, desde su lugar, no solo me apoyó sino también acompañó este proceso.

También, quiero agradecer a mis compañeras/amigas que la Universidad me dio, ingresamos de una manera y egresamos de una muy diferente, siempre fueron un apoyo, una palabra, una risa, una distracción, aprendí y aprendo mucho de ellas.

A mis amigas de la vida, que me escucharon, alentaron, que se alegraron con cada logro y me contuvieron cuando las cosas no fueron tan sencillas.

Así mismo, no puedo dejar de mencionar a todos los docentes que pasaron por estos cinco años. Algunos de ellos dejaron una huella en mi vida, a Silvia Pacheco, con su humor, su gran capacidad de transmisión logró no solo, que las clases fueran ricas en contenido, sino también dejó en mí, grandes aprendizajes y un ejemplo a seguir. Por último y no menos importante, a una gran referente, guía y consejera a lo largo de estos años de tesis, Natalia Peralta, gracias por la paciencia, las palabras de aliento y los consejos.

RESUMEN

Pensar el juego hoy, no solo en el espacio terapéutico como parte del diagnóstico o modo de intervención psicopedagógica, invita a incluir a la familia como parte central en el tratamiento. Se hace hincapié en la importancia de ampliar, de trabajar desde una perspectiva no solo interdisciplinaria sino también abarcativa, incluyendo el estímulo de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), a través del juego propiamente dicho, en el hogar teniendo como eje central el logro de los objetivos trazados en el marco profesional. Es sabido que la Psicopedagogía es una disciplina que se ocupa de los procesos de aprendizaje en todas sus etapas, pero que requiere del trabajo con el contexto propio del sujeto que lo convoca. Por este motivo desde la clínica, se cuenta con diferentes herramientas para la intervención, especialmente el juego en el tratamiento con niños, lo cual implica, que el profesional a cargo pueda adentrarse en las diferentes etapas del mismo, teniendo un posicionamiento integral, que le permita desenvolverse de una manera idónea en la clínica. Es por esto, que esta investigación se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo, utilizando la recolección de datos no estandarizados, mediante entrevistas semiestructuradas, con el fin de conocer la realidad de la práctica entorno al juego no solo en dicho ámbito sino también como eje central en el estímulo de los ya mencionados Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) en el hogar. Por tal motivo, se entrevistó a un grupo de Psicopedagogas de la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fé, las cuales fueron claves para poder responder las preguntas que impulsaron el tema de dicha tesis. Como conclusión final de dicha tesis de investigación se reafirma la importancia del juego, en el hogar, mediado por padres y/o cuidadores, para el estímulo de los Dispositivos, en niños que se encuentran en tratamiento psicopedagógico.

Palabras Clave: Juego, Psicopedagogía, Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), estimulación, aprendizaje.

INDICE: TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

CARÁTULA	1
DEDICATORIA/AGRADECIMIENTOS	2
RESUMEN/PALABRAS CLAVES	3
ÍNDICE	4
1. INTRODUCCIÓN	6
2. ANTECEDENTES	8
3. MARCO TEORICO	14
3.1. CAPITULO I: GENERALIDADES SOBRE JUEGO	14
3.1.1. Conceptualización	14
3.1.2. Características	21
3.1.3. Funciones	22
3.1.4. Clasificación	24
3.2. CAPITULO II: JUEGO Y PRÁCTICA PSICOPEDAGÓGICA	27
3.2.1. Qué es la Psicopedagogía	27
3.2.2. Aprendizaje	28
3.2.3. Dispositivos Básicos de Aprendizaje	33
3.2.4. EL juego como recurso Diagnóstico	38
3.2.5. El juego en la Intervención Psicopedagógica	40
3.2.6. El rol de los padres en el tratamiento	42
4. MARCO METODOLÓGICO	44
4.1. Planteo del problema de investigación	44
4.1.1. Tema	45
4.1.2. Pregunta de investigación	45
4.1.3. Objetivo general y objetivos específicos	46
4.2. Selección del diseño de investigación	47
4.3. Definición del tipo de investigación	47

4.4. Delimitaciones de la investigación: unidades de análisis	48
4.4.1. Ubicación geográfica de la institución analizada	48
4.4.2. Profesionales seleccionados	48
4.5. Técnicas de recolección de datos	48
4.5.1. Instrumentos utilizados	48
5. ANALISIS DE LOS DATOS	50
5.1. Caracterización de los participantes	50
5.2. Análisis	50
6. CONCLUSIONES	55
7. RECOMENDACIONES	57
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
9. APENDICES O ANEXOS	61

1. INTRODUCCIÓN

La presente tesis pretende estudiar la relevancia del juego para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje en el hogar, en niños de 6 a 8 años, que asisten a tratamiento psicopedagógico. Para llevar a cabo la investigación se realizan entrevistas a psicopedagogos de la ciudad de Rosario. Se tuvo en cuenta que los profesionales de psicopedagogía son quienes más cercanía tienen, tanto a dicho grupo de niños como también a sus padres y quienes podrían responder a los interrogantes que motivaron dicha investigación: ¿Cuál es el rol de los padres en el juego de sus hijos? ¿De qué manera puede intervenir un padre en el juego de sus hijos? ¿Cuáles son los beneficios del juego mediado por los padres? ¿Cómo los padres a través del juego pueden contribuir al estímulo de determinadas funciones? ¿Cuál es la importancia del jugar con los padres?

En ésta, se podrán encontrar los antecedentes, en los cuales se hicieron hincapié a autores tanto nacionales como internacionales.

Es sabido que el juego tiene un rol fundamental tanto a nivel emocional como cognitivo, siendo este el medio en el que los niños se expresan, exploran y aprenden de lo que los rodea. En dicha investigación se hace hincapié a autores que se han especializado en dicho tema, como son Öfele, R., quien realizó significativos aportes al juego como herramienta en la prevención y a lo largo del tratamiento psicopedagógico. De la misma manera, se han tenido en cuenta autores clásicos provenientes del Psicoanálisis como Freud S., Klein M., Winnicott D., quienes aportan una mirada desde un paradigma clásico, pero vigente aún en nuestros días. Luego, se hizo énfasis a referentes propios del campo de la psicopedagogía como, Filidoro N. y la ya mencionada Öfele R.

Dichos autores se encuentran desarrollados a lo largo de los capítulos que constituyen el Marco Teórico. El cual, se divide en dos capítulos, el primero de ellos es el de

“Generalidades sobre el juego” que a su vez incluyen los subtítulos: Conceptualización, características, funciones y clasificaron.

En cuanto al segundo capítulo, “El juego en la práctica psicopedagógica”, está constituido por los siguientes subcapítulos: ¿qué es la psicopedagogía?, Aprendizaje, Dispositivos Básicos del Aprendizaje, el juego como recurso diagnóstico, el juego en la intervención psicopedagógica y el rol de los padres en el tratamiento.

A su vez, se han tenido en cuenta autores que desarrollaron investigaciones en relación a los Dispositivos Básicos del Aprendizaje, como Azcoaga y a Piaget quien realizó grandes aportes, no solo en relación al juego sino también vinculados al desarrollo y sus etapas.

A continuación, se procede a desarrollar el tema, los objetivos que se pretenden alcanzar a través de la tesis. Como así también, de la estrategia metodológica que se utiliza para la concreción de la misma.

Se continua con el instrumento seleccionado para el logro de los objetivos. Se hizo hincapié, no solo en el grupo que será objeto de dicho estudio sino también al grupo al cual se aplicaran los instrumentos de recolección de datos para obtener la información necesaria a los fines de la misma. A través de dicha información recolectada se desarrolló el análisis de los datos.

Por último, como parte final de la tesis, se presentan las conclusiones y recomendaciones a las se arriban a partir de los mencionados análisis.

2. ANTECEDENTES

En el proceso de búsqueda de investigaciones antecedentes, se debe destacar que no se identificaron trabajos que vinculen de manera conjunta a los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, el juego y su estimulación en el hogar. Es por esto, que se procedió a la búsqueda de investigaciones que aporten a la construcción de la temática a abordar.

Antecedentes nacionales

Una de dichas investigaciones, fue la desarrollada en el año 2004, por Öfele, María Regina, publicada en la Revista Virtual Espacio Logopédico bajo el título de *“El juego terapéutico. El juego en psicopedagogía”*. Su objetivo es aclarar la relación del juego con la psicopedagogía desde lo preventivo como así también, desde lo terapéutico.

En cuanto al juego y prevención, la autora supone que el juego favorece el desarrollo de múltiples habilidades y funciones en el niño en el plano cognitivo, social, emocional y también motriz. Cuando el niño nace, se encuentra con su madre en el juego y luego, a través del juego continúa conociendo su entorno.

También el adulto, encuentra en el juego un campo más distendido, dentro del cual puede ir ensayando diferentes roles, estrategias, posturas y habilidades.

Entonces el juego, ofrece un espacio ideal desde la prevención, ya que permite el desarrollo de la inteligencia, no porque jugando automáticamente uno se vuelve más inteligente, sino porque a través de la experimentación que favorece el juego, en cuanto a material, personajes, estrategias, combinaciones de lenguaje, etc., el niño y el adulto pueden ampliar su campo de acción (Flitner, 1986)

A través del juego se logra el despliegue de mayor cantidad de recursos a los cuales podemos recurrir frente a las situaciones adversas y desconocidas, en el momento de resolver problemas, etc. La forma lúdica es un modo de abrir ventanas, no a realidades inmediatas, sino lejanas, a las cuales jugando uno en cierto modo se traslada (Yepes, 1996)

La función psicopedagógica no se remite únicamente al trabajo terapéutico. Nuestra intervención no debe ser únicamente cuando el conflicto ya está instalado, sino que deberemos promover situaciones que prevean los mismos y creen las condiciones necesarias para que los mismos lleguen a concretarse.

En la comunidad en general, especialmente entre los padres, es necesario, promover una mayor conciencia del juego, de la importancia de la variedad de juegos para los niños, de aquellas señales que nos dan los niños a través del juego evidenciando dificultades más o menos serias, etc.

En cuanto al juego terapéutico, dentro del área del tratamiento psicopedagógico, pareciera que el juego es la herramienta obvia, sobre todo cuando nos referimos a niños. En un primer momento, el juego favorece el contacto con el terapeuta, la posibilidad de expresión (Boyd Webb, 1999). Es la vía de comunicación más directa con los niños. Si tenemos en cuenta la dificultad que pueden tener los niños para expresar sus conflictos, comenzar a trabajar desde la palabra, será un camino mucho más lento y penoso, y en algunos casos hasta imposible.

La terapia de juego no es simplemente la inclusión del juego en el contexto terapéutico. Muchas personas logran crear un ambiente que maximice los aspectos terapéuticos del juego, sin que por ellos sea una terapia de juego.

La terapia a través del juego es la interacción entre un adulto entrenado y un niño que expresa sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego.

En el trabajo psicopedagógico, la implementación del juego y del jugar tiene además objetivos específicos, relacionados con el aprendizaje y/o las dificultades de aprendizaje del paciente y/o grupo, a partir de la implementación de los juegos estructurados e inestructurados, se podrá evaluar por un lado los procesos y estrategias de aprendizaje que el niño ha adquirido hasta aquí y el modo de implementarlos.

Otro antecedente, es la investigación realizada por la alumna Urrea, Mariela del Carmen (2019), como trabajo final de carrera, en la Universidad Abierta Interamericana.

El tema que se abordó en la misma fue *“El juego desde una mirada Psicopedagógica. Utilización del juego como medio de detección en los posibles problemas de aprendizajes”*

Tuvo como objetivo fundamental, indagar como puede ser utilizado el juego por los profesionales psicopedagógicos, como medio de detección en los posibles problemas de aprendizajes en niños y niñas que concurren a Nivel Inicial que son derivados por el equipo de orientación escolar.

En cuanto a la metodología utilizada en este trabajo, es la cualitativa descriptiva en el cual se realizó un trabajo de campo, se utilizó para la recolección de datos la encuesta. Se realizó asimismo el sustento teórico apoyado en bases bibliográficas y como cierre de este se realizó el análisis cualitativo pertinente a esta investigación.

Concluyendo con el trabajo se puntualizó en: se lograron alcanzar los diferentes objetivos propuestos pudiendo manifestar que el juego es utilizado por los psicopedagogos como medio de detección de los problemas de aprendizajes que concurren al Nivel Inicial.

Antecedente Internacionales

Revuelta, Francisco Ignacio (2004), en su ensayo *“El poder educativo de los juegos on-line y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información”*, publicado en la Red de Revista Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, reflexiona sobre el juego en la red y los videos juegos, las implicaciones educativas y sociales que supone y la labor de la psicopedagogía en el nuevo campo de aprendizaje que genera la sociedad de la información. A continuación, se tomaron fragmentos textuales de dicho ensayo.

La necesidad de los adolescentes de jugar en la red supone que pasen horas y horas delante del ordenador, esto implica la preocupación de los padres y educadores, ya que el rendimiento académico a veces se ve mermado.

Por este motivo, cada vez son más los expertos en las áreas de la pedagogía, la psicología educativa y la psicopedagogía que han vislumbrado que tras los videos juegos y juegos online existe un componente educativo muy importante, que debe ser tomado en cuenta y aprovechado desde una doble vertiente:

- El aprendizaje de contenidos curriculares de la enseñanza básica o secundaria obligatoria.
- La necesidad de dar respuesta moral ante las expectativas de rechazo de padres y educadores al juego continuado y carente de sentido de miles de jóvenes en todo el mundo.

¿Podríamos considerar estos instrumentos tecnológicos como mediadores de la adquisición de contenidos educativos y como agentes de socialización? Efectivamente, nos queda poca duda de ello.

Lo que queremos reflejar es el potencial de estos sitios para la socialización y el aprendizaje de normas sociales que poseen, y lo que supone investigar en este campo para una especialidad como es la psicopedagogía.

Podemos comenzar, desde el punto de vista psicopedagógico como especialistas en el análisis de los productos tecnológicos que potencian el aprendizaje, por adentrarnos a sitios y observar a los participantes. Este es un método de investigación cualitativa denominado etnografía, una etnografía en la red.

Creemos que la psicopedagogía debe entrar de lleno en la orientación del aprendizaje a través de las nuevas tecnologías.

Otra investigación que generó aportes significativos, fue la tesis de Maestría en Dificultades de Aprendizaje, llevada a cabo en Bogotá, por Nuñez Prada, A. y Herrera Herrera O. P. (2020), el tema que se abordó fue: *“Diseño de un juego didáctico para afianzar los*

dispositivos básicos del aprendizaje, atención y memoria, en estudiantes del grado sexto de la I.E Roberto Velandia”

En dicha investigación se comienza por hacer hincapié en la importancia de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) para lograr un aprendizaje significativo en el aula, ya que preparan al niño para el desarrollo de habilidades que les permiten comprender el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se trabajó con estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Roberto Velandia sede nuevo milenio, Mosquera Cundinamarca, se ha identificado a través de la observación y re instrumentos de recolección de datos que prevalece un bajo rendimiento en el área de Ciencias Naturales.

Por tal motivo, la investigación se planteó como objetivo diseñar una herramienta pedagógica para fortalecer los DBA afianzando la atención y memoria en los estudiantes e identificar si es posible incidir positivamente en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Para lograr dicho objetivo, la investigación se sustenta en un paradigma cualitativo desde los parámetros de una investigación acción educativa, con una muestra de 39 estudiantes del grado sexto 604 y 17 docente de la Institución Educativa Roberto Velandia.

Se acudió a instrumentos para el acopio y análisis de la información, aplicándose en el caso de los alumnos una lista de chequeo, una encuesta de conocimientos sobre la célula y una encuesta acerca de las estrategias de enseñanza. Por su parte a los docentes se les aplicó una encuesta sobre las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas por ellos.

Los resultados mostraron en los estudiantes un conocimiento básico o elemental acerca de los contenidos específicos de la célula. Así mismo, se identificó desde la prueba diagnóstica que existen dificultades en los estudiantes en relación a los Dispositivos Básicos de atención sostenida y memoria de trabajo.

En los docentes se determinó el uso de estrategias poco innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sustentadas básicamente en el uso del tablero y el cuaderno, pero sin evidencias de didácticas activas, significativas.

Sobre la base de lo anterior, los hallazgos encontrados en el análisis de la información desde los instrumentos aplicados, permitió determinar que el diseño de un juego educativo que trabaja los Dispositivos Básicos de Aprendizaje de atención y memoria, tienen efectos positivos en el aprendizaje de conceptos sobre la célula, convirtiéndose en una alternativa que afianza el aprendizaje y puede mejorar el rendimiento académico del área de Ciencias Naturales.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. CAPITULO I: Generalidades sobre el juego.

Como se ha mencionado anteriormente, la presente investigación pretende indagar, la importancia del juego en el hogar como medio para estimular los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), en niños de 6 a 8 años que asisten a tratamiento psicopedagógico. Por tal motivo, se considera necesario realizar un recorrido por aquellos conceptos que podrían aproximar al cumplimiento de dicho objetivo.

Es sabido, que el juego es un aspecto clave en el desarrollo intelectual, emocional, físico y social del niño. Así como también, es una fuente de placer y se lo puede encontrar en la base de la cultura misma.

Este capítulo pretende llevar a cabo una aproximación al juego, basado en los aportes de diferentes referentes teóricos que han realizado investigaciones sobre el mismo.

3.1.1. Conceptualización

Partiendo de la premisa de que el juego es una actividad universal y ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, se comenzará tomando los aportes de autores clásicos, para realizar un recorrido que nos lleve a explorar los aportes de autores contemporáneos.

En “Más allá del principio del placer”; Freud (1920) hace referencia a la existencia de tres ejes que demostrarían que el principio de placer no rige al aparato psíquico y que, entonces, habría una más allá del principio homeostático de constancia. Uno de esos ejes, se encuentra el “juego *fort-da*”, el cual surge de la observación de un niño, Ernest de un año y medio de edad, con el cual convivió por algún tiempo.

Freud (1920), describe al juego infantil como el modo de trabajo del aparato anímico en una de sus prácticas normales más tempranas. Además, cuenta la experiencia que vivenció con el pequeño Ernest y su primer juego, autocreado. Dicho juego consistía en arrojar un carretel de madera atado con un piolín tras la baranda de su cunita con mosquitero, cuando el carretel

desaparecía el niño pronunciaba “o-o-o-o-fort” (se fue) y después, tirando del piolín, sacaba el carretel de la cuna diciéndole ahora “Da” (Acá está). Según, el autor, el juego consistía en “desaparecer y volver”, donde el placer se asociaba a la segunda acción, el volver.

De este juego, Freud lleva a cabo una primera interpretación, la cual:

Se entramaba con el gran logro cultural del niño: su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar. (Freud, 1920, p. 15)

Luego agrega:

Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida: de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación. Pero, por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores. (Freud, 1920, p. 16)

En consonancia con los dichos de Freud, la autora Klein (1932), encuentra en el juego una técnica de análisis homologable a la regla freudiana y dirá: “ya que, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas” (p.28). Para ella, con la técnica del juego se pueden lograr los mismos resultados que en el análisis de adultos se logran con la palabra.

Además, dicha autora, quien es citada en la Revista de Psicología y Ciencia Afines (2011), el juego es un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica a través del mecanismo de personificación (Bardi, et al., p. 79)

Para la autora, cuando un niño juega, utiliza los mismos medios de expresión arcaicos que en el sueño: desplazamiento, condensación y simbolización. Esta homologación entre juego y sueño, le permitió sostener que el juego es la vía para acceder al inconsciente del niño.

Otro autor, que llevó a cabo un extenso recorrido acerca del juego, es Winnicott, quien postuló diversas conceptualizaciones vinculadas a lo que él llama, la actividad favorita de los niños. El autor dirá: “lo universal es el juego, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una de comunicación en psicoterapia (...) lo natural es el juego.” (Winnicott, 1971)

En “Realidad y juego” (1971), el mismo autor, hace especial énfasis en los fines comunicativos del juego en tanto permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Además, coincide con Klein en la idea de que el juego, al igual que el sueño cumple una función de autorrevelación y, por lo tanto, en el ámbito terapéutico (Psicoanálisis) de niños pequeños, la comunicación es a través del juego, en lugar del lenguaje adulto, ya que sostiene que constituye el modo de comunicación por excelencia en la niñez.

Es así, que, para él, el juego es una experiencia creadora y a su vez, es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. Y dirá: “Aquí solo quiero recordar que el juego de los niños lo contiene todo”. Por esto, considera al juego como una terapia en sí misma, de aplicación inmediata y universal que, es, en esencia, satisfactoria.

Tanto Klein como Winnicott le otorgan al juego una gran importancia en la vida emocional de los niños, en tanto indicador de salud mental.

Hasta aquí, se ha hecho referencia a autores provenientes del Psicoanálisis, sin embargo, el juego ha sido desarrollado desde diferentes corrientes, otra en las que se hará especial hincapié es en las derivadas del enfoque cognitivo, específicamente, los aportes de Piaget.

Para dicho autor, el desarrollo de la actividad lúdica está estrechamente relacionado con el desarrollo de los estadios cognitivos. Forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Tomando el artículo de la Revista digital para profesionales de la enseñanza (2010), donde se retoman las teorías piageteanas, se dirá que son, las capacidades sensoriomotrices,

simbólicas o de razonamiento, como los aspectos esenciales del desarrollo del individuo, las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Además, dicho autor, asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal)
- EL juego simbólico (abstracto, ficticio)
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

Además, dirá que el autor se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y motivaciones de los niños y las niñas. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

Es por esto, que dicho autor, presenta una teoría del desarrollo llevada a cabo en etapas, las cuales suponen consistencia y armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un nivel de desarrollo. También implica un desequilibrio, es decir que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que, en el pasaje de una etapa a la otra, se construyen e incorporan elementos de la etapa anterior. De la misma manera, el juego se va a determinar a partir de esta “asimilación”, es decir, por la acción que el niño va a realizar directamente sobre los elementos de la realidad, produciendo así cambios que deberá acomodar en las estructuras que ya presenta. Este proceso lo llevará a reestablecer el equilibrio perdido y de esta manera a adaptarse a su entorno. Para Piaget, el juego es la acción más importante del infante ya que esta va a ser quien lo conecte con la realidad.

Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (1956):

Etapas	Edad aproximada	Características
Sensoriomotora	0 a 2 años	<p>Se caracteriza principalmente por la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada.</p> <p>Aprende cosas del entorno a través de las actividades, exploración y manipulación constante.</p> <p>Aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.</p> <p>Pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida a metas.</p>
Preoperacional	2 a 7 años	<p>Representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos)</p> <p>Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica.</p> <p>Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona.</p>
Operaciones Concretas	7 a 11 años	<p>Es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece el material concreto. (clasificar y establecer series)</p> <p>La comprensión todavía depende de experiencias concretas, es decir con determinados hechos, objetos y no de ideas abstractas e hipotéticas.</p> <p>Entiende la reversibilidad.</p>

<p>Operaciones Formales</p>	<p>11 en adelante</p>	<p>Comienza el pensamiento operativo formal y a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formal y probar hipótesis abstractas.</p> <p>Desarrolla interés por los temas sociales, identidad.</p>
------------------------------------	-----------------------	--

Será en su libro “La formación del símbolo en el niño” (1961), donde el autor define al juego como una conducta de orientación, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego como una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica. Se construye así, un camino evolutivo desde el autotelismo al egocentrismo y desde el egocentrismo a la conducta social.

Como hemos visto, el juego ha sido explorado, investigado y estudiado por diversos autores a lo largo del tiempo.

En el año 2018, la autora argentina Filidoro, Licenciada en Ciencias de la Educación, Mg. de Psicopedagogía Clínica, docente de la U.B.A, en su libro “El juego en las prácticas psicopedagógicas”, aborda el juego y el desarrollo en la infancia.

Allí, la autora, parafraseando a Vygotsky dirá que dicho autor: “propone pensar el juego como factor básico del desarrollo, como ámbito para la apropiación y dominio de los objetos, de los hábitos y de las aptitudes sociales”. De la misma la autora resalta los conceptos de “apropiación” y “dominio” ya que estos, implican una actividad. (p. 10)

A su vez, resaltará el vínculo del sujeto con los objetos, hábitos y aptitudes que implican. Para esto, se apoya en los aportes de la teoría de Vygotsky donde a través de la tarea interactiva, el sujeto logra el dominio, apropiación y acomodación de esta, quien es sometida a la actividad del niño a través de su juego. Filidoro (2018) afirma: “solo porque juegan son niños. El juego los instituye en el lugar de la infancia”. (p. 10)

También se hace referencia a Piaget (1982), quien, como ya hemos visto, propone que “el juego procede por relajación del esfuerzo adaptivo, es decir, se da por asimilación, se trata

de una asimilación subjetiva, que es una asimilación lúdica, diferente a la asimilación generalizadora que conduce al concepto”. (p.11)

Por tal motivo, para la Filidoro, existe una relación entre el juego y el aprendizaje, la cual dira “no es lineal ni transparente... pero está allí” (p. 11)

Es así, que la autora dirá que: “el juego es una forma socialmente aceptada de realización (que no es lo mismo que cumplimiento) de la pulsión”. Lo que define al juego es el contexto, en relación a la mirada y la posición del adulto ante ese niño jugando. Es la mirada del adulto quien va a determinar al infante en la posición de “jugador” haciendo posible su infancia. Propone que:

Tenemos la fuerza motivadora de un objeto que es ofrecido por un adulto significativo (en general, la madre o el padre) que, ejerciendo la función de postración del mundo, se los dona para el niño los haga propio. La fuerza motivadora del objeto no radica en su color, ni en su textura ni en su forma; no radica en sus atributos particulares sino en que se trata de un objeto de la cultura que es ofrecido por otro significativo. (p. 11)

Se puede decir entonces, que en el juego se presenta como un espacio para la expresión, un lugar donde el niño no corre riesgos, permitiéndole desplegar su creatividad, poniendo a prueba a través del intentar y re intentar, crear y re-crear, etc. Donde, el encuentro con un adulto posibilita, habilita, y dona un lugar al servicio del niño. En este sentido, la autora dice:

Tenemos la fuerza motivadora de un objeto que es ofrecido por un adulto significativo (en general, la madre o el padre) que, ejerciendo la función de postración del mundo, se los dona para que el niño los haga propios (p. 11)

Es por eso que, para ella, es en ese movimiento de apropiación, que denominas “asimilación subjetiva”, donde el niño se apropia de los motivos antes que del objeto en sí mismo.

Por otra parte, y no menos importante, piensa al juego dentro de la práctica profesional, como un hecho central en la “constitución subjetiva”, es decir, necesario para la formación del sujeto.

En consonancia a los autores ya mencionados, Öfele, (2002), dirá que: “el juego es una característica inherente al ser humano. En todas las épocas se ha jugado, sin limitarse tampoco a una edad determinada”. Además, para ella, la ausencia de juego en el niño, puede ser indicio de alguna dificultad, de ausencia de salud física o mental. El no jugar, puede provocar afecciones en la creatividad, tanto en niños como en adultos.

3.1.2. Características

En cuanto a los rasgos que distinguen al juego, se hará referencia a la autora Öfele, (2002), quien lleva a cabo una caracterización del juego tomando conceptos de diversos autores.

- Reglas propias que lo definen y a su vez lo posibilitan. Estas reglas son las que los diferencian del mundo real, pueden estar escritas, puestas oralmente, preestablecidas en un reglamento, son las que posicionan a los jugadores en un espacio diferente otorgándoles posibilidades nuevas a las de la vida cotidiana. La autora dirá: “las reglas más que limitar el juego, lo posibilitan y lo abren”
- Tiempo y Espacio, estos son diferentes al de la vida real. Dichas reglas, a su vez delimitan el espacio de juego, delimitando un espacio del otro. En un juego simbólico (3-4 años), el espacio se transforma y asume características particulares, por ejemplo, lo grande se hace pequeño, producto de las fantasías. De la misma manera, el tiempo es transformado, las combinaciones y condensaciones son muchas, por ejemplo, en solo cinco minutos, puede haber pasado una vida entera.
- Libertad en cuanto al poder decidir si se participa o no del juego y del camino que se toma durante el jugar. La autora dirá que no se puede obligar a jugar como tampoco de qué modo jugar. A su vez, la libertad se plasma en la elección de los materiales, los roles, las estrategias, etc.
- La sensación que siente cada jugador durante el juego, algunos autores la denominaron “como si”.

3.1.3. Funciones

En su libro, “¿Por qué juegan los niños?” (1942), Winnicott hará un listado de funciones entre los cuales se encuentran:

- a) Placer: La mayoría de la gente diría que los niños juegan porque les gusta hacerlo, y ello es innegable. Los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego (...) parece más conveniente ofrecer de menor y no de más en este sentido, ya que los niños son capaces de encontrar objetos e inventar juegos con mucha facilidad, disfrutan al hacerlo.
- b) Para expresar agresión: suele decirse que los niños “liberan odio y agresión” en el juego, como si la agresión fuera algo malo de que es necesario librarse.

La agresión puede ser placentera, pero inevitablemente lleva consigo un daño real o imaginario contra alguien, de modo que el niño no puede dejar de enfrentar esta complicación. En cierta medida la enfrenta desde el origen, cuando acepta la disciplina de expresar el sentimiento agresivo bajo la forma de juego y no sencillamente cuando está enojado. (...) A nosotros nos toca asegurarnos de que no pasamos – por alto la contribución social que hace el niño al expresar sus sentimientos agresivos en el juego, en lugar de hacerlo en el momento que siente rabia. Quizás no nos guste sentirnos odiados o heridos, pero no debemos pasar por alto lo que subyace a la autodisciplina con respecto a los impulsos de rabia.

- c) Para controlar ansiedad: si bien resulta fácil comprender que los niños juegan por placer, es mucho más difícil que la gente acepte que los niños juegan para controlar ansiedad, o para controlar ideas e impulsos que llevan a la ansiedad si no se los controla.

La ansiedad siempre constituye un factor en el juego de un niño, y a menudo el principal. La amenaza de un exceso de ansiedad conduce al juego compulsivo o al juego repetitivo o a una búsqueda exagerada de placeres relacionados con el juego; y si la ansiedad es excesiva, el juego se transforma en una búsqueda de gratificación sexual.

No es éste el momento adecuado para demostrar la tesis de que la ansiedad subyace al juego de los niños. Con todo, el resultado práctico es importante, pues en tanto los niños jueguen solo por placer es posible pedirles que renuncien a él, mientras que, si el juego sirve para

controlar la ansiedad, no podemos impedirles que lo hagan sin provocar angustia, verdadera ansiedad o nuevas defensas contra ella (como la masturbación o los ensueños diurnos).

- d) Para adquirir experiencia: el juego es una porción muy grande de la vida para el niño. Las experiencias externas e internas pueden ser ricas para el adulto, pero para el niño las riquezas se encuentran principalmente en la fantasía y en el juego. Así como la personalidad de los adultos se desarrolla a través de su experiencia en el vivir, del mismo modo la de los niños se desarrolla a través de su propio juego, y de las invenciones relativas al juego de otros para percibir la riqueza del mundo externamente real. El juego es la prueba continua de la capacidad creadora, que significa estar vivo.
- e) Para establecer contactos sociales: al principio los niños juegan solos o con la madre. No hay necesidad inmediata de contar con compañeros de juego. Es en gran parte a través del juego, en el que los otros niños vienen a desempeñar papeles preconcebidos, que una criatura comienza a permitir que sus pares tengan existencia independiente. Así como algunos adultos tienen facilidad para hacerse amigos y enemigos en el trabajo, mientras que los otros pueden vivir en una casa de pensión durante años y preguntarse por qué nadie parece interesarse por ellos, del mismo modo los niños se hacen amigos y de enemigos durante el juego, mientras que eso no les ocurre fácilmente fuera del juego. El juego proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así que se desarrollen contactos sociales.
- f) Integración de la personalidad: El juego, el uso de las formas artísticas, y la práctica religiosa, tienden de maneras diversas, pero relacionadas, a la unificación y la integración general de la personalidad. Por ejemplo, es fácil ver, que el juego establece una vinculación entre la relación del individuo con la realidad personal interna y su relación con la realidad externa o compartida.

Cuando nos encontramos con un niño en quien la relación con la realidad interna y la relación con la realidad externa no están articuladas, en otras palabras, un niño cuya personalidad está seriamente dividida en este sentido, vemos con suma claridad que el juego normal (como el recordar y el relato del sueño) es una de las cosas que tienden a la integración de la personalidad. El niño con esa seria división de la personalidad ni puede jugar, o no puede jugar en formas reconocibles para otros como relacionadas con el mundo.

g) Comunicación con la gente: un niño que juega puede estar tratando de exhibir, por lo menos, parte del mundo interior, así como del exterior, a personas elegidas del ambiente. El juego puede ser “algo muy revelador sobre uno mismo”, tal como la manera de vestirse puede serlo para un adulto. Es posible mantener oculto el inconsciente reprimido, pero el resto del inconsciente es algo que cada individuo desea llegar a conocer, y el juego como los sueños, cumple la función de autorrevelación y comunicación en un nivel profundo.

En el psicoanálisis de niños pequeños, ese deseo de comunicarse a través del juego se utiliza en lugar del lenguaje del adulto. El niño de tres años tiene a menudo una tan profunda confianza en nuestra capacidad de comprender que el psicoanalista se ve en grandes dificultades para estar a la altura de los que el niño espera. Sin embargo, todos los niños siguen siendo capaces de recuperar la confianza en la capacidad ajena de comprensión, y en ese juego siempre podemos encontrar el camino hacia el inconsciente y hacia la honestidad originaria que tan curiosamente comienza en plena floración en el bebé para volver luego al capullo.

En este sentido se podría decir que el autor no contempla entre las funciones la posibilidad de la estimulación cognitiva a partir de la actividad lúdica aspecto sobre el cual radica tu trabajo.

3.1.4. Clasificación

Para llevar a cabo una clasificación del juego, se tomó como base el enfoque cognitivo y su referente Piaget (1961).

Como se mencionó anteriormente el juego, para Piaget es producto de la asimilación. Es por esto que luego de haber aprendido a agarrar, agitar, arrojar, etc., finalmente el niño agarra, agita, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero “placer funcional”.

- Juego de ejercicio: abarca desde el nacimiento a los dos años aproximadamente. Es el primero en aparecer, corresponde al periodo sensoriomotor, en él, el niño repite movimientos o gestos solo por placer. El juego se reduce a repetir movimientos y de esta manera a aprender nuevos. En la medida que se desprende de la etapa sensoriomotora y con la gradual aparición del pensamiento simbólico, comienza a aparecer la ficción imaginaria y la imagen se convierte en un símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece el “objeto símbolo” que no solo lo representa sino, también lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del caballo. Se produce el paso de la etapa sensoriomotora al pensamiento representativo.

- Juego simbólico: se da entre los 2 a los 7 años. Comienza en el último estadio de la etapa sensoriomotora. Es una forma propia de pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De esta manera, el niño no solo asimila la realidad, sino que la incorpora para poder vivirla, dominarla o compensarla.

Se tiene en cuenta que es en este momento en que el individuo comienza a evocar el objeto ausente, también es la etapa en donde se hace presente el lenguaje como herramienta fundamental de adaptación, que le permitirán recordar situaciones lúdicas.

Aparecen, los juegos de ficción, donde el niño comienza a “hacer como si”, asignándole todo tipo de significados a los objetos representando sucesos imaginados, pudiendo organizar los roles y situaciones a un nivel más complejo.

Entre los 4 a 7 años el símbolo empieza a transformarse en una representación imitativa de la realidad, los juegos simbólicos comienzan a desaparecer. Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente pre-escolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores cumplen un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería viable.

De esta manera, aparecen los juegos más socializados. Se organizan en grupos pequeños, haciendo que el niño incorpore y acepte las “reglas sociales”. Es así, como el niño ocupa una posición intermedia entre el juego y la imitación, que será el puente del juego simbólico al juego reglado.

- Juego de reglas: de los 6 a los 11 años se dará el segundo periodo más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Se puede observar que, así como el símbolo reemplazó al ejercicio y junto con la evolución del pensamiento pre-escolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo. Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas hasta entonces: combinaciones sensoriomotora (carreras, lanzamientos, etc.) o intelectuales (ajedrez) con el agregado de la “competitividad” (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regulación de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego.

Se pueden identificar dos tipos de reglas: las “transmitidas”, son impuestas por la realidad social, es decir, transmitidas de generación en generación, llevándolo a internalizar la normas y reglas del mundo adulto. Por otro lado, están las “espontáneas”, provienen de la socialización con los pares.

A través del recorrido por este capítulo, se puede llegar a la conclusión de que el juego ha sido desde los inicios de la humanidad, parte indisociable de una etapa fundamental: la niñez. Mucho de los autores, mencionados en dicho capítulo coinciden en que el jugar es signo de salud física y mental y la ausencia del mismo puede representar una alerta.

El juego, como aquel espacio donde el infante puede desplegar sus emociones, su creatividad, generar aprendizajes no solo sociales sino también aprendizajes académicos.

Por último, si se tienen en consideración los rasgos más destacables del jugar, como actividad placentera, libre, innata, que permite la descarga ansiedad y agresión, como actividad creadora en si misma; no queda lugar a dudas, que es una gran herramienta para la terapia psicopedagógica.

3.2. Capítulo II: El juego en la práctica psicopedagógica

3.2.1. ¿Qué es la Psicopedagogía?

Para iniciar este capítulo se consideró de gran importancia hacer referencia a los inicios de la Psicopedagogía como disciplina. Es así que, la misma surge en el año 1956, en la Universidad del Salvador, como la confluencia de dos disciplinas: la Psicología y la Pedagogía.

Inicialmente se la consideró como una especialidad que se derivaba de la Pedagogía y se ocupaba de la reeducación de niños con dificultades de aprendizaje.

Es en el año 1999, cuando la Dra. En Psicología y licenciada en Psicopedagogía., Müller, dirá que la Psicopedagogía es un campo vastísimo, aún no delimitado en todas sus posibilidades, que se ocupa de los aprendizajes, tanto sistemáticos y asistemáticos, abarcando la educación académica en todos sus niveles, la educación familiar, ocupacional, vocacional y laboral. Como también, de la salud mental, teniendo en cuenta, que el aprender implica enfrentar conflictos, construir conocimientos y hasta inclusive, sufrir perturbaciones.

En sus comienzos, la Psicopedagogía se ocupaba de los alumnos con problemas de aprendizaje, poniendo el foco en comprender los síntomas en el contexto familiar y escolar, a través de un abordaje grupal e institucional; a la formación y el asesoramiento de los docentes y padres; al trabajo interdisciplinario con psicólogos, pediatras, neurólogos, trabajadores sociales, fonoaudiólogos y otras profesiones. Sin embargo, con el paso del tiempo, el campo de acción se fue ampliando, y con los aportes de otras disciplinas se fue enriqueciendo e incluyendo a los aspectos conscientes, inconscientes y vinculares que inciden en el aprendizaje.

Así mismo, dicha autora dirá que la Psicopedagogía se ocupa de las características del aprendizaje humano: cómo aprende, cómo ese aprendizaje varía evolutivamente y está condicionado por diferentes factores; cómo y por qué se producen las alteraciones del aprendizaje, cómo reconocerlas y tratarlas, qué hacer para prevenirlas y promover procesos de aprendizaje que tengan sentido para los sujetos. Pero no solamente considera a estos temas desde el ángulo subjetivo e individual, sino que intenta abarcar la problemática educativa, en la medida en que hace conocer las demandas humanas para que se produzca el aprendizaje, señalando sus obstáculos y sus condiciones facilitadoras. (Müller, 1993)

Continuando con lo anterior, expresará que la particularidad de ésta disciplina está en su objeto de estudio, ya que el mismo, es un objeto subjetivo tratado por un “sujeto subjetivo”. Es decir, que la investigación de éste objeto, incluye de por sí a los mismos investigadores, los psicopedagogos, y compromete su historia personal y su estilo de aprendizaje, a la vez que su apertura para escuchar los mensajes de esos sujetos que les están “enseñando como aprenden”, en un proceso donde investigador y Objeto-Sujetos de estudio se influyen recíprocamente.

3.2.2. Aprendizaje

Teniendo en cuenta que, el objeto de estudio de la Psicopedagogía, son los “procesos de aprendizaje y sus fracturas” se intenta llevar a cabo una aproximación a los diferentes conceptos de “Aprendizaje”.

En su libro “Matrices de aprendizaje”, Quiroga (1997), dice que: “el aprender se desarrolla como una secuencia no lineal, sino espiralada” (p. 5), donde se da lugar a situaciones opuestas, antagónicas, momentos dilemáticos, es decir, entiende el aprender como una relación donde emergen obstáculos.

En dicho libro, la autora menciona a Riviere, quien define al aprendizaje como: “Apropiación instrumental – por el conocimiento- de la realidad para transformarla” (p. 6). Para él, el conocimiento se da por la relación entre el sujeto y su realidad, donde surge el

primer registro en el sujeto, registro que dirá, es en primer lugar, sensible. Es allí donde se reconstruyen algunas cualidades del objeto. Es decir, surge el primer registro a nivel sensorio motriz y comienza a desarrollarse una “actividad interna”, siendo sus productos los que transforman la experiencia del sujeto con el medio que lo rodea.

Para ejemplificar dicho proceso, hace referencia a la primera experiencia de satisfacción: la experiencia del bebé con el pecho materno, la cual deja un registro en él, imprime una necesidad. En un primer momento dicha experiencia es producto del reflejo, sin embargo, luego, comienza a tener “direccionalidad” (intención), la búsqueda de esa gratificación. Es allí donde se forman los primeros aprendizajes. Más tarde dicho proceso se irá complejizando, dando lugar a las “representaciones” y la experiencia a través de la palabra. Sin embargo, dirá Riviere: “el concepto es mucho más que la representación y la palabra. El concepto es un pensamiento que expresa la naturaleza concreta del objeto. El concepto reconstruye al objeto en su complejidad”

La autora, entiende que el sujeto inicia una actividad (con direccionalidad) a partir de una necesidad, es decir, ésta actúa como un impulso motor y es en ese intercambio permanente con el medio, provocan un desequilibrio interno a modo de amenaza para el organismo. Es, a partir de dicho desequilibrio, vivido como una necesidad, que el sujeto se pone en movimiento en la búsqueda de un nuevo equilibrio, es decir de la satisfacción de dicha necesidad. Este proceso, es en sí mismo un “proceso de aprendizaje”. Citando a Piaget, dirá que, para él, esa actividad práctica es una forma de “inteligencia”.

Como se mencionó anteriormente, el aprendizaje se caracteriza por su diversidad de acepciones, es decir ha sido objeto de investigación de diferentes representantes teóricos.

En términos de Müller (1993), una de las principales exponentes del campo de la Psicopedagogía:

Cuando hablo de aprender, me refiero a un proceso que implica la puesta en acción de diferentes sistemas que intervienen en todo sujeto: la red de relaciones y códigos culturales y del lenguaje, que ya desde antes de nacer “hace un lugar” a cada ser humano que se

incorpora a la sociedad, “hecha propia” por el sujeto en un proceso que implica un transcurso temporal (una historia) y un lugar, un espacio psicológico, familiar y también ecológico, mediante estructuras psíquicas relacionadas con el conocimiento y con las representaciones inconscientes. El aprendizaje tiene que ver con la inserción de cada persona en el mundo de la cultura y de lo simbólico, mundo pre-subjetivo, por el cual el ser humano adquiere un sentido. (p. 16)

Se destacan en dicha concepción del aprendizaje algunos elementos complejos como lo son: el mundo simbólico y la cultura.

Para dicha autora y en consonancia con los dichos de Quiroga, el aprender implica inexorablemente un cambio permanente, tanto en la conducta como en los procesos mentales del sujeto, produciendo esto un impacto en la experiencia.

A su vez, lo describe como un “proceso complejo”, que es subjetivo y que no puede ser transferible a pesar de ser inter-subjetivo (relacional). Dirá que en dicho proceso se ponen en juego estructuras cognitivas conscientes, pre-conscientes e inconscientes, a partir de las cuales el sujeto elabora y re-crea, elabora desde lo social y cultural. Es decir, cada sujeto construye sus propios aprendizajes, por medio de sus herramientas mentales cognitivo-afectiva, sus hipótesis previas, sus experiencias, la cultura a la que pertenece, sus vínculos sociales, su historia, su estilo de pensar y aprender. (Müller, 1996)

Müller, en *Formación Docente y Psicopedagógica* (2008), cita a Filidoro (2002), quien dice que:

Los aprendizajes son proceso de construcción y apropiación del conocimiento, que se producen por la interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas particularidades propias del objeto. Se dan en situación de interacción social con pares y docentes que intervienen como mediadores del saber a enseñar (p. 120)

En dicha definición se puede destacar las nociones de construcción y apropiación que introducen dinamismo, como también, el de interacción social, interacción con los saberes previos del sujeto, en consonancia con los autores previamente mencionados.

Se entiende que el aprendizaje implica intercambios permanentes con el mundo externo, donde el sujeto, a través de sus herramientas y estructuras, va incorporando la realidad, una realidad que podría decirse, es única, subjetiva e irreplicable. Es por esto que, es importante hacer mención a Piaget (1964), biólogo y epistemólogo suizo, quien en su libro “Seis estudios de psicología”, entiende al aprendizaje como una reorganización de las “estructuras cognitivas” que cada sujeto posee en un momento determinado. Es decir, para él, el aprendizaje implica cierto cambio en el conocimiento que llevan al sujeto a interiorizar nuevos conocimientos a partir de la experiencia propia de dicho sujeto.

Para dicho autor, el aprendizaje no es la simple asimilación de información que proviene del medio, sino que se trata de un proceso donde la información nueva articula con las estructuras propias del sujeto, se podría decir, que se trata de un constructo permanente.

El aprendizaje, entendido como proceso de cambio que se va construyendo, implica el pasaje por diferentes etapas, en función a la variación de los esquemas mentales. Es decir, se van organizando de manera distinta en la medida que el sujeto crece e interactúa con su entorno. Son las relaciones establecidas entre las ideas del sujeto, las que transforman su mente.

Es necesario hacer referencia a tres conceptos fundamentales dentro de la teoría de Piaget (1964):

El primero de ellos, es el concepto de “Esquema”, hace referencia al patrón de conductas organizadas que favorecen el conocimiento. Es decir, es la manera en que una idea es ordenada y puesta en relación con otra. Los esquemas se modifican con la edad del sujeto.

En segundo lugar, al concepto de “Adaptación”, para poder entender al aprendizaje como un proceso de constante organización de los esquemas, es necesario hacer hincapié en el hecho de que estos esquemas son producto de la adaptación. Es decir, el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio, por eso el aprender implica adaptarse a lo nuevo.

Dicha adaptación se lleva a cabo a través de la “asimilación”, manera en que el organismo afronta un estímulo externo en función a los esquemas que posee en ese momento; y

“acomodación”, al contrario que la asimilación, dicho proceso implica una modificación en la organización. Aquí no solo se modifican, sino que se crean nuevos esquemas en función a la nueva información.

En tercer lugar, se hace referencia a la noción de “Equilibrio”. Es decir, es el modo en que, a través de la asimilación y acomodación, el sujeto es capaz de reestructurar cognitivamente el aprendizaje en cada etapa del desarrollo. Es un proceso de regulación de la relación entre los conceptos mencionados anteriormente.

3.2.3. Dispositivos Básicos del Aprendizaje

En la presente tesis, se hará hincapié en las investigaciones y aportaciones llevadas a cabo por el Dr. Azcoaga, uno de los pioneros de la Neuropsicología latinoamericana y sus aportes al “aprendizaje” con sus teorizaciones acerca de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA), a partir del relato publicado en “Psicología lenguaje aprendizaje”, de las actas de las primeras jornadas nacionales de APINEP, Rosario (1987)

Allí, se pone de relevancia el hecho de que, mediados de los años 60, se comienza a considerar que el aprendizaje es un hecho fundamental para la comprensión de fenómenos complejos, tanto en el ámbito de la psicología como de la pedagogía. Se hace referencia a la obra “Aprendizaje fisiológico y aprendizaje pedagógicos”, dicho autor, supone que el aprendizaje debía ser entendido como:

Un proceso que tiene una complejidad y diversidad fenoménica, la cual cuenta, necesariamente tanto con: los dispositivos básicos, la actividad nerviosa superior, la base afectivo-emocional y con las funciones cerebrales superiores. (p.2)

De este modo y en consonancia a los autores mencionados anteriormente, Azcoaga, entiende al aprendizaje como un proceso, otorgándole dinamismo. A su vez, dirá que produce efectos en el comportamiento, podría relacionarse esto, con el desequilibrio planteado inicialmente. Por último, hace referencia al ambiente externo como parte dicho proceso.

Además, hará una distinción entre el Aprendizaje Fisiológico, en el cual da cuenta de los instrumentos que el propio desarrollo humano y social, permite a los niños obtener un conocimiento básico de sus posibilidades producto de su auto-experiencia y la experiencia social. Por otro lado, hace referencia al Aprendizaje Pedagógico, el cual se basa en los contenidos formales de la escolaridad y las condiciones pedagógicas y didácticas para que dicho proceso sea posible. Ahora bien, el aprendizaje fisiológico es el sustento del aprendizaje pedagógico y para esto son necesarios:

1. La actividad nerviosa superior (ANS)
2. La base Afectivo-emocional (BAE)

3. Los Dispositivos Básico de Aprendizaje (DBA)
4. Las funciones cerebrales superiores (FCN)

A los fines de esta tesis, se puntualizará en cada uno de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) tomando aportes del artículo “Juan Enrique Azcoaga: pionero de la Neuropsicología del aprendizaje: in memoriam” (2018):

Motivación: para él, es el punto de partida de los procesos de aprendizaje normales, y no puede ser sustituida y la define como:

El estado de excitabilidad óptima para iniciar un conocimiento, como una de las condiciones del sistema nervioso central que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje. Motivar para una determinada forma de aprendizaje escolar significa crear estímulos convenientes que susciten la atención tónica. (p.4)

Los estímulos imprescindiblemente deberán ser de tipo sensoperceptivo y adecuados para impedir la monotonía y evitar la habituación que transformaría el aprendizaje de positivo a negativo. Las primeras manifestaciones de la motivación durante la lactancia se manifiestan por medio del hambre, afecto, sueño, etc., los que forman parte del homeostasis, posteriormente entre los 1 a 3 años se manifiestan los comportamientos espontáneos de exploración y de juego se agregan a los objetivos que dan lugar a la motivación. A continuación, en la etapa de educación inicial y primaria, van a ir incorporándose objetivos de tipo social (juegos colectivos, afinidades, intereses de grupo) y cultural.

Atención fásica y tónica: la atención fásica, es un fenómeno relacionado al reflejo de orientación y a la estimulación súbita, tanto de la sustancia reticular como del sistema talámico difuso. Para que se produzca la atención fásica, deben estar presente una estimulación sensorial con un grado de alerta cortical, dadas estas condiciones, la estimulación determina la respuesta atencional, la cual puede ser muy débil o excesiva, dependiendo de ese nivel de excitabilidad. La misma comienza su desarrollo en el periodo de lactancia, bajo la forma del reflejo de orientación.

La atención tónica o sostenida, está subordinada a la motivación y se corresponde al mantenimiento de un nivel apropiado de receptividad de uno o varios canales sensoriales. Esta atención posteriormente al periodo de lactancia, comienza a predominar sobre la fásica, e implica el desarrollo de la habituación. En el periodo preoperatorio, concordante con la educación inicial, la atención tónica se mantiene durante lapsos de veinte minutos a treinta minutos, si la atención fásica no interfiere. La atención tónica se va intensificando en el periodo operatorio, cuando comienzan los niños la operación primaria. (p. 4)

Habituación: Se puede considerar como un fenómeno de aprendizaje negativo, producto de ciertos estímulos auditivos monótonos, a medida que el estímulo va siendo repetitivo, se atenúa la respuesta hasta que se inhibe totalmente. Se trata de la capacidad del organismo de dejar de reaccionar con el reflejo de orientación-investigación a estímulos monótonos y repetidos.

En consonancia con esto, Pérez Rojas (2003), plantea que la habituación es una actividad básica y complementaria de la atención. La describe como el proceso mediante el cual un estímulo receptivo se convierte en algo tan familiar que las respuestas asociadas de manera inicial con él, ya no ocurre. Parte de ella se debe a la adaptación sensorial (pp. 9-35)

Memoria: Reciente (memoria a corto plazo) y remota (memoria largo plazo). La memoria de corto plazo está mediada por la facilitación sináptica de circuitos reverberantes. La memoria de largo plazo consiste en el cambio de la composición protoplasmática que determina a la neurona para un tipo específico e información, dentro de una población neuronal. (p.4)

Así mismo, para el autor Alonso García (2012), la memoria es la capacidad de adquirir, almacenar y recuperar información. Para él, somos quienes somos gracias a lo que aprendemos y recordamos. Sin la memoria no podríamos percibir, aprender o pensar, podríamos expresar las ideas y tendríamos una identidad personal.

La función principal de la misma es proporcionar a los seres humanos los conocimientos necesarios para comprender el mundo en el que viven. Ésta conserva y reelabora los recursos

en función del presente y actualiza nuestras ideas, planes y habilidades en un mundo cambiante.

Además, dicho autor plantea que hay tres sistemas de memoria que se comunican e interactúan entre sí:

1. Sensorial: registra las sensaciones y permite reconocer las características físicas de los estímulos. Registra la información que proviene del ambiente externo (imágenes, sonidos, olores y el tacto de las cosas) durante un tiempo muy breve (un segundo), pero el tiempo suficiente para esa información sea transmitida a la memoria a corto plazo.
2. Corto Plazo: guarda la información que necesitamos en el momento presente. Aquí se codifica la información sobre todo de forma visual y acústica, y en menor medida por signos semánticos. Es una memoria de trabajo que integra todos los conocimientos y recuerdos que importan en la situación presente y ante los problemas del futuro. La capacidad de almacenamiento de la misma es limitada y el tiempo de duración es breve.
3. Largo plazo: conserva nuestros conocimientos del mundo para utilizarlos posteriormente. Es nuestra base de datos permanente, aquí la información está bien organizada, facilitando su acceso cuando es oportuno.

La información es semántica cuando el material es verbal y visual, cuando se trata de figuras o gráficos. El código semántico permite establecer relaciones significativas entre la diversidad de conocimientos almacenados. Es ilimitada y su duración varía entre minutos, años o toda la vida.

A su vez, existen diferentes tipos de memoria a largo plazo:

- Declarativa: (saber qué). Almacena información y conocimiento de hechos y acontecimientos.
- Procedimental: (Saber cómo) es la memoria sobre las habilidades o destrezas y almacena el conocimiento sobre como poder realizarlas.
- Episódica: es la memoria autobiográfica o personal que nos permite recordar fechas, hechos o episodios vividos en un tiempo y lugar determinados.
- Semántica: almacena el conocimiento del lenguaje y del mundo, guarda la comprensión del conocimiento cultural (leyes, reglas, ideas, conceptos)

- Sensopercepción: es un proceso complejo en el que cada estímulo constituye ya parte de un todo funcional que puede a su vez ser nuevo o estar incorporado al individuo. Para que la misma se pueda llevar a cabo, es necesario que esté intacta la capacidad funcional sensoperceptiva, lo que requiere la actividad normal de todos los analizadores, tanto en los sectores periféricos como en los corticales donde se realizan la síntesis y análisis de los estímulos.

Según lo expresado por el mencionado autor, se puede decir, que es la función psíquica quien permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno.

3.2.4. El juego como recurso diagnóstico

A continuación, se hará referencia al juego como herramienta o recurso que se utiliza en diferentes ámbitos de la salud mental, y en este caso en la Psicopedagogía, a la hora de llevar a cabo un diagnóstico, es importante hacer énfasis en el hecho de que la hora de juego diagnóstico en nuestra práctica proviene de los lineamientos desarrollados por la Psicología.

A partir de la hora de juego diagnóstica se recoge información acerca del niño, por medio de la observación.

Se puede citar como gran referente del tema a Aberastury (1969), ella fue quien sistematizó la técnica del juego tanto en el diagnóstico como en el tratamiento de niños. La autora sentó sus bases en la teoría de Freud y Klein, quien consideraba que, al jugar, el niño vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes. Posibilitado por la capacidad de simbolizar que posee el niño desde temprana edad.

En el libro “Las técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico” de Siquier de Ocampo y colaboradores (1995), los autores suponen que:

La hora de juego diagnóstica constituye un recurso o instrumento técnico que utiliza el psicólogo dentro del proceso psicodiagnóstico con el fin de conocer la realidad del niño que trae a consulta. Donde la actividad lúdica es su forma de expresión propia, así como el lenguaje verbal es del adulto. (p. 195)

Allí, dirán los autores que se le ofrece al niño, la posibilidad de jugar en un contexto particular, donde se tiene en cuenta el encuadre (espacio, tiempo, explicación, finalidad, etc.) y donde se contempla la subjetividad. Y dirán que la misma: “engloba un proceso que tiene comienzo, desarrollo y fin en sí misma, opera como una unidad y se la debe interpretar como tal” (p. 195)

En relación a esto, la psicóloga, Pain (2002), entiende que, el juego es una actividad predominantemente asimilativa. Donde el niño hace referencia a un objeto, propiedad o

ausente, a través de un objeto presente que representa de manera simbólica al primero y guarda con él una relación motivada.

A través de esta técnica, los niños expresan aspectos proyectivos como así también, cognitivos. Además, la hora de juego diagnóstica tiene un fin puntual y se realiza de una manera puntual. Es decir, se destina el tiempo de una sesión para que el niño manipule los diferentes elementos de una caja, sin intervención del terapeuta, el cual se dedica a observar y registrar.

Es importante destacar, que la hora de juego diagnóstica puede ser utilizada a cualquier edad siempre y cuando se adapte el material al sujeto consultante.

Para ella, el lenguaje es la función semiótica por excelencia, ya que permite evocar un objeto ausente por medio de la articulación fono-auditiva. A su vez, este lenguaje es participe en el juego y posibilita un aprendizaje adecuado, a través de las fantasías y el tratamiento de cada objeto por medio de sus múltiples circunstancias posibles.

La actividad lúdica provee de información acerca de los esquemas que organizan e integran el conocimiento en un nivel representativo. Por dicho motivo, es un elemento de gran importancia dentro del diagnóstico de los problemas de aprendizaje en la infancia.

En cuanto al “material” que se utiliza, dirá la autora, es predominantemente “no-figurativo”. Ya que de esta manera se puede hacer foco en el proceso de construcción del símbolo.

Se constituye por una caja que contiene: cartones, cinta, ganchos, tijeras, cartulina, papeles de colores, pinturas, esponjas, plastilinas, cartas, revistas, fichas de dominó, palitos, números, letras, etc.,

La tarea debe tener un encuadre para que el niño pueda movilizarse en una situación particular: jugar mientras un desconocido lo observa.

La consigna es: “aquí hay una caja con muchas cosas para que juegues a todo lo que quieras; yo mientras tanto, voy a anotar lo que vas haciendo”

Es importante destacar los siguientes aspectos: la caja debe estar en un lugar cómodo para la manipulación, al nivel del niño y la participación del especialista debe ser mínima.

Este instrumento diagnóstico permite describir el transcurso normal del juego y su consecuencia lógica, con el fin de que la actividad lúdica sea un canal de aprendizaje. La autora describe tres momentos del mismo:

1. Momento Inventario: el niño trata de clasificar el contenido de la caja, manipulando y probando el funcionamiento de los objetos.
2. Momento de postulación de un juego: construido alrededor de un esbozo de secuencia como despliegue coherente de la hipótesis elegida por el niño. El material pasa a ser parte de una organización simbólica.
3. Momento de aprendizaje: la integración de la experiencia actual entra en el sujeto como conocimiento. Se da de dos maneras simultáneas, una por resumen o esquematización del juego, y la otra por la vinculación de este esquema con los anteriores.

3.2.5. El juego como intervención psicopedagógica

Hasta aquí se ha hecho referencia al juego como un instrumento para el diagnóstico. Sin embargo, se recalca también la importancia del juego como una herramienta de intervención psicopedagógica en el ámbito del consultorio y también como técnica para acompañar el aprendizaje a través de la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA) en diferentes espacios donde se desempeña el niño.

Sabemos que el juego es para el niño lo que el lenguaje verbal es para el adulto y que, en este espacio, se produce el encuentro entre el psicopedagogo y su paciente, el cual permitirá comenzar a tejer el vínculo terapéutico necesario para el logro de los objetivos.

La autora Öfele (2002) define a la terapia a través del juego de la siguiente manera: “La terapia a través del juego es la interacción entre un adulto entrenado y un niño que expresa sus sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego”

Para ella, la terapia del juego no es solo el jugar con el niño, sino que se trata de generar un espacio propicio para que el niño pueda expresar, a través del mismo, sus fantasías y es ahí, donde las intervenciones del terapeuta pueden provocar modificar aspectos de la vida real.

Además, plantea que, al implementar el juego en la terapia psicopedagógica, debe sostenerse las características esenciales del jugar. Y dirá: “El objetivo del juego no debe ser una tarea escolar ‘disfrazada’ de características lúdicas”, es importante la posición teórica del terapeuta, que es lo que guiará el juego. Es decir, debe ser el juego del niño y no el del terapeuta, el objetivo psicopedagógico es que el niño pueda ir descubriendo que pasos seguir, descubriendo estrategias operativas para cada situación y de esta manera lograr un aprendizaje autónomo y placentero.

En cuanto a la intervención, Öfele, remarca la importancia de distinguir cual es el momento indicado no solo para proponer un juego sino, introducir una modificación del mismo, promoviendo así, nuevas posibilidades de aprendizaje. Se debe tener en cuenta, que la dicha intervención se lleva a cabo dentro del juego, asumiendo los personajes, funciones y troles que el paciente nos asigna, estando en alerta de poder llevar a cabo dichas modificaciones que provoquen un desequilibrio y nuevos equilibrios, en fin.

A su vez, la autora destaca el hecho de que no existe un tipo de juego para cada situación, sino, que el juego es un fenómeno complejo en sí mismo, vinculado a la complejidad no solo del paciente sino, también del terapeuta, es decir, de las historias y posibilidades de ambos. Esto lleva a que, en algunos casos la elección del juego sea de carácter simbólico, otras veces juegos de estrategia, corporales, construcción, etc.

Es por esto, que se cree que la elección de juegos en el ámbito psicopedagógico, no es azarosa, sino que debe tenerse en cuenta el contexto, el objetivo, la etapa evolutiva de los jugadores y el encuadre en general. Lo que implica una significativa formación, que permita al profesional introducir estrategias adecuadas fundamentando la intervención. (Öfele, 2002)

Siguiendo los dichos de la autora mencionada anteriormente, Fernández (2005), plantea en su libro “La Inteligencia Atrapada”, que:

El objetivo del trabajo psicopedagógico se dirige a ayudar a recuperar el placer perdido de aprender, y la autonomía del ejercicio de la inteligencia, este logro, viene de la mano del recuperar el placer por jugar. Para jugar, se necesita de otro y un espacio de confianza. (p.187)

Se cree, entonces, que en la niñez “juego y aprendizaje” conforman una unidad, donde una implica a la otra.

3.2.6. El rol de los padres en el tratamiento

En última instancia, se considera relevante tener en cuenta el rol de los padres dentro de dicho tratamiento, no solo desde el ámbito preventivo sino también como participantes necesarios para la estimulación de los Dispositivos Básico de Aprendizaje, acompañando, desde el hogar, aquellos aspectos trabajados en el espacio terapéutico.

Öfele (2002), dirá que, desde lo preventivo, el juego familiar, ofrece estímulos importantes para el proceso y el desarrollo de aprendizajes más sanos entre los miembros.

En este sentido, se cree importante incluir los aportes de la autora Fernández (2005), quien considera que: “el saber se construye haciendo propio el conocimiento del otro, y la operación de hacer propio el conocimiento del otro solo puede hacerse jugando”

Por su parte, la autora Rodríguez (2016), en su libro “Neuroeducación para padres”, hace hincapié a los avances de la neurociencia sobre el aprendizaje de los niños, desde una mirada sociológica y haciendo alusión al fracaso escolar como la gran mentira siglo XXI, dirá que:

Es mucho lo que los padres pueden hacer para ayudar a sus hijos, promoviendo que sean activos en los aprendizajes, para un niño o adolescente ser educado en sintonía con el cerebro también implica enseñarle a detectar diariamente cómo aprende mejor. (p. 51)

Para la autora, son los padres, quienes pueden enseñar a sus hijos a aprender a conocer cómo funciona su aprendizaje, lo cual les posibilitará adaptarse a una sociedad que cambia velozmente.

Es por esto, que se considera relevante, incluir como parte del tratamiento psicopedagógico a los padres, basándose en la creencia de que son un engranaje imprescindible dentro de la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, no solo en el marco de un tratamiento psicopedagógico sino también en su vida cotidiana.

4. MARCO METODOLÓGICO

Capítulo 3: Esquema del trabajo de campo

4.1. Planteo del problema de investigación

Fundamentación

Como se ha visto a través de la lectura de diferentes autores, el juego es un aspecto esencial en la vida de los seres humanos y a su vez una necesidad, que se asocia con la búsqueda del placer y la satisfacción, como también, es una gran herramienta para el manejo de la frustración.

Es por esto, que el juego es al mismo tiempo sinónimo de aprendizaje. El jugar, es fundamental para el desarrollo cognitivo del niño. Por esto, es de gran importancia el rol del adulto, acompañando y guiando estos procesos no solo a nivel emocional sino también, para el logro de diversos aprendizajes.

Según la página web de la Editorial Macmillan Education (2018), en el año 1959, la Asamblea General de las Naciones Unidas reconoce el derecho al juego, cuando aprobó la Declaración de los Derechos del Niño. En su principio VII expone que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”

A su vez, autores como, Donald Winnicott (1971), plantean que el jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Tanto en el ámbito familiar como el escolar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, de acuerdo a sus edades y preferencias, ya sea de manera individual o grupal.

Otro autor que ha dedicado extensas investigaciones a estudiar el juego tanto en animales como en los seres humanos, Stuart Brown (como se citó en Herrero, 2012), supone que existen evidencias de que una juventud privada de juego puede deteriorar el desarrollo social, emocional y cognitivo. Además, la falta de oportunidades para jugar de forma

desestructurada e imaginativa puede impedir que los niños crezcan felices e integrados (socialmente). El juego libre, es de gran importancia para que la persona logre ser socialmente competente, pueda manejar el estrés y a su vez, desarrolle habilidades cognitivas diferentes. Para él, el juego debe ser considerado el instrumento más efectivo para el aprendizaje, ya que incrementa su potencial, el juego es como el abono para el crecimiento cerebral.

En este punto, es importante introducir a Piaget (1961), quien supone que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Propone tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal), el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Es por esto que se considera necesario que el juego sea reconocido no solo como un derecho de las infancias sino también como una fuente imprescindible en el desarrollo intelectual del niño y es, a partir de dicha posición, que se cree necesario realizar una investigación acerca de la importancia del juego mediado por los padres (en el hogar) para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) en niños que se encuentran realizando un tratamiento psicopedagógico, citando a Rogers Fred (1952-2003): “Jugar da a los niños la oportunidad de practicar lo que han aprendido”

4.1.1. Tema

Relevancia del juego en el hogar para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), en niños de 6 a 8 años, que se encuentran en tratamiento psicopedagógico.

4.1.2. Preguntas de investigación

¿Cuáles son los aspectos más relevantes del juego?

¿Cuál es la importancia del juego mediado por padres para estimular los DBA desde la perspectiva de profesionales psicopedagogos?

¿De qué manera resulta posible promover el juego mediado por padres en pacientes que asisten a tratamientos psicopedagógicos?

4.1.3. Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo General

Indagar acerca de la importancia del juego en el hogar para la estimulación de los DBA, en niños de 6 a 8 años, que asisten a tratamiento psicopedagógico.

Objetivos Específicos

- Conocer los aspectos más relevantes del juego
- Analizar la importancia del juego mediado por padres para la estimulación de los DBA desde la perspectiva de profesionales psicopedagogos.
- Promover, mediante sugerencias, el juego mediado por padres en niños que asisten a tratamiento como refuerzo de la terapia psicopedagógica.

4.1.4. Hipótesis o supuestos

Los profesionales coinciden en que el juego mediado por padres permitiría mejores resultados en el tratamiento psicopedagógico por lo cual creen que debe ser parte de las sugerencias psicopedagógicas a las familias, haciendo hincapié en la importancia del mismo, no solo en el estímulo de los D.B.A., sino también para la constitución subjetiva del niño.

4.2. Selección del diseño de investigación

Teniendo en consideración el enfoque cualitativo, el diseño es un abordaje general que se implementó en el proceso de investigación, según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010): “Desde el planteamiento del problema hasta la inmersión inicial y el trabajo de campo y, desde luego, va sufriendo modificaciones” (p. 492)

En este sentido, el diseño al cual se recurrió en el proceso de investigación, se denomina según los autores mencionados anteriormente: “Diseño Fenomenológico”. El mismo se enfoca en las experiencias individuales subjetivas de los participantes, es por esto, que se buscó indagar acerca de las experiencias obtenidas a partir del juego en el hogar para la estimulación de los DBA.

Para el logro de dicho objetivo, se describió y analizó la experiencia y opinión, tanto de los profesionales en psicopedagogía como de los padres que llevaron a cabo dicha estimulación.

4.3. Definición del tipo de investigación

La presente investigación se llevó a cabo desde un enfoque de tipo *cualitativo*, teniendo en cuenta los lineamientos planteados por Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010), donde se hace referencia a que dicho enfoque, utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Es necesario hacer hincapié en que, en las investigaciones cualitativas, tanto la muestra, como la recolección y el análisis son fases que se llevan a cabo prácticamente de manera conjunta.

Asimismo, dicha investigación se desarrolló utilizando métodos de recolección no estandarizados, los cuales se basaron en entrevistas a profesionales de la Psicopedagogía, éstas consistieron en preguntas abiertas y evaluación de experiencias personales. A partir de ellas se llevó a cabo un análisis de los datos obtenidos, los cuales permitieron obtener una aproximación acerca de la importancia del juego en el hogar para favorecer la estimulación

de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) en niños que se encuentran llevando a cabo un tratamiento psicopedagógico, de la ciudad de Rosario.

4.4. Delimitación de la investigación: unidades de análisis.

Para realizar dicho muestreo se tuvieron en cuenta a profesionales de la Psicopedagogía de la ciudad de Rosario, Santa Fe.

4.4.1. Especialistas entrevistados

La población de estudio seleccionada para llevar a cabo la investigación propuesta, fueron Licenciados en Psicopedagogía, que se encuentran ejerciendo la profesión desde la clínica, en la ciudad de Rosario, Provincia de Santa Fe.

El rango etario de las personas seleccionadas para realizar la recolección de datos se encuentra entre los 25 y los 55 años, de los cuales todas son de género femenino, con título universitario de Licenciatura en Psicopedagogía.

La elección de dichas participantes fue de tipo no probabilística, como advierte Hernández Sampieri et. al. (2010): “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra”. (p. 176).

4.5. Técnicas de recolección de datos

4.5.1. Instrumentos utilizados

En relación al procedimiento seleccionado para la recolección de datos, es importante destacar que los mismos, giraron en torno a las experiencias, emociones, opiniones, percepciones y creencias, de los profesionales en Psicopedagogía de la ciudad de Rosario. Los mismos permitieron responder las preguntas planteadas al inicio de dicha investigación.

La obtención de datos, se llevó a cabo a través de del uso de un instrumento no estandarizado: “entrevista semiestructurada”. En relación a esto, Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010), plantean que, la entrevista en este tipo de enfoque es íntima, flexible y abierta y se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado).

Se utilizaron entrevistas semiestructuradas con el fin de recabar la mayor cantidad de datos posibles de los profesionales en Psicopedagogía.

Por último, es necesario aclarar que, las mismas se llevaron a cabo, como lo nombran Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2010) en muestras por “conveniencia”, es decir, “casos disponibles a los cuales tenemos acceso”.

5. ANÁLISIS DE LOS DATOS

5.1. Caracterización de los psicopedagogos entrevistados

Como forma de dar inicio a la etapa de análisis de los datos obtenidos mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas, se creyó conveniente iniciar con una breve caracterización del grupo de psicopedagogos que respondieron a las mismas.

Se puede decir, entonces, que se conformó con un grupo de 10 personas, de entre 25 a 50 años de edad, todas pertenecientes al sexo femenino, que trabajan en la ciudad de Rosario, provincia de Santa Fe.

A partir de brindar esta información, se procederá a analizar las respuestas vinculadas específicamente a las preguntas que conformaron la entrevista.

5.2. Análisis

Para comenzar con el análisis propiamente dicho, se consideró importante indagar sobre lo que las entrevistadas consideraban era el juego. Se pudo observar que, en la mayoría de las respuestas, el juego se asocia a la niñez, incluso algunas respuestas lo consideran como “lo más propio de los niños”, “actividad espontánea, natural en el niño”, “medio por el cual los niños pueden expresarse, construir aprendizajes, relacionarse, explorar el mundo que los rodea”. Esto se puede relacionar con los aportes hechos por Klein (1929), donde, como se plasmó en el marco teórico, dicha autora dirá que el juego es un medio de expresión simbólica de fantasías, deseo y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas. (p. 79)

Es importante, destacar que se observaron respuestas que fueron más allá de la asociación juego-niñez, es decir, lo definieron como “actividad humana que se realiza durante toda la

vida de las personas”, “momento donde el sujeto se permite poner sus propias reglas”, “expresión espontánea en la mayoría de los seres humanos que se da desde la primera infancia”. En consonancia con estas respuestas, Öfele (2002), definió al juego como: “una característica inherente al ser humano”, allí, la autora supone que el jugar se da en todas las épocas, sin limitarse a una edad determinada.

Se considera importante destacar el hecho de que el juego no solo se vincula a la niñez, sino que el mismo, se observa a lo largo de la vida en sus diferentes formas y etapas.

A continuación, se realizaron preguntas relacionadas a la importancia del juego tanto en el diagnóstico como en instrumento de intervención en la práctica propiamente dicha. En ambos casos las entrevistadas destacaron el valor que el mismo tiene en ambos aspectos. En cuanto al diagnóstico se observaron respuestas como “el juego como diagnóstico enriquece la búsqueda y construcción de hipótesis y posibles diagnósticos”, “Lo considero fundamental dentro del proceso diagnóstico ya que me da una mirada integral del niño, de su situación”. En cuanto a las respuestas vinculadas al juego como instrumento de intervención, se encontraron respuestas como “herramienta muy importante en el tratamiento, ya que es a través de ella que podemos explorar el mundo del niño”, “un puente, mediador”, “herramienta para generar motivación durante el estímulo de las diferentes áreas” “abarca aspectos corporales, afectivos, cognitivos, conflictos, angustias”

En las siguientes dos preguntas, se indagó acerca del uso del mismo en ambos momentos de la práctica profesional. Para las dos preguntas, se observó el total de respuestas afirmativas. Lo cual demuestra no solo la importancia que tiene el mismo sino también el grado de efectividad tanto como parte del diagnóstico y de la intervención a lo largo del tratamiento psicopedagógico. Es así, que se destaca los aportes realizados por los autores mencionados a lo largo de este trabajo de investigación, como fue el Siquier de Ocampo y colaboradores (1997), donde plantea que: “la actividad lúdica es su forma de expresión propia, así como el lenguaje verbal lo es del adulto” (p. 195)

Se creyó importante indagar acerca de la manera en que implementan el juego tanto en el diagnóstico como, instrumento de intervención. Como respuesta a dichas preguntas se

podieron observar variedad de respuestas, algunas de ellas hacían hincapié en juguetes y materiales “no simbólicos”, en otros casos se vinculan a la edad, motivo de consulta, diagnóstico, donde se incluían juegos y juguetes con predominio de lo simbólico (muñecos articulados, juegos de mesa específicos, vinculados a los gustos del paciente). En la mayoría de las respuestas se pudo vislumbrar que las profesionales ponen especial énfasis en los intereses, gustos y deseos del niño, aunque también se da prioridad a las áreas cognitivas que se quieran evaluar o trabajar.

De tal manera, dichas profesionales refieren utilizar: juego libre, simbólico, reglado. Como también juegos comprados, otras veces elaborados específicamente para un paciente particular o un motivo particular, teniendo en cuenta la etapa del desarrollo en la que se encuentra el mencionado paciente. También, se observó, que algunos profesionales implementan en su práctica profesional a la “dramatización”, con intercambio de roles, algunas veces utilizando muñecos personificados y otras tomando un rol activo en la misma.

En relación al objetivo que persiguen por medio del juego, se encontraron variedad de respuestas, las cuales enriquecen la investigación. Se destacaron aquellas respuestas que dan cuenta del objetivo teniendo en cuenta la particularidad y singularidad de cada paciente, como así también la demanda tanto familiar como de la escuela u otra institución, ya que dichos aspectos se consideran centrales a la hora de implementar el juego tanto en el diagnóstico como en la intervención terapéutica propiamente dicha. Como también, aquellas que dan prioridad a los objetivos (corto, mediano y largo plazo) de los objetivos terapéuticos. En este punto, se puede hacer referencia a los aportes de Öfele, (2004) define a la terapia a través del juego de la siguiente manera: “La terapia a través del juego es la interacción entre un adulto entrenado y un niño que expresa sus sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego”

Para ella, la terapia del juego no es solo el jugar con el niño, sino que se trata de generar un espacio propicio para que el niño pueda expresar, a través del mismo, sus fantasías y es ahí, donde las intervenciones del terapeuta pueden provocar modificar aspectos de la vida real.

Al finalizar la entrevista, se llevaron a cabo unas preguntas vinculadas específicamente a los objetivos que se persiguen en dicha tesis de investigación. Tal es así, que en la siguiente pregunta se cuestiona acerca de la opinión del juego mediado por los padres. La mayoría de las respuestas, destacan la importancia de la misma. No solo a los fines del tratamiento psicopedagógico, sino también, hacen referencia al enriquecimiento del vínculo entre los padres y sus hijos.

En cuanto a si llevan a cabo asesoramiento para jugar en el hogar, la mayoría de ellas, respondieron que no o muy poco o lo consideran sugerencias, vinculadas a fortalecer algunos conceptos trabajados en la sesión. También se observó una respuesta en la que la profesional, refiere haber permitido que el paciente se llevase algún juego en particular para que el niño pudiera jugar con sus padres.

De esta manera y a los fines del objetivo general de la tesis de investigación se creyó conveniente indagar acerca de los resultados que notaron en aquellos niños que, si juegan en el hogar con sus padres, en relación a las mejoras en los procesos terapéuticos. En dicha pregunta, las respuestas fueron, en su totalidad, afirmativas. Algunas de ellas hacían hincapié en la capacidad de simbolizar y vincularse con objetos de conocimiento, niños que muestran tener mayores posibilidades subjetivas para el aprendizaje. Por tal motivo, comienza a vislumbrarse cierta importancia del juego mediado por padres para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje, como una instancia necesaria para fortalecer el vínculo padres-hijos y como un soporte al tratamiento psicopedagógico.

Además, se puede relacionar lo dicho por las profesionales entrevistadas, con lo destacado por la autora Filidoro, mencionado anteriormente en el marco teórico, quien sostiene que “es la mirada del adulto quien va a determinar al infante en la posición de jugador haciendo posible su infancia”. Y agrega que: “Tenemos la fuerza motivadora de un objeto que es ofrecido por un adulto significativo (en general, la madre o el padre) que, ejerciendo la función de postración del mundo, se los dona para que el niño los haga propios” (p. 11). Allí se puede observar un especial énfasis en la importancia de las figuras paternas en la actividad

lúdica, no solo desde el aspecto emocional vincular sino también como construcción del aprendizaje.

Para finalizar las entrevistas, se consideró relevante indagar sobre la importancia de las sugerencias a los padres sobre el juego en el hogar y mediado por ellos, desde una mirada preventiva que contribuya no solo a la estimulación sino fortalecimiento de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y las áreas cognitivas que impulsaron el tratamiento psicopedagógico. Se destacaron las siguientes respuestas: “jugar con los niños es fundamental ya que no es solo un entretenimiento, sino que es un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual y emocional del niño”, “aconsejaría que proporcionen los modelos correctos (sociales, de nociones...) para generar situaciones de aprendizaje, pero que también fomenten la creatividad y la imaginación, para favorecer la flexibilidad y el pensamiento”, “adecuar sus conductas, costumbres familiares, adecuándose a las necesidades que se presenten”

6. CONCLUSIONES

A partir del amplio recorrido realizado para la construcción de esta tesis de investigación, donde se ha transitado por teorías de diferentes autores de prestigio, se ha llevado a cabo la recolección de datos a partir de encuestas realizadas las cuales fueron posteriormente analizadas y teniendo en cuenta la problemática planteada, se pudo arribar a la siguiente conclusión.

En principio se considera relevante destacar la importancia de haber realizado dicha investigación, de poder comprender que el campo de la Psicopedagogía clínica no debe reducirse exclusivamente al tiempo en consultorio, sino que necesariamente requiere de la participación de los diferentes actores entorno a la vida del niño. Muchas veces hemos oído hablar del rol de las instituciones que atraviesan a los niños (escuela, institutos, clubes) para la construcción de aprendizajes, pero el rol de los padres se ha ido diluyendo con el paso de los años, se ha ido limitando, producto de la gran vorágine a la que se ven expuestos. Padres, que pasan largas horas del día fuera del hogar, trabajando. Es por esto, que dicha tesis se propuso investigar acerca de la importancia de la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje, a través del juego y mediado por padres en el hogar.

Se ha puesto el acento en el “juego”, ya que, en la infancia el deseo por jugar es ilimitado, es el espacio a través del cual los niños pueden expresar, aprender, crear, construir, simbolizar. El juego es la actividad más importante de la infancia, el medio por el cual el niño no solo puede expresar sus necesidades y porque no, satisfacerlas, expresar emociones, sino también significar y resignificar el deseo por aprender.

Como se mencionó anteriormente, es sabido que, el deseo de jugar, está estrechamente vinculado al deseo de aprender, indefectiblemente cuando el niño juega aprende y lo hace de una manera natural, espontánea, en un ámbito que le es propio y donde puede moverse con total soltura. Es en este punto donde se ha hecho hincapié en los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA) y su vínculo con el jugar, ya que, en cada espacio de juego, se abre una posibilidad donde los mismos están implicados.

De este modo y, a los fines de comprobar la hipótesis planteada al inicio de la investigación, se incluyeron dentro de la entrevista, preguntas vinculadas al juego mediado por padres y su importancia para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), donde se pudo ratificar la importancia que concibe el juego entre padres e hijos, ya no solo desde una perspectiva vincular-afectivo, sino también como parte de una construcción y reconstrucción de aprendizajes.

La amplia vertiente que adquiere el jugar, la gran subjetividad que se incluye en el mismo, posibilitan tanto al profesional, como a los padres, cuidadores, niños, poner el acento en uno o más Dispositivos Básicos. Es decir, existen juegos como el “memo test” donde se pueden reforzar, la memoria, la atención. Sin embargo, ejerciendo pequeñas modificaciones, un mismo juego puede ser de gran apoyo al estímulo del resto de los Dispositivos.

Por último, en dicha entrevista también se pudo destacar que la elección del juego a emplear en la práctica profesional, debe basarse principalmente en las características singulares del paciente, es decir: edad del niño, necesidades, intereses, etapa del juego (libre, simbólico, reglado), pero sin dejar de lado, la importancia de los objetivos que se persiguen con del mismo.

A modo de cierre, resulta importante afirmar que el juego adquiere gran relevancia como vehículo para estimular diversas funciones cognitivas y desarrollar innumerables habilidades en todos los niños y niñas, más aún en aquellos que, por diversos motivos, concurren a tratamiento psicopedagógico y requieren de la estimulación específica de diferentes dominios cognitivos. En este sentido, el profesional psicopedagogo debería asesorar, guiar y acompañar a las familias para que, mediante el juego, contribuyan a la evolución del paciente ampliando las posibilidades de tratamiento psicopedagógico no reduciéndolo al ámbito del consultorio.

7. RECOMENDACIONES

A partir de los datos arrojados por esta tesis, donde se puso en evidencia la gran importancia del juego en el hogar, mediado por padres para la estimulación de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), en niños que se encuentran en tratamiento psicopedagógico, se cree conveniente en primer lugar, tener en cuenta que el niño no solo juega por diversión sino también es una herramienta para el logro de sus aprendizajes, es decir el niño aprende jugando. Sin embargo, se cree necesario tener en cuenta las características del juego en: las diferentes etapas psicosexuales del desarrollo, en cada una de las etapas del desarrollo cognitivo; como también intereses de cada sujeto en particular y sus fortalezas, con el fin de diseñar estrategias que tiendan al estímulo de los mencionados Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA). Es por esto, que, se propone a los profesionales en Psicopedagogía, trazar dichas estrategias teniendo en cuenta la singularidad de quien los convoca, como así también los recursos (materiales, simbólicos, reales) con los que cuentan quienes ocupen el rol de: figura paterna, figura materna, o quien esté a cargo del niño, de tal manera que las mismas puedan ser concretadas en el ámbito del hogar. Resulta fundamental que las estrategias diseñadas se transmitan al momento de la devolución diagnóstica y que durante el tratamiento se monitoree de qué manera se van implementado con el fin de acompañar a la familia en el proceso.

Por este motivo, se considera de suma importancia los aportes, que, desde una mirada psicopedagógica, fomente el recuperar los espacios de juego en el hogar, que por diversos motivos se han ido perdiendo, delegando. Por último, resaltar la importancia de la cooperación, el trabajo en equipo con quienes estén a cargo del niño y la profesional psicopedagoga.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(1932). *Fundamentos psicológicos del análisis del niño*. En Obras Completas, I (pp. 23-135). Editorial Paidós

(1942). *¿Por qué juegan los niños?* (1° ed). Editorial Gedisa.

- Alonso García, J. (2012) *Psicología, Bachillerato España*. Mc Graw Hill Interamericana.
- Azcoaga, J. E. (1987). *Aprendizaje Fisiológico*. Actas de las Primeras Jornadas Nacionales de APINEP. Ediciones Pedagógicas.
<https://adinarosario.com.ar/producto/f-aprendizaje-fisiologico-juan-e-azcoaga/>
- Cast, J. (2018). El Juego Infantil, libro alumno: Macmillian Educations.
https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libro_alumno_unidad1muestra.pdf
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2010, marzo). *Revista para la enseñanza*. N°7. Pp. 1-7 <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Fernández, A. (2005). *La inteligencia atrapada*. Ed. Nueva Visión.
- Filidoro, N. (2018). *El juego en las prácticas psicopedagógicas*. Ed. Entre ideas
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio de placer*. En Obras Completas (12° ed.), XVIII (pp. 7-62). Amorrortu Editores.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. Graw Hill.
- Herrero, J. (2012). *La inteligencia del Juego*. www.ojodeagua.es
- Klein, M. (1929). *La personificación en los juegos de los niños*. En Obras Completas, I (pp. 205-215). Editorial Paidós.
- Luzzi, A., & Jaleh, M., & Bardi, D. (2011). *La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos*. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483549017012>

- Martínez Suárez, P. C., Arístides Palacio, O. y Montánchez Torres, M. (2018). Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): Pionero de la Neuropsicología del aprendizaje. In *Memoriam. Revista de divulgación científica de la universidad Tecnológica Indoamericana*. Vol. 7. N° 1. file:///C:/Users/windows/Desktop/Dialnet-JuanEnriqueAzcoaga19252015-6343764.pdf
- Müller, M. (1993). *Aprender para ser. Principios de Psicopedagogía clínica*. Editorial Bonum.
file:///C:/Users/windows/Desktop/Tere/QUINTO%20A%C3%91O/Seminario%20I/nuevo%20material%2022/APRENDER%20PARA%20SER%20Marina%20M%C3%BCller.pdf
- Müller, M. (1999). Balance y perspectiva de la Psicopedagogía en la bisagra del milenio. Artículo en la revista “Aprendizaje Hoy”. Ed. N° 44.
<https://racimo.usal.edu.ar/4528/1/1190-4200-1-PB.pdf>
- Müller, M. (2008). *Formación docente y psicopedagógica*. Ed. Bonum
<https://es.scribd.com/document/526521850/Muller-M-Formacion-docente-y-psicopedagogica>
- Núñez Prada, A. y Herrera, O. P (2020). *Diseño de un juego didáctico para afianzar los dispositivos básicos del aprendizaje, atención y memoria en estudiantes del grado sexto de la I.E Roberto Velandia* [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC.
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/18392>
- Öfele, M. R. (2002). “El juego terapéutico. El juego en psicopedagogía”. *Revista Virtual Espacio Logopédico*.
<https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/600/el-juego-terapeuticoel-juego-en-psicopedagogia-parte-4.html>
- Paín, S. (2002). *Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Editorial Nueva Visión.
- Pérez Rojas, L. y Acosta Trujillo M. O, (2003). *Artículo teorías del aprendizaje*. Fundación universitaria Luis Amigó, Facultad de Educación. Colombia.

<https://es.slideshare.net/TAZITASALAS/1-teorias-del-aprendizaje-de-luis-beltran-y-ofelia-acosta>

- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y Representación*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología*. Editorial Veintiuno.
- Quiroga, Ana P. (1997). *Matrices de aprendizaje*. Ediciones Cinco.
https://unpabimodal.unpa.edu.ar/bibliografia/00-D0226/00-D0226_PDF/00-D0226_Cap1.pdf
- Revuelta D. F. I. (2004). El poder educativo de los juegos online y de los videojuegos, un reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. (vol. 13, núm. 1), pp. 97-102 <https://www.redalyc.org/pdf/299/29901309.pdf>
- Urrea, M. C (2019). *El juego desde una mirada Psicopedagógica. Utilización del juego como medio de detección en los posibles problemas de aprendizajes*. Tesis de Grado, Universidad Abierta Interamericana.
- Winnicott, D. W. (1993). *Realidad y juego*. (1° ed.). Editorial Gedisa.

9. APÉNDICES O ANEXOS

Entrevista a profesionales de la Psicopedagogía

La presente entrevista pretende llevar a cabo la recolección de información vinculada al juego como herramienta para el estímulo de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje (DBA), en niños que se encuentran en tratamiento psicopedagógico. Por tal motivo, se realizarán entrevistas a profesionales de la psicopedagogía, que puedan aportar al esclarecimiento de dichos objetivos.

Cabe aclarar, que la misma servirá para la elaboración de una tesis profesional que será entregada en la Universidad Abierta Interamericana (UAI), más precisamente en la Facultad de Ciencias de la educación y licenciatura en Psicopedagogía, con el fin de obtener el título de Licenciatura en Psicopedagogía por parte de la mencionada entidad educativa.

Es necesario destacar que las personas que fueron seleccionadas para el estudio no se eligieron por nombre sino por azar.

Las opiniones de todos los entrevistados serán incluidas en la tesis profesional, pero los datos individuales no serán comunicados.

Por tales motivos, se requiere que conteste este cuestionario con la mayor sinceridad posible, teniendo en cuenta que no hay respuestas correctas ni incorrectas.

Muchas gracias por su colaboración.

Datos personales del entrevistado

- Nombre y Apellido (opcional):
- Género:
- Edad:
- Años de antigüedad:

Preguntas para profesionales de Psicopedagogía

1. ¿Qué considera Ud. que es el juego?
2. ¿Qué valor tiene el juego como instrumentos para el diagnóstico psicopedagógico?
3. ¿Qué valor tiene el juego como instrumento de intervención en el tratamiento psicopedagógico?
4. ¿Utiliza el juego como instrumento para el diagnóstico psicopedagógico?
5. En caso de ser afirmativa su respuesta anterior: ¿De qué manera lo implementa?
6. ¿Utiliza el juego como instrumento de intervención en el tratamiento psicopedagógico?
7. En caso de ser afirmativa su respuesta: ¿De qué manera lo implementa?
8. ¿Qué tipo de juegos promueve dentro de la clínica psicopedagógica? ¿Por qué?
9. ¿Cuáles son los objetivos que intenta perseguir por medio del juego?
10. ¿Cuál es su opinión respecto del juego mediado por padres?
11. ¿Realiza asesoramiento a los padres para jugar en el hogar?
12. En caso de ser afirmativa la respuesta anterior: ¿Cómo lo hace?
13. ¿Considera necesario el juego en el hogar como soporte al tratamiento psicopedagógico? ¿Por qué?
14. En su experiencia profesional, ¿ha notado mejores resultados en aquellos niños que juegan con sus padres en el hogar?
15. ¿Qué consejos daría a los padres sobre el juego en el hogar?