



TESINA

CICLO DE COMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA

TÍTULO

“Concepciones del juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes”

AUTORAS

Ríos, Sandra Graciela

Russo, Sandra Mónica

TUTOR:

Licenciada Carta Díaz, Melina

Rosario

10/06/2022

“Concepciones del juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes”

AUTORAS: Ríos Sandra Graciela Firma.....

Russo Sandra Mónica Firma.....

TUTORA: Lic. Carta Díaz Melina Firma:.....

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a Dios, por ser nuestra fortaleza en el camino.

A todos los profesores de la Universidad del Gran Rosario por habernos dado herramientas para la vida profesional.

Agradecer de manera especial, a nuestra directora de tesina, Lic. Melina Carta Díaz, por sus orientaciones claras, justas y precisas, por motivarnos en todo momento y hacer de este trayecto una experiencia maravillosa.

A nuestras colegas psicopedagogas que realizaron sus aportes desinteresadamente para esta investigación.

Y a todas aquellas personas que estuvieron siempre presentes, brindándonos sus palabras de aliento, infinitamente gracias.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con el propósito de recabar las conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de Salta capital, en cuanto al uso del juego en sus intervenciones profesionales con jóvenes para el cual, convocamos a 9 psicopedagogos para realizarles, una entrevista semi-estructurada, donde abordamos sus posicionamientos y experiencias en relación con la práctica del juego, en la intervención clínica con jóvenes.

A partir de las entrevistas realizadas y con la intención de comenzar a segmentar la información recolectada, según las unidades de contenido, aplicamos el criterio temático para establecer tal segmentación.

Se realizó un análisis de todos los datos recogidos con el fin de aportar una perspectiva, desde el enfoque metodológico cualitativo, obteniendo un alcance interpretativo de los objetivos planteados.

Desde la perspectiva clínica, son muy variadas las concepciones y/o abordajes, no sucede lo mismo con las intervenciones institucionales, estas no aparecen o se superponen a intervenciones didácticas pedagógicas que abordaría un docente de aula de educación inicial, primaria o secundaria.

PALABRAS CLAVES

Jóvenes- juego- intervención psicopedagógica-concepciones-abordajes.

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción	3
2. Marco teórico	5
3. Marco metodológico	17
3.1. Objetivo general y específicos	17
3.2 Enfoque metodológico	17
3.3. Diseño y alcance de la investigación	18
3.4. Participantes	18
3.5. Instrumento de recolección de datos	18
3...6.Análisis de dato	19
4. Resultados	22
4.1. Conceptualización sobre juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes.....	21
4.2. Intervenciones donde se utiliza el juego con jóvenes.....	24
4.3. Valoración del juego dentro de la intervención psicopedagógica con jóvenes.....	28
5. Conclusiones	31
6. Referencias	35
7. Apéndice	37
7.1. Modelo de consentimiento informado.....	39
7.2. Modelo de entrevista semiestructurada.....	40

Introducción

A través de este trabajo de investigación, se intentará indagar; ¿qué concepciones tienen los psicopedagogos de Salta capital con respecto al uso del juego, para el abordaje o intervención con jóvenes?

Para comenzar citaremos los siguientes antecedentes epistemológicos que validarán nuestra investigación, en cuanto al concepto intervención psicopedagógica lúdica con jóvenes encontramos el trabajo denominado, *“La lúdica como método psicopedagógico: una experiencia para prevenir la farmacodependencia en jóvenes”*. realizado por los autores, Flor Ángela Tobón Marulanda, Nelson Gaviria García, John Fernando Ramirez Villegas de la universidad de Antioquia, Colombia en el año 2011. Se publicó en el artículo científico académico -Avances en psicología 2012- <http://www.scielo.org.co> › pdf ›

Este estudio posee un enfoque hermenéutico, se realizó con base en una experiencia de intervención educativa reflexiva, desarrollada en los barrios La Cruz y Bello Oriente (Manrique), de la Comuna 3 en la ciudad de Medellín, Colombia, donde se presentan problemas psicosociales debido a condiciones de vida, previamente en esta investigación se realizó un diagnóstico rápido y participativo en esa zona de la ciudad de Medellín, para indagar acerca de las variables psicosociales (VPS) que allí predominan, como un punto de partida del estudio.

El enfoque del estudio fue el cualitativo, tipo investigación-acción-participación, con un enfoque hermenéutico, desarrolló el siguiente proceso metodológico: sensibilización a una población de 1,730 estudiantes sobre la importancia del estudio y su participación activa; elección de cincuenta estudiantes de los grados 6º a 11º, entre 11 y 19 años de edad, de la población de dos instituciones educativas, dispuestos a participar, bajo el consentimiento entendido. Los instrumentos metodológicos fueron: identificación de hábitos de tiempo libre, tendencias de ocio y tiempo libre

La técnica de intervención educativa empleada fue la de los talleres teórico-prácticos en la modalidad de conversatorios lúdicos, creativos y artísticos experimentales sobre recreación, baile y rumba, observación de la naturaleza, deporte, baile popular, teatro, fotografía y cine-foro.

La recolección de datos fue mediante una entrevista, estructurada y diseñada con el fin de identificar características y tendencias en los gustos e inclinaciones de

jóvenes en condiciones vulnerables por el ocio, el tiempo libre, la recreación, el arte y el desempeño laboral. Los resultados de la entrevista se analizaron por triangulación con los análisis de los datos recogidos en la observación y en el diario de campo. La organización e interpretación de los análisis de la información se realizaron en el marco de la teoría de desarrollo a escala humana de Manfred Max-Neef, llegando a la conclusión que, el planteamiento del método psicopedagógico lúdico en el escenario educativo, con el propósito de analizar el efecto de esta estrategia como influencia en la satisfacción de necesidades humanas.

El siguiente antecedente relevante en lo que respecta a las concepciones de juegos con jóvenes, lleva por título: *“Juego de Roles como dispositivo de intervención en un Taller de Orientación Vocacional Ocupacional en el marco de la educación de jóvenes y adultos”*. Autor/es: María Eugenia Issaly. Cátedra de Orientación Vocacional Ocupacional, Facultad de Psicología (UNC) y Mayra Sánchez, presentaron un postulado en el VII Congreso de Educación y Salud organizado por el Colegio Profesional de Psicopedagogos de Córdoba en el año 2017, *“Lo lúdico-expresivo en el marco de las intervenciones”*.

El trabajo sintetiza una experiencia realizada en una escuela secundaria de adultos (CENMA) centrándose en intervenciones psicopedagógicas con jóvenes de distintas edades.

Cabe destacar que el sistema educativo de la provincia de Córdoba, considera adultos a estudiantes de 17 años en adelante.

En el marco de la educación de jóvenes y adultos, dentro del área técnico-profesional, el Taller de Orientación Vocacional Ocupacional constituyó uno de los espacios curriculares de primer año del CENMA (Centro Educativo Nivel Medio para Adultos) Mina Clavero anexo Villa Cura Brochero. Con el objetivo de reflexionar sobre estrategias que permitan a los estudiantes tomar contacto con situaciones del mundo del trabajo, generando herramientas y desarrollando competencias, se abordó la técnica juego de roles como dispositivo de intervención o herramienta facilitadora de aprendizajes.

Los estudiantes involucrados tenían entre 17 y 54 años, siendo mayoría el grupo de jóvenes menores de 25 años.

La metodología empleada en dicha investigación fue mixta, ya que, se analizaron datos tabulados como así también la calidad de los aprendizajes con el juego de roles, las herramientas empleadas fueron las observaciones de campo,

cuestionarios, entrevistas y talleres de orientación vocacional ocupacional (TOVO).

En el caso particular del taller de juego de roles se seleccionó esta herramienta con el fin de habilitar un escenario que, a partir de la representación de una situación de búsqueda de empleo y entrevista laboral, permitiera la observación, el intercambio, la reflexión y resolución de la situación-problema de manera grupal, logrando reconocer habilidades y obstáculos. Y de ese modo favorecer el desarrollo de capacidades y apropiación de nuevos conocimientos.

Otro antecedente hallado es el de las autoras Yapura, Cristina Verónica y Neme, Eliana (2015). "*Productividad de niños y jóvenes en discurso y escritura en el tratamiento psicopedagógico*". VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-015/484>.

En ese escrito se comparten algunos avances logrados por el equipo de investigación perteneciente a la carrera de Lic. en Psicopedagogía de la UCSE, el cual desde el año 2013 al 2015 trabajaron en la investigación "Discurso y escritura en el tratamiento psicopedagógico. Un espacio para la creación de sentido subjetivo".

Los resultados de dicha investigación se obtuvieron a partir del seguimiento, la supervisión y la articulación teórico clínica que las terapeutas realizaron sobre las producciones de los grupos a los que semanalmente concurren niños y jóvenes con restricciones en sus aprendizajes quienes, luego de haber atravesado el diagnóstico psicopedagógico individual, se insertaron en el dispositivo del tratamiento psicopedagógico grupal. Desde el encuadre teórico clínico que comprende el Psicoanálisis contemporáneo se plantea el trabajo clínico y los modos de intervención en las restricciones en el aprendizaje. Específicamente, el tratamiento psicopedagógico con niños y jóvenes, el objetivo general de la investigación fue potenciar los procesos de imaginación buscando nuevos caminos para el enriquecimiento de las posibilidades creadoras y simbólicas de cada sujeto durante el tratamiento psicopedagógico

Por todo lo expuesto anteriormente destacamos que no se encontraron estudios o investigaciones específicamente vinculados con la temática concepciones del uso del juego en intervenciones psicopedagógicas con jóvenes, es decir existe un vacío epistemológico, puesto que, encontramos abordajes similares desarrollados con

niños.

Al conceptualizar el fenómeno, intentaremos construir un modelo coherente, y comprensible, donde las características más salientes del hecho se integren en una visión útil, y comunicable a través de sus mutuas relaciones.

Como objetivo principal buscamos desarrollar las definiciones vertidas por los profesionales consultados, dichos conceptos se volverán en sí, un método o instrumento con ayuda del cual, en el caso que nos convoca, podríamos identificar y analizar esas conceptualizaciones desde el enfoque clínico de psicopedagogos de Salta Capital, en intervenciones con jóvenes.

Una de las derivaciones a las que aspiramos con esta investigación sería, la producción de un marco de referencia desde cual los profesionales psicopedagogos a quienes pudiera llegar este trabajo, permitiéndoles pensar o desarrollar nuevas conceptualizaciones de intervenciones con jóvenes desde la implementación del juego.

El encuadre metodológico desde el cual se realizó la presente investigación es cualitativo, ya que se sustenta en una lógica y proceso inductivo. Es decir, “estudiando la realidad en su contexto natural, interpretando el fenómeno estudiado, de acuerdo con los significados de los involucrados” Sampieri (2014).

1. Marco teórico

Los antecedentes incluidos en el presente marco teórico responden a una recopilación, articulada de orden científico que respaldaría la temática de investigación abordada.

Citaremos entonces algunos referentes para poner en contexto las particularidades de las siguientes definiciones; juego, jóvenes, intervención psicopedagógica y concepciones como ejes temáticos en el período de vida que comprende la juventud.

Si bien, son muchos los autores que han definido el juego en diferentes etapas evolutivas, entre ellos podríamos encontrar a Erikson, Piaget, Montessori o Grief; todos coinciden que, el juego es un acto universal, tiene un valor funcional, posee gran importancia para el desarrollo y crecimiento del ser humano, en nuestro caso, el foco de observación que nos interesa abordar es la concepción del juego propuesto a los jóvenes desde el posicionamiento psicopedagógico y desde la sociología de la juventud como disciplina que se rige bajo los criterios democráticos de Galileo, el cual estudia actores sociales que están en transición entre la niñez y la adultez conjuntamente a todo lo que concierne a su desarrollo.

“Para hablar sobre el juego o lo lúdico en jóvenes, debemos tener especial cuidado, ya que se lo relaciona con lo patológico o compulsivo”, Así lo expresa APA (Asociación Americana de Psiquiatría 2017)

En cuanto a, los autores Maturana, H. y Verden, G, (1997); de ellos aprendimos que, el juego del niño es placer y gratuidad, en tanto el juego de los jóvenes, lo citan como una actividad cargada de emociones e intencionalidades, la burla y el desafío son sus ejes principales”.

Por su lado Grief (2010) propone que el juego de los jóvenes y sus conductas lúdicas se centran en la identidad del sujeto, una alternancia de «burla por la burla» y de desafío son la mezcla del «drama y el placer» del juego de los jóvenes.

En el caso de Erickson (1970) piensa que; todo juego juvenil aparecería como centrado en su identidad personal: él, la hace jugar o él juega a hacerla jugar, los juegos de los jóvenes se organizan sobre el eje de la burla o el desafío, concluye, la burla por la burla que genera el «revivir» por ejemplo, los juegos de infancia que se

comparten con los más pequeños. Quitarles la pelota a los más chicos, no querer abandonar un juguete de infancia, continuar la colección de autitos, son actitudes características, una cierta dosis de nostalgia, pero también de provocación. El adulto, por lo menos así lo siente y no encuentra nada más insoportable, que ver a uno de estos «casi» hombres dejarse llevar por juegos «que no son para su edad».

En algunas de sus observaciones Erikson (1970) cita: “Riéndose de ellos mismos en estos juegos que son a su vez burlescos, los jóvenes parecieran acusar al mundo que los responsabiliza de su estatus. El desafío corresponde al introducido por los jóvenes en sus juegos; desafiando a todas las recomendaciones de «madurez» del adulto y, por supuesto, desafiándose a sí mismo” Dicho esto, podríamos pensar que para intentar desafiar la autoridad o a sus pares los jóvenes cambian los juegos de imitación por los de iniciación, por ejemplo; la iniciación al cigarrillo, las primeras cervezas en las fiestas, un pequeño robo en un supermercado a pesar de la vigilancia, las nuevas tendencias de actividades motrices extremas como el bmx (bicis voladoras), patinetas, parkour, motociclismo, levantamiento de pesas, rafting, tirolesa, etc.; son versiones actuales de ese desafío (p. 37).

Los llamados riesgos «psicosociales» son situaciones cargadas de audacia y de placer para los jóvenes, «la transgresión» y «la desobediencia a la ley del padre», parecieran ser los juegos de mayor estímulo para los jóvenes.

Imaginemos entonces, el espacio clínico de los psicopedagogos de Salta capital como, lugares y tiempos donde los jóvenes pudieran experimentar lo que podríamos llamar «audacia en seguridad», juegos físicos, artísticos y de expresión energéticos y energizadores. Lugar y tiempo, donde el fluir de la energía pudiera expresarse. Lugar donde asumir responsabilidades, toma de posición y riesgos, que los ayuden a conocerse y respetarse.

Riesgos que los ayuden a crecer en comprensión de la propia naturaleza y de las implicaciones de las elecciones. El atractivo que en estos últimos años han tenido en ciertos sectores de la población juvenil actividades tales como; la Capoeira, las Murgas sobre zancos, las Piruetas circenses, el parkour, el monociclo, parecen estar a favor de nuestro argumento, se podría pensar también en la descarga emotiva como otra de las dimensiones que podrían caracterizar el juego juvenil dentro de las concepciones a analizar por los profesionales psicopedagogos.

Mientras que, Piaget (1972), opina que, la función simbólica (signos y símbolos) presente en la actividad sensorio-motora, en los jóvenes el juego «tiene» por misión hacerlo vibrar en el nivel más alto de lo emocional. No es menos cierto que, en algunos momentos de nuestra vida, nuestras emociones están bajo menos control social. Es el caso en la juventud. El emocionar del juego cambia de una acción a otra y se expresa con énfasis distintos. Esta verdadera eclosión de emociones, cada cual más intensa que la otra, constituye una fuente de placer excepcional en el juego de los jóvenes.

Para Vygotsky (1990) "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del sujeto". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Entendiendo el juego como el primer acto del ser humano, podríamos tomarlo como una herramienta a analizar para el desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social de los jóvenes. El mismo es una función del yo, un modo de interactuar con la realidad propio de la infancia. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el sujeto concibe el mundo y las relaciones que tiene con él; Eric Erickson (1970)

Más de una vez oímos la frase en distintos medios de comunicación "jugar compulsivamente es perjudicial para la salud" y este eslogan quedó intrínsecamente relacionado a algo negativo, así lo explica Jerónimo Saiz, presidente de la Fundación Española de Psiquiatría y Salud Mental (2017).

En este caso el psicólogo y pedagogo Thorndike (1898) expone: "El juego es parte importante de la educación de una especie; muchas conductas adultas se practican en los juegos. Como agente directo de la educación. Cuando mayores y pequeños juegan, el adulto tiene la oportunidad de seguir ejercitando las mismas habilidades que el niño, pero, además, recupera o actualiza períodos de su personalidad diacrónica, revive su infancia. De paso, el juego podría ser la situación o circunstancia favorable para el entendimiento y empaste de generaciones distantes, siempre y cuando no se encapsule cada una de ellas en los niveles propios, sino que extienda el margen común de cooperación para que ésta resulte más sencilla, fácil y natural" (pag.61).

Juego en el ámbito clínico psicopedagógico

En los siguientes párrafos iremos caracterizando la palabra juego desde la perspectiva de la autora María Öfele (2002), ella nos aporta una mirada desde el ámbito clínico psicopedagógico, referente autorizada para explicarnos por qué y para qué se utiliza el juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes.

¿Cuál es la relación del juego con la psicopedagogía? ¿De qué tipo de juego hablamos en psicopedagogía? ¿En qué áreas el juego forma parte y en cuáles no? ¿Cuál es la función del psicopedagogo frente al juego?, replicamos las preguntas de la autora para entrelazar sus conceptos con los aportados por los participantes en nuestra investigación.

Expone Öfele (2002): “El juego es una característica inherente al ser humano. En todas las épocas se ha jugado, sin limitarse tampoco a una edad determinada. Niños, jóvenes y adultos han jugado y siguen jugando. Variarán las expresiones, el estilo de juego, los tipos de juegos, etc., pero el juego forma parte del ser humano, y es uno de los aspectos que lo mantienen vital”.

¿Podemos figurarnos exactamente lo que puede resultar para un ser humano la carencia de juego o de juguetes?”, pregunta Vial (1988, p. 7).

La ausencia de juego en un niño, es un claro indicio de una dificultad, de falencias en la salud física y/o mental. Lo mismo es transferible al joven y al adulto. El adulto que no tiene o no se crea espacios lúdicos, tiene menores posibilidades de ser dinámico y creativo en la vida cotidiana. De allí, la importancia que tiene el juego como dimensión humana, aspecto que deberíamos rescatar todos aquellos que trabajamos con otras personas, no solo para recrear nuestro propio trabajo y persona, sino también para promover lo mismo en nuestros pacientes, alumnos, etc. (Öfele, 2002)

Si bien el objetivo de este trabajo no es profundizar en los diferentes enfoques que estudian el juego, sí es importante reflexionar brevemente sobre estas características para tenerlas en cuenta en el trabajo psicopedagógico y poder actuar en consecuencia, más allá de las diferencias de encuadre.

Öfele (2002) propone, las concepciones del juego en psicopedagogía como un eje fundamental, a partir del cual se podrán desarrollar otros aspectos. De alguna

manera, el juego en psicopedagogía es una herramienta de trabajo, aunque va más allá, teniendo en cuenta la necesidad indispensable del jugar del terapeuta. Si bien el juego es una herramienta, la misma no lo es únicamente como un elemento que se intercala entre paciente y terapeuta, sino que precisamente es el paciente y el terapeuta (en caso de un tratamiento) que se instalan en el juego y en el jugar y desde allí desarrollan la tarea psicopedagógica. En otras situaciones el juego es un ámbito donde se instala el psicopedagogo junto con los otros (pacientes, alumnos, etc), para promover cambios desde el juego. Consecuentemente, el juego en psicopedagogía, no será el mismo que en otro contexto. Será la intervención del profesional psicopedagogo que promoverá nuevos aprendizajes en los jugadores.

Öfele, (2002):” Si tenemos en cuenta, que como psicopedagogos promovemos y trabajamos situaciones de aprendizaje, y el juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, el lugar del juego en psicopedagogía es central, permitiendo trabajar desde allí distintos objetivos acordes a cada encuadre y contexto. Si bien el juego puede llegar a ser terapéutico por sí mismo, así como también puede promover situaciones de aprendizaje, en un contexto psicopedagógico, no podemos dejar librado estos aspectos, como si por el solo hecho de jugar se resolvieran mágicamente los conflictos y se logran los objetivos que nos proponemos. La intervención del psicopedagogo y el estilo acorde a cada situación y objetivo, es lo que diferenciará un juego por el solo hecho de jugar de un juego con objetivos terapéuticos o de aprendizaje”.

Jóvenes y juventud

Según lo investigado no existiría una definición internacional universalmente aceptada del grupo de edad que comprende el concepto de jóvenes o juventud, sin embargo y con fines estadísticos Naciones Unidas en el año 2000 define a los jóvenes como aquellas personas entre los 15 y 24 años de edad, personas que están en el período de la vida entre la niñez y la edad madura, "la gente joven", adjetivo calificativo para denominar una etapa evolutiva.

Desde luego entendimos que, desde siempre se ha tratado esta concepción desde distintas metodologías y paradigmas como por ejemplo desde el enfoque sociológico, nos permitimos citar a Pierre Bordieu (1970), quien sostiene lo siguiente: “La juventud y la vejez no están dadas, sino que se construyen socialmente en la lucha

a modo de juego entre jóvenes y viejos”.

Desde el artículo de Sandra Souto Kustrin “Juventud, Teoría e Historia” (2017) tomaremos la definición de jóvenes como: “periodo de la vida de una persona en el que la sociedad deja de verle como un niño, pero no le da un estatus y funciones completos de adulto. Como etapa de transición de la dependencia infantil a la autonomía adulta, se define por las consideraciones que la sociedad mantiene sobre ella: qué se le permite hacer, qué se le prohíbe, o a qué se le obliga. Se espera que los jóvenes empiecen a diseñar un currículo de decisiones propias, amigos, ocio, colectivos a los que quiere pertenecer, educación, mercado laboral, que los convierta en sujetos autónomos, así también, la sociedad les exige una postura clara y definida ante ellos mismos y ante su contexto social inmediato.

Cronológicamente, no tiene unos límites de edad precisos ya que, con el paso del tiempo, se ha producido un proceso de ampliación de estos límites –que no dependen sólo de consideraciones psicológicas, sino del desarrollo social, de las posibilidades de independencia económica y política, de la legislación, o de la percepción de la sociedad, y de los mismos jóvenes y de las organizaciones juveniles que continúa en la actualidad. Dentro de este periodo, además, se suele distinguir entre adolescentes y jóvenes adultos, división que destaca que estos últimos han alcanzado ya ciertas posiciones sociales que no están al alcance de los adolescentes.

Tomasi (1998: 6) expresa: Las aproximaciones teóricas a la juventud han evolucionado ligadas a la situación histórica, al papel de los jóvenes en la sociedad, al mismo desarrollo de los movimientos juveniles y en función de las teorías predominantes en cada momento en las ciencias sociales, se considera joven a la persona que tiene poca edad o tiempo o que está en las primeras etapas de su existencia o de su desarrollo, proviene del término juventud (del latín *iuventus*) es la edad que precede inmediatamente a la edad adulta 1 y se sitúa después de la infancia.

Decir jóvenes, engloba a la adolescencia y adultez temprana. Puede incluir la pre adolescencia y en ocasiones a la mediana edad. El término juventud también puede referirse a los primeros tiempos en la existencia de algo, y puede ser sinónimo de energía, vigor y frescura.

Según Unicef en el artículo de Julián Pérez Porto y María Marino (2009): “La juventud constituye un período lleno de oportunidades y cambios en el que van

desplegando sus capacidades y facultades para aprender, experimentar, estimular su pensamiento crítico, expresar su libertad y formar parte de procesos sociales y políticos.

Intervención psicopedagógica:

Nuestra investigación hace referencia precisamente a las concepciones que tienen los profesionales psicopedagogos con respecto a la utilización, modo, frecuencia y/o ausencia del juego en los distintos espacios que posibilitan la interacción con jóvenes, en este apartado conoceremos algunas definiciones sobre intervención psicopedagógica.

Dice Filidoro, (2009): “La intervención psicopedagógica ha recibido diversas denominaciones: intervención psico-educativa, pedagógica, psicológica, y sin que haya un total consenso, hay una referencia más común a lo psicopedagógico, para referirse a un conjunto de actividades que contribuyen a dar solución a determinados problemas, prevenir la aparición de otros, colaborar con las instituciones para que las labores de enseñanza y educación sean cada vez más dirigidas a las necesidades de los alumnos y la sociedad en general.

Öfele (2002) postula que, la psicopedagogía lúdica debe salir hacia 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 jóvenes, de aquellas señales que nos dan a través del juego evidenciando dificultades más o menos serias, etc. La creación de espacios lúdicos en diferentes áreas de nuestra comunidad, permitirá brindar un espacio a los niños y jóvenes, por qué no, a los adultos, para expresarse, desarrollar la creatividad, resignificar diferentes situaciones, que, al no ser traumáticas, se pueden resolver dentro del jugar en el intercambio con los demás jugadores. La función psicopedagógica estará en adecuar estos espacios a las necesidades no sólo evolutivas de los jugadores, ya sean niños, jóvenes o adultos, sino también en relación a los materiales, las modalidades de los juegos, la importancia de otros jugadores, etc.

Aquí es donde entraría en escena la formación profesional del psicopedagogo, la cual debería ser flexible en su posicionamiento dando lugar a la reflexión, escucha

atenta, empatía para lograr un buen reeport y de ese modo acceder a un posible tratamiento o acompañamiento eficaz de jóvenes que demandan una solución ante aquello que los aqueja. Sara Paín (1980)

Para Miller (1971) la concepción de intervención psicopedagógica sería como un proceso integrador e integral, supone la necesidad de identificar las acciones posibles según los objetivos y contextos a los cuales se dirige; él propone los siguientes principios en la acción psicopedagógica:

Principio de prevención: concibe la intervención como un proceso que ha de anticiparse a situaciones que pueden entorpecer el desarrollo integral de las personas. Con la prevención se busca impedir que un problema se presente, o prepararse para contrarrestar sus efectos en caso de presentarse. La intervención preventiva debe ejecutarse de manera grupal, con quienes no presenten desajustes significativos, lo que no excluye a los que puedan ser potencialmente una población en riesgo ; por otra parte, se intenta reducir el número de casos de la población que pueda verse afectada por un fenómeno, ya sea de tipo personal o contextual, de tal manera que si no se logra una modificación de las condiciones del contexto, pueda ofrecerse una serie de competencias para desenvolverse de manera adaptativa, a pesar de las condiciones nocivas.

Principio de Desarrollo: las concepciones modernas de la intervención psicopedagógica han integrado este principio de prevención, y esto cobra pertinencia si se tiene en cuenta que durante todas las etapas del ciclo vital y en particular en la primera fase de escolarización, el sujeto no sólo se enfrenta a los cambios propios de su desarrollo evolutivo, sino que surge un nuevo contexto de relaciones y exigencias a nivel cognitivo, social y comportamental para los que en muchas ocasiones el sistema familiar no lo ha preparado.

Desde una perspectiva de desarrollo se postula que la meta de toda educación es incrementar y activar el desarrollo del potencial de la persona, mediante acciones que contribuyan a la estructuración de su personalidad, acrecentar capacidades, habilidades y motivaciones, a partir de dos posiciones teóricas no divergentes pero sí diferenciales: el enfoque madurativo y el enfoque cognitivo; el primero postula la existencia de una serie de etapas sucesivas en el proceso vital de toda persona, que van unidas a la edad cronológica, y por tanto, con fuerte dependencia del componente

biológico; el segundo concede gran importancia a la experiencia y a la educación como promotoras de desarrollo, el cual es definido como el producto de una construcción, es decir, una consecuencia de la interacción del individuo con su entorno, que permite un progreso organizado y jerárquico. La mayoría de los psicólogos interesados en el desarrollo, están de acuerdo en que este principio reúne ambas concepciones.

Ahora bien, sabiendo que, el sujeto en situación de aprendizaje es el objeto de estudio de la psicopedagogía, nos parece relevante referirnos a la relación que posee el juego, la psicopedagogía y el aprendizaje.

Para dar crédito a esa relación citamos a la psicopedagoga Fernández, A. (1996), quien manifiesta lo siguiente:

[...] El aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular la acción lúdica y su relación con lo corporal, implica un despliegue creativo que se pone en juego cuando se articula inteligencia con deseo y cuando aparece el equilibrio de la asimilación y la acomodación entre la inteligencia, el deseo, el organismo y el cuerpo, redundando en el atrape de la inteligencia y la corporeidad por parte de la estructura simbólica inconsciente. Ahora bien, dice ella, si hablamos de problemas, dificultades o modalidades de aprendizaje el juego es una vía de manifestación del estado anímico en que se encuentra el sujeto ante el objeto de conocimiento, como así también es herramienta disponible para el psicopedagogo como auxiliar en la indagación como en el tratamiento futuro, por ello citamos a un referente del tema.

Por su parte Müller, M. (1993): expresa que el problema de aprendizaje que constituye un síntoma o inhibición se conforma en un individuo, afectando la dinámica de articulación entre la inteligencia, el deseo, el organismo y el cuerpo, redundando en el atrape de la inteligencia y la corporeidad por parte de la estructura simbólica inconsciente. Ahora bien, dice ella, si hablamos de problemas, dificultades o modalidades de aprendizaje el juego es una vía de manifestación del estado anímico en que se encuentra el sujeto ante el objeto de conocimiento, como así también es herramienta disponible para el psicopedagogo como auxiliar en la indagación como en el tratamiento futuro.

La reconocida investigadora Filidoro (2011) define el aprendizaje como; un “proceso de construcción y apropiación del conocimiento que se da por la interacción entre los saberes previos del sujeto que se ponen en juego con ciertas particularidades del objeto.

Nos gustaría detenernos aquí para mencionar que, siempre que nos encontremos frente a un sujeto en situación de aprendizaje, indefectiblemente nuestra intervención estaría dirigida tanto al sujeto como a todo el contexto donde se encuentra inmerso.

Esto significa que desde el origen el aprendizaje no sería independiente del armado subjetivo. Nos preguntamos entonces:

¿Qué aprendizajes se podrían observar en el juego?

¿Se juega para aprender?

¿Cómo se entrelazarían los contenidos escolares con el juego?

¿Cómo consideramos el problema de aprendizaje en el juego?

Desde el posicionamiento psicopedagógico ubicamos la disponibilidad a jugar como una de las características que, como profesionales debemos trabajar, sostener y ejercer desde la más profunda rigurosidad teórica.

Filidoro (2009) piensa que, conocer el uso de los instrumentales que suelen hacerse de los juegos (para sumar o escribir) nos permite situarnos en otro modo de entender la clínica, se trata de no pensar los juegos como herramientas de trabajo de la psicopedagogía, sino de propiciar el juego como vía constitutiva de la infancia, medio por el cual se despliega el trabajo del devenir subjetivo en la juventud, mientras jugamos con nuestros pacientes podremos conocer y establecer hipótesis acerca de cómo piensa una estrategia, planifica una acción, anticipan un resultado, relacionados o más variables e incluyen los conocimientos del número, del sistema de lectura y escritura con el que se cuenta.

Para pensar nuestra intervención antes debemos conocer acerca de cómo recupera y despliega sus conocimientos en el espacio clínico.

Particularmente con el uso del juego se puede observar el conocimiento que tiene el sujeto de los objetos y el modo de acercarse a estos, con el objetivo de encontrar la lógica con la cual opera y poder así dar sentido a los objetos y a aquellas significaciones que adquieren sus producciones.

La intervención tiene la intención de que el sujeto experimente nuevos y singulares acercamientos a los objetos de conocimiento con el fin de poder apropiarse

subjetivamente de estos. Apropriación que está relacionada y determinada por la posición del sujeto frente al aprendizaje, es decir en su posibilidad de interrogarse con respecto a lo que aparece dado, el saber de los padres y los contenidos curriculares ofertados en cada nivel educativo.

Concepciones de intervenciones psicopedagógicas desde el juego

En relación al uso del juego en clínica psicopedagógica se debe tener en cuenta que el sujeto tendría el rol protagónico, no se debe olvidar el contexto del cual sería producto el sujeto y desde donde se podría relevar la dimensión lúdica presente. Es decir, que el juego es juego cuando es reconocido como tal.

En primer lugar, se parte de un juego que es genuino, no impuesto, donde la decisión estaría del lado del jugador y no de antemano por otro. En el momento que un sujeto es obligado a jugar o a seguir jugando todo lo que suceda allí no podrá ser leído como juego.

Para Ófele (1999) jugar en psicopedagogía es estar disponible, abiertos a la necesidad y el deseo del sujeto en cada nueva sesión, sin poder anticiparnos cómo llega hasta el momento del encuentro.

Cada nuevo encuentro es un desafío, una sorpresa, un nuevo caminar incierto y laberíntico, en el que dentro del mismo jugar con el paciente, deberemos ir habilitando recursos nuevos y diferentes que le permitan ir resolviendo conflictos y redescubriéndose como sujeto en su contexto particular.

Filidoro (2002) sugiere “Es el sujeto quien abre el juego y si no lo puede hacer aún, será nuestra tarea donarle nuestra capacidad lúdica”.

Culmina diciendo que nuestra tarea como profesionales psicopedagogos clínicos debe ser la de propiciar esos juegos genuinos subjetivantes, que sean espacio de libertad y de creación para nuestros pacientes. Sin embargo, cabe señalar que no se trata de simplemente jugar, de jugar a lo que sea o de solo sino de acompañar al sujeto en lo que proponga.

Filidoro (2002) dice que cuando se trabaja desde el juego:

[...] se harán presente situaciones que tendrán que ver con la lectura, con la escritura o con las matemáticas porque ello nos ocurre así, a todos, en cualquier lugar y durante toda nuestra vida, y que llegado el momento

tenemos la obligación de conocer acerca de cómo intervenir de manera de favorecer en los jóvenes la construcción de hipótesis sobre los objetos de conocimiento de cuya transmisión se encarga la escuela (p.).

Para que haya juego se debe dejar caer el mito y conservar el rito, o eliminar el rito y dejar sobrevivir el mito". De esta manera, el juego libera a la humanidad delo sagrado.

"Lo que se hace juego, se mueve". Donalt Winnicott

La autora Filidoro (2007) plantea que, en psicopedagogía, el juego se trata de un espacio y un tiempo en el que es posible, no omitir ni negar, sino burlar los obstáculos, compararlos. La posibilidad de construir estas hipótesis les permitirá poder plantearse interrogantes que los conducirán, a través de aproximaciones sucesivas, a descubrir el problema y posibilidad de formular hipótesis, permitirá el planteo de interrogantes que conducirán a través de aproximaciones al descubrimiento del problema y apropiación de posibles soluciones.

Esto puede aparecer de diferentes maneras propuesto por el psicopedagogo o propiciado por el paciente o implícito en el juego mismo, ya sea al momento de trabajar con las cuentas, escribir una receta, el título de un cuento o realizar un pedido particular, entre otros.

Por ello concluye diciendo la autora; cuando en la clínica nos encontramos con sujetos que, bajo diversas manifestaciones, reproducen producciones de otros, quedando pegados a esos sentidos, sin producir nuevos y sin poder jugar con ello, lo concebimos como un gran obstáculo ya que "es en el juego, en ese espacio virtual, donde un sujeto logra el dominio y por esto la apropiación de aquello que el terapeuta le oferta".

Nos preguntamos:

¿Qué nos sucede a nosotras, psicopedagogas, cuando jugamos con el paciente?

¿Qué nos sucede cuando como profesionales de la educación y la salud mental, "nos ponemos a jugar"?

Los anteriores interrogantes nacen a partir de pensar que como psicopedagogas/os ¿Nos mostramos lúdicamente disponibles para poder habilitarnos junto al paciente en una escena de juego?

Winnicott, D (1971) plantea que la psicoterapia se realiza en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Si este último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea; y si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo. Sobre esto último, más adelante en otro apartado, desarrollaremos las intervenciones con niños que quedan fuera de juego a través de un caso clínico.

Otro autor como Greif, (2010), tomando los aportes de Winnicott expresa lo siguiente: “El analista se ofrece para ser usado por el paciente, como un ambiente propicio(sostén) donde generar un espacio potencial en el que pueda desplegar el juego y la producción simbólica”. En ocasiones nos encontramos tolerando el devenir incierto en los encuentros con el paciente, y tenemos que estar no solo disponibles para la escena lúdica, también se tiene que poder estar dispuestas a la sorpresa, y a la oportunidad de encontrarse con “lo nuevo”. La misma autora también establece: “El paciente atribuye al analista un saber y le supone un deseo: ¿Qué se desea de mí?

Es función del analista mantener la pregunta en suspenso, a modo de una paradoja que se transformará en una de las fuerzas propulsora de la cura, consideramos que es importante tener en cuenta el deseo del analista para pensarnos en relación al juego del niño y también en relación a la dirección de la cura. La autora expresa que el juego del paciente tiene un ritmo, y se refiere a que posee una organización particular que hace que la lengua se ponga en movimiento como discurso del juego, y se pregunta:

¿Qué es lo que hace un juego que al paciente le resuena?, la autora se refiere al ritmo de la pulsión.

Como psicopedagogas, trabajamos con el juego del sujeto en repetición y en resonancia, y es a partir de elementos insignificantes que el paciente crea un nuevo orden, un nuevo discurso, y es lo que tenemos que dar lugar, y en ocasiones, habilitar a que esto suceda. Construyendo juntos terapeuta y paciente una reflexión superadora.

Habiendo expuesto hasta aquí diversas conceptualizaciones que sustentarían nuestra investigación, intentamos incorporar al campo de la psicopedagogía la reflexión de una problemática sumamente interesante a dicha disciplina.

MARCO METODOLÓGICO:

A través de este trabajo de Investigación, no propusimos indagar; ¿Qué concepciones tienen los psicopedagogos de Salta capital, en sus intervenciones, con respecto al juego aplicado con jóvenes?

1.1. Objetivo general y específicos.

GENERAL:

- Desarrollar las concepciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Salta, con respecto al juego en las intervenciones Psicopedagógicas con Jóvenes.

ESPECÍFICOS:

- Relevar las conceptualizaciones sobre el juego en la intervención psicopedagógica de los psicopedagogos de Salta-capital.
- Analizar las intervenciones psicopedagógicas donde se utiliza el juego con jóvenes, que realizan los psicopedagogos de la ciudad de Salta capital.
- Identificar las valoraciones de los psicopedagogos de Salta capital, en relación con el juego, dentro de la intervención psicopedagógica con jóvenes.

1.2. ENFOQUE METODOLÓGICO

Se tomó un enfoque metodológico cualitativo, ya que se sustenta en una lógica y proceso inductivo Hernández, Sampieri (2014). Es decir, estudiando la realidad en su contexto natural, interpretando el fenómeno estudiado, de acuerdo con los significados de los involucrados, esto permite desarrollar las concepciones que tienen los psicopedagogos de Salta capital, en sus intervenciones con respecto al juego, aplicado a jóvenes.

1.3. DISEÑO Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación se realizó mediante un diseño no experimental, ya que no se controlaron, ni se manipularon variables, y transversal porque se realizó en un momento determinado, sin continuidad sostenida en el tiempo.

Según Bernardo Hernández (2003), este tipo de diseños son los que recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, coincidiendo también con la manipulación de las variables y la inmersión en el campo, se realizará a través de entrevistas semiestructuradas. El alcance será descriptivo/ exploratorio, ya que su propósito es describir lo que existe y la coincidencia de interrelación en un momento dado, clasificando la información de un modo natural.

Se trata de un proceso flexible, que se “mueve” entre las respuestas y el desarrollo de las teorías /antecedentes aportados, tratando de reconstruir la realidad observada a través de los instrumentos de recolección de información. se evaluará el desarrollo natural, de los sucesos, es decir no hay en esta manipulación ni estimulación de la realidad (Corbetta 2003)

Nos introducimos en las experiencias de los participantes y tratamos de construir un nuevo conocimiento, o aproximado, a través de descripciones y explicaciones, que visibilizan nuestro objeto de estudio.

1.4. PARTICIPANTES

En este trabajo de investigación se contó con la participación de 9 (nueve) psicopedagogos de la ciudad de Salta capital, las entrevistas se realizaron de manera virtual (dada la circunstancia de pandemia). Las edades de los profesionales varían entre los 25 y 50 años, con formación profesional de nivel terciario y universitario.

La forma en que se llevó a cabo las entrevistas fueron por vía zoom (5 psicopedagogos), y otras por mail (4 psicopedagogos), previo acuerdo de días y horarios.

1.5. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Para la recolección de los datos, utilizamos una entrevista semiestructurada (ver modelo en anexo) ya que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable porque parten de preguntas planificadas, las cuales pudimos ir ajustando o redireccionando a los entrevistados, permitiéndoles a su vez, responder con mayor profundidad sobre la temática planteada. Las preguntas se organizaron en función a los objetivos planteados.

Luego, en cuanto a los procedimientos, en primer lugar, se realizó un previo contacto telefónico con cada uno de los entrevistados, para informarles sobre la solicitud de la firma en el consentimiento de participación (ver en anexo), y comentarles brevemente sobre la propuesta de los aportes que se precisaban para dicha investigación, aclarándoles también que un requisito necesario era poseer experiencia en intervención con jóvenes.

En los días acordados mantuvimos contacto con los 5 psicopedagogos que aceptaron contestar la entrevista por zoom, las mismas fueron grabadas, posteriormente se realizarían las desgrabaciones, para contar con los dichos textuales de cada uno, la duración de cada encuentro fue de 25 minutos aproximadamente.

Con los 4 entrevistados restantes, se procedió a enviar la entrevista por mail, las mismas fueron contestadas y devueltas en el mismo formato digital. Esta modalidad fue implementada, debido al confinamiento por covid-19.

Las entrevistas están conformadas por 12 preguntas a modo de guía, que se adjuntan en el apartado denominado anexo.

1.6. ANÁLISIS DE DATOS

Se realizó un análisis de contenido cualitativo sobre las significaciones que expresaron del tema de estudio y categorías indagadas a los distintos profesionales psicopedagogos que fueron entrevistados.

Después de realizar las desgrabaciones de todas las entrevistas y con la intención de comenzar a segmentar la información de las mismas, según las unidades de contenido, aplicamos el criterio temático para establecer tal separación, Rodríguez Sabiote

Luego de separar las unidades de contenido, las ordenamos por categoría, las mismas están basadas en los objetivos específicos de la investigación. Las categorías son las siguientes:

- a) Conceptualización sobre el juego en la intervención con jóvenes.

- b) Intervenciones donde se utiliza el juego con jóvenes.

- c) Valoraciones en relación al juego dentro de la intervención con jóvenes.

Esta identificación y clasificación se hizo de forma inductiva, ya que se elaboró y pensó a partir de la lectura de lo manifestado por los entrevistados y desde esa visión más amplia pudimos construir nuevos significados del objeto en estudio.

2. RESULTADOS

Como se expresó en el capítulo metodología, la presente investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo. A continuación, daremos cuenta de los resultados interpretativos ya que, quisimos indagar sobre conceptualizaciones mediante la experiencia y el saber de los consultados con preguntas abiertas, se nos presentó la complejidad de analizar datos no estandarizados con el objetivo principal de comprender con mayor profundidad sobre el tema elegido. Los resultados emergentes se clasificaron en función del contexto, con una muestra pequeña pero representativa para el estudio del fenómeno. (Sampieri 2004)

Con el fin de comunicar las hipótesis interpretativas, nos guiaremos por las categorías para detallar y explicar dicha información, basándonos en la información obtenida en el marco teórico, y marcando los puntos de conciencia y discrepancia que haya.

2.1 Conceptualizaciones sobre el juego en la Intervención psicopedagógica con jóvenes.

De acuerdo a las entrevistas realizadas, y las distintas respuestas de los entrevistados, se organizaron las mismas estableciendo coincidencias y/o diferencias.

Según la psicopedagoga Fernández, A. (1996), manifiesta lo siguiente: si hablamos de problemas, dificultades o modalidades de aprendizaje el juego es una vía de manifestación del estado anímico en que se encuentra el sujeto ante el objeto de conocimiento, como así también es herramienta disponible para el psicopedagogo como auxiliar en la indagación como en el tratamiento futuro.

Podemos interpretar coincidencias en las respuestas de los psicopedagogos entrevistados, quienes manifiestan su idea o conceptualización sobre el juego como condición necesaria para el aprendizaje. Se refuerza la idea al observar cómo, en situaciones de regresión, el sujeto frustrado se refugia en conductas lúdicas y, a menudo, retrocede a modalidades de juego propias de edades pasadas.

A modo de ejemplo:

“Para mí el juego es aprendizaje, sin juego no habría posibilidad de aprender, el juego es el único momento donde niños, jóvenes, adolescentes y adultos tienen la posibilidad de expresarse, equivocarse y volver a intentarlo, para mí el juego es la base del aprendizaje”. (Entrevista 5)

Algunos profesionales lo conceptualizan como una actividad o técnica, que permite al sujeto aprender placenteramente, María Öfele (2002): “La primera característica y una de las más radicales atribuidas al juego es el placer funcional, es decir, el gozo que se siente por el ejercicio de una función o actividad en sí misma, prescindiendo de circunstancias y finalidades que puedan rodearla. El ejercicio de una función, como puede ser la actividad muscular o la vista o la inteligencia, puede causar placer, y eso sería lo que mejor define el juego”

Por ejemplo:

“El juego es una técnica, mediante la cual el aprendizaje es más placentero”. (Entrevista 7)

Otro aspecto que se destacó en las respuestas, es que varios de los entrevistados relacionaron con la idea del juego con la actividad recreativa y la representación simbólica. Ejemplo de sus discursos:

“El juego es una actividad creadora, un momento por el cual un sujeto activa su capacidad mental para realizar una representación simbólica”. (Entrevista 1)

“Puedo definir el juego como la actividad recreativa y simbólica que permite al sujeto poder interactuar de varias formas sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño”. (Entrevista 2)

También se menciona y conceptualiza al juego con los términos de placentero, divertido y entretenido. Estas conceptualizaciones han sido relacionadas en la mayoría de los entrevistados, con el placer, el disfrute, lo recreativo, lo simbólico y el aprendizaje, que representa el juego en la intervención psicopedagógica.

Para la psicopedagoga Fernández, A (1996), jugando se descubre la riqueza del lenguaje, aprendiendo nos vamos apropiando del mismo. Jugando inventamos nuevas historias, el aprendizaje nos permite historiarnos. Ese concepto del jugar, lo relacionamos con las repuestas de los psicopedagogos entrevistados y sus objetivos, cuando ellos hablan de creatividad y representación simbólica, basándonos en lo conceptualizado por Fernández, A (1996) inferimos que la misma permite a los pacientes contar sus propias historias, proyectarse en un futuro. Cuando las entrevistas relacionan el juego con lo placentero y lo recreativo, interpretamos que este recurso posibilita también descontracturar la intervención, interpretar otro rol, para que desde ahí el joven logre expresar lo que tal vez, no se anima a expresar por otros medios.

2.2. Intervenciones donde se utiliza el juego con jóvenes

Öfele, M (2002): "Si tenemos en cuenta, que como psicopedagogos promovemos y trabajamos situaciones de aprendizaje, y el juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, el lugar del juego en psicopedagogía es central, permitiendo trabajar desde allí distintos objetivos acordes a cada encuadre y contexto.

El juego de los jóvenes y sus conductas lúdicas se centran en la identidad del sujeto, una alternancia de «burla por la burla» y de desafío son la mezcla «drama y el placer» del juego de los jóvenes. Grief, L (2010)

En este segundo objetivo específico, nos proponemos analizar las repuestas de los psicopedagogos en relación al uso del juego, dentro de la intervención con jóvenes.

La hora de juego en el inicio de sesión, es uno de los usos del juego más nombrado por los entrevistados profesionales, en cuanto a su implementación en las intervenciones psicopedagógicas. Ellos manifiestan que es importante en esta instancia, para poder observar al paciente y lograr confianza y contratransferencia, algunos hicieron referencia a esta técnica en general y otros específicamente a su aplicación con jóvenes. Algunas de las repuestas son las siguientes:

“Creo que el test hora de juego, aporta mucho material para la realización de un diagnóstico, también lo considero oportuno al momento de conocer al paciente para poder crear una contratransferencia positiva”. (Entrevista 6)

“El momento oportuno para poder implementar esta técnica, es la hora de juego, o al inicio de las sesiones terapéuticas para lograr la confianza del niño o joven”. (Entrevista 2)

Otro uso del juego que mencionan los entrevistados se relaciona con los momentos de diagnóstico y tratamiento. Destacan que resulta positivo, puesto que allí se podrá visualizar y observar las formas de operar de los sujetos para aprender.

Ejemplos de las repuestas:

“El juego como pauta de observación diagnóstico, para crear confianza con el joven, y el juego como proceso de intervención”. (Entrevista 7)

“Es oportuno tanto en el proceso diagnóstico, como en el tratamiento, siempre y cuando el paciente desee hacerlo”. (Entrevista 8)

Aquí, observamos que las profesionales manifiestan que, el juego se ajusta a unas pautas de desarrollo, es decir, desde la primera infancia a la madurez, hay ciertas actividades de juego que son populares en una edad y no en otra. Harlow cita que: Las actividades del juego decrecen en número, con la edad. El tiempo dedicado al juego disminuye con la edad y es menos activo conforme el niño se hace mayor.

Los profesionales expresan lo positivo que es el juego dentro del diagnóstico y el tratamiento para los jóvenes pacientes. En relación a esta valoración, retomamos a la autora Regine Ófelle (1999), quien nos dice: Dentro del tratamiento psicopedagógico pareciera que el juego es una herramienta obvia, pero en la práctica las modalidades son diversas y a veces adversas. Teniendo en cuenta la dificultad que tienen los sujetos para expresar sus conflictos, comenzar a trabajar desde la palabra, será mucho más lento y penoso, en algunos casos imposibles.

En cuanto al uso del juego en el proceso diagnóstico, una psicopedagoga hizo referencia su importancia al juego como importante en el proceso diagnóstico, pero siempre y cuando el paciente quiera hacerlo, puesto que, si no puede o no quiere jugar, habrá que indagar en su historia de aprendizajes y en su capacidad creadora.

Ejemplo:

A veces está el no deseo de jugar o aburrirse rápido con ciertas propuestas, por lo que es ahí donde uno debe poner la mirada e intervención, preguntarse ¿qué pasa con este sujeto que esta capacidad creadora, liberadora no está presente?, ¿cuál es la historia de aprendizaje que tiene en relación al juego y como esa situación afecta a su ser?” (Entrevista 1)

Respecto del tratamiento, otras entrevistadas analizaron el juego en el proceso de intervención.

Una minoría de profesionales mencionan lo positivo que es el juego para trabajar los contenidos pedagógicos, y mejorar los resultados en el ámbito educativo.

Además de este lado positivo, conviene anotar la faceta regresiva que contienen tanto este rasgo del juego con frecuencia y por mil motivos, al frustrarse el impulso o fracasar el esfuerzo, se desanda el camino del progreso. La regresión se produce tanto en el tiempo, actuando como niño o como primitivo, como rebajando el nivel de calidad: del aprendizaje al juego.

Piaget (1972): los cambios de edad pueden repercutir en el juego: bien sea aumentando el juego cuando el niño es capaz de realizar actividades más variadas y, por tanto, puede producir mayor número de cambios en el ambiente; o bien reduciéndolo cuando se dan pocos acontecimientos que exijan habilidades nuevas y por tanto se asimilan rápidamente.

También visto como motivación, decía Piaget, el juego es, la intención que un sujeto lleva de influir en otro, es decir, de despertar algún tipo de motivación en el otro.

El juego sería utilizado en jóvenes, por ejemplo, en la enseñanza, para motivar a los sujetos en el proceso de aprendizaje, dentro de un posible tratamiento y recuperación de adicciones, como vía expresiva de la emocionalidad, como fuente de relaciones con pares, o dentro de un proceso de orientación vocacional.

Ejemplo de las consideraciones:

“Considero oportuna la utilización de esta estrategia cuando existe un bloqueo ante la adquisición de ciertos contenidos pedagógicos o por el mismo hecho de ser muy densa la materia, el dinamismo, la interacción, el jugar con hipótesis llevaría a que el estudiante adquiriera un aprendizaje funcional, significativo.”

(Entrevista 4)

“Estimo oportuno el uso del juego en situaciones, cuyo objetivo principal es contribuir al mejoramiento del acto educativo y habiendo realizado previo análisis de necesidades, establecimiento de metas, diseño y evaluación”. (Entrevista 9)

En cuanto a su experiencia en una intervención usando el juego con jóvenes algunas psicopedagogas respondieron que, si bien consideran al juego como una técnica recreativa y necesaria para conocer y trabajar las distintas problemáticas, ellos no siempre la aplican en sus intervenciones por distintos motivos, entre los cuales se mencionaron el acuerdo de los jóvenes y su posición frente al juego. Ya que, según las participantes, a los pacientes jóvenes solo les atraen todo lo relacionado con lo tecnológico, y si hablamos de juegos, mucho más predominando entre ellos las actividades en redes.

Ejemplo de sus repuestas:

“Todavía no tuve la oportunidad de implementar el juego con jóvenes en mis intervenciones psicopedagógicas” (Entrevista 2)

“No estoy segura, habría que definir qué tipo de juegos, porque mucho de los jóvenes tienen intereses diversos, quizás por ahí el juego se trate o utilizando la tecnología podría ser una posibilidad.” (Entrevista 6)

“Sí y no. Sí, porque si ellos están de acuerdo es fantástico, se puede colaborar a que ellos puedan resignificar muchas cuestiones dolorosas de su vida, aplicando por ejemplo el psicodrama. Y no... porque no siempre están de acuerdo con jugar, se sienten expuestos, mirados y no desean hacerlo, eso si la actividad es grupal, y en sesiones particulares, nunca aplique el juego, ya que considero que los adolescentes asocian el juego con niñez, y a veces ya no se sienten como tal” (Entrevista 8)

Por todo lo expresado respecto del segundo objetivo específico, se puede inferir que los psicopedagogos entrevistados, trabajan a lo largo del proceso de diagnóstico e intervención con el juego como una técnica y estrategia, según el propósito que deseen conseguir, en el inicio de sesión, a través la hora de juego, en el diagnóstico,

en relación a los contenidos escolares y promoviendo el mejoramiento del acto educativo. Quienes no lo utilizan lo fundamentan aludiendo a la posición de los adolescentes, al acuerdo de éstos y a la falta de oportunidades para implementarlo.

Valoraciones del juego dentro de la intervención psicopedagógica con jóvenes.

En cuanto a las valoraciones de los entrevistados respecto del juego en la intervención psicopedagógicas con jóvenes, hicieron referencias a que dependiendo de los objetivos que tengan se propongan para abordar la problemática presente, serán los tipos de juego que implementarán como técnica terapéutica. Por ejemplo, algunos lo usan abordar problemáticas emocionales y afectivas, bullying, adicciones. Otros en el ámbito escolar, para problemáticas como el fracaso escolar o la deserción, y también para abordar las distintas patologías existentes mencionadas en los manuales de diagnóstico. así lo manifiestan los entrevistados.

Aquí a modo de ejemplo:

“Considero que el juego es una técnica de intervención terapéutica, aplicable a los jóvenes para el tratamiento de diferentes problemáticas, tales como dislexia, disgrafías, discalculia, tdah, tea.” (Entrevista 9).

“El juego es aplicable a jóvenes, como mencioné anteriormente, a partir del mismo se pueden reforzar diferentes aspectos. Se trabajaría con jóvenes con diferentes problemáticas, por ejemplo, el cómo el consumo de distintos estupefacientes, el abandono escolar, la violencia, entre otros” (Entrevista 3).

“Considero que sí se podría utilizar esta intervención terapéutica en jóvenes para el tratamiento de diferentes problemáticas, por ejemplo, el bullying, adicciones a las redes sociales, etc.” (Entrevista 4).

Los psicopedagogos entrevistados dicen que luego de implementar dicha herramienta, identifican cambios o características en sus pacientes. Hacen referencia al aumento de la confianza, la seguridad, la motivación y la comunicación de los jóvenes, también mencionan que logran cuestionarse, interrogarse, aprender. Algunos ejemplos de lo expresados son los siguientes:

“Sí, el juego es una excelente herramienta para aprender, para mostrar, para cuestionarse, para interrogar.” (Entrevista 1).

“Los cambio que se podría observar serían: las emociones, los de seguridad y confianza, y de aprendizaje.

“Sí, se mejora el rapport, concurren a terapia contentos, participan de las actividades sin renegar y se logran progresos importantísimos. Tiene mayor confianza, mayor apertura y encuentran en el espacio psicopedagógico un lugar para trabajar conflictos no resueltos, que en muchos casos obturaban sus deseos de aprender.” (Entrevista 5)

Otras características destacadas son los sentimientos que los jóvenes expresan libremente a través del juego, como así también las emociones y su mundo interior es aquí donde encontramos una correlación con el marco teórico donde el autor Piaget (1972), opina que, la función simbólica (signos y símbolos) presente en la actividad sensorio-motora, en los jóvenes el juego «tiene» por misión hacerlo vibrar en el nivel más alto de lo emocional. No es menos cierto que, en algunos momentos de nuestra vida, nuestras emociones están bajo menos control social. Es el caso en la juventud. El emocionar del juego cambia de una acción a otra y se expresa con énfasis distintos. Esta verdadera eclosión de emociones, cada cual más intensa que la otra, constituye una fuente de placer excepcional en el juego de los jóvenes.

Algunas expresiones vertidas son:

“sí, identifico cambios en los jóvenes al usar como herramienta el juego, Algunos de estos cambios son: Expresar libremente sus sentimientos, auto valorarse, mejora su autoestima, adquirir valores, reconocer y respetar al otro, en las relaciones con otros aumenta la motivación y el interés que el esfuerzo, adaptarse a las demandas de la cotidianidad, afrontar nuevas situaciones.” (Entrevista 9)

“Pienso que los jóvenes a través del juego en las intervenciones terapéuticas, pueden manifestar: deseos, sentimientos, emociones, preocupaciones, angustias, temores, dudas, interés de modo verbal y a través del lenguaje corporal.” (Entrevista 9)

“Desde mi perspectiva el juego sería una intervención terapéutica esencial, para trabajar con jóvenes, ya que a partir de ella podemos conocer el estado emocional y comunicarnos con ellos para un fin determinado.” (Entrevista 2)

Podemos relacionar esta teoría, con los dichos de las profesionales con respecto a que el juego es una herramienta para aprender, expresar diferentes emociones, despertar la creatividad. Lo postulado por la psicopedagoga Fernández (1996), respecto de que el aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular la acción lúdica y su relación con lo corporal, implica un despliegue creativo que se pone en juego cuando se articula inteligencia con deseo y cuando aparece el equilibrio de la asimilación y la acomodación.

La autora dice que el problema de aprendizaje que constituye un síntoma de inhibición se conforma en un individuo, afectando la dinámica de articulación entre la inteligencia, el deseo, el organismo y el cuerpo, redundando en el atrape de la inteligencia y la corporeidad por parte de la estructura simbólica inconsciente. Ahora bien, dice ella, si hablamos de problemas, dificultades o modalidades de aprendizaje la autora afirma que el juego es una vía de manifestación del estado anímico en que se encuentra el sujeto ante el objeto de conocimiento, como así también es herramienta disponible para el psicopedagogo como auxiliar en la indagación como en el tratamiento futuro., por ello citamos a un referente del tema. Algunos concuerdan que es sumamente beneficioso esta técnica, aplicada en todo el proceso psicopedagógico.

CONCLUSIONES

En principio consideramos pertinente mencionar que el objetivo general que ha orientado el proceso investigativo ha sido desarrollar las concepciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Salta capital, con respecto al juego en las intervenciones con jóvenes.

Según lo expresado en las entrevistas, lo más recurrente fue en manifestar que el juego es, una actividad placentera y/o de representación simbólica que permite al sujeto aprender, donde es el único momento que los jóvenes tienen la posibilidad de expresar sus sentimientos y sus emociones. En este sentido, consideramos que queda demostrado que en el juego se desarrollan las bases del aprendizaje, los sentidos de confianza y seguridad.

Con respecto al uso del juego dentro de la intervención psicopedagógica, lo más recurrente, según los dichos de las entrevistadas fue que; la hora de juego implementado en el inicio de sesión, es uno de lo más nombrados por los profesionales, cuya importancia radica en poder observar al paciente y lograr confianza y contratransferencia, como así mismo mencionaron la aplicación del juego en el diagnóstico y el tratamiento, destacando que es favorable para poder visualizar y observar las formas de operar de los sujetos para aprender o no.

De acuerdo a lo manifestado por los entrevistados, sobre el abordaje del juego como una técnica aplicable en las diferentes instancias de la intervención, queda visibilizada la importancia de su implementación, permitiendo a los pacientes contar sus propias historias, proyectarse en un futuro, descontracturar la intervención, interpretar otro rol, y desde allí expresar lo que tal vez, no se animan.

Por lo expuesto se puede inferir que los psicopedagogos entrevistados, trabajan lo largo del proceso de diagnóstico e intervención con el juego como una técnica y estrategia, según el propósito que deseen conseguir, en el inicio de sesión, a través de la hora de juego, en el diagnóstico, en relación a los contenidos escolares y promoviendo el mejoramiento del acto educativo.

Las intervenciones psicopedagógicas están enmarcadas en la dimensión de aprendizaje al cual adherimos y sostenido empíricamente con un marco aplicado en la práctica clínica.

Esto implicaría una toma de posición que influiría directamente en cómo pensaríamos el proceso de aprendizaje de los pacientes desde la psicopedagogía y

con qué obstáculos se encontrarían hasta el momento.

Por lo expresado anteriormente y a partir de los hallazgos del presente trabajo podríamos inferir que, el juego para algunos de los profesionales que participaron de la investigación es una técnica valiosa y elegida como intervención en el ámbito clínico con jóvenes, para poder resolver y comprender todo aquello que esté obstaculizando el aprendizaje o desarrollo en parámetros normales de estas personas

Concepción polémica en torno al juego con jóvenes, si las hay, y acaso la más aireada, es la que ve en él un proceso de aprendizaje y una preparación para la vida. No carece de fundamento, como se verá, pero tan pronto como se enuncia, despierta inevitablemente posturas discrepantes.

Manifiestan sus conceptualizaciones sobre el juego como condición necesaria para el aprendizaje, relacionándolas con el placer, el disfrute, lo recreativo y simbólico.

En consonancia con lo planteado, podemos mencionar algunas expresiones vertidas en las entrevistadas, hacen mención sobre la importancia del juego en todo el proceso psicopedagógico, el cual debe ser flexible, para dar lugar a la reflexión, escucha atenta y empatía, lográndose un ambiente óptimo, de ese modo acceder a un posible tratamiento o acompañamiento eficaz de jóvenes que demandan una solución ante aquello que los aqueja.

Mientras que otra profesional puso énfasis en que el paciente, debe tener la voluntad de poder o querer jugar, en caso de no querer hacerlo, se deberá indagar antes, qué pasa con su desarrollo emocional.

Es menester mencionar que, a través de lo explicitado, la minoría de las profesionales entrevistadas, a pesar que consideran al juego como una técnica recreativa y necesaria para conocer y trabajar las distintas problemáticas, no la aplican en sus intervenciones con jóvenes con la frecuencia que desearían, por distintos motivos.

También hacen referencias a que los tipos de juego que implementarían como técnica terapéutica dependen de los objetivos que tengan para abordar la problemática presente, algunos lo usan para trabajar sobre lo emocional como los abandonos, bullying, violencia, adicciones, otras problemáticas existentes en el ámbito académico, fracaso escolar, deserción escolar, reinserción.

Al expresar la importancia de las actividades llevadas a cabo por las profesionales,

manifestaron la relevancia que tiene el juego en la práctica psicopedagógica con jóvenes, y su implementación en sujetos que presentan dificultad en su constitución psíquica y el aprendizaje.

Para la autora Öfele, (1999): “jugar en la clínica significa estar disponible, abierto a la necesidad y el deseo del sujeto en cada nueva sesión, sin poder anticiparnos cómo llega hasta el momento del encuentro”.

En cuanto a las limitaciones que hemos encontrado en el presente trabajo, podemos mencionar como primera instancia y obstáculo, lo generó la pandemia por el virus covid-19, la misma produjo el aislamiento de los diversos actores sociales, incluyendo las instituciones educativas y los consultorios psicopedagógicos, ello imposibilitó las entrevistas personales en su totalidad. Consideramos que la presencialidad hubiese sumado y enriquecido a la presente investigación, ya que podríamos profundizar mejor sobre la temática investigada.

Mencionamos también, la dificultad para encontrar psicopedagogos en Salta capital, que contaran con la experiencia efectiva en el trabajo con jóvenes donde se utilizara el juego dentro de sus intervenciones.

Otra limitación que encontramos para este trabajo, fue la escasa bibliografía sobre el juego como técnica en las intervenciones con jóvenes, ya que lo que predomina es sobre niños.

Esto nos hace pensar y reafirmar, la importancia de la elección de nuestro tema ya que aún queda mucho por investigar sobre la problemática planteada.

Como sugerencia para futuros trabajos, proponemos ampliar la cantidad de profesionales consultados, realizar seguimiento en los procesos donde se esté implementando el juego en intervenciones con jóvenes, exponer mediante experiencias el paradigma de que la función del psicopedagogo se limita solo a edades etarias infantiles, sino que, se puede trabajar con jóvenes de entre 13 a 40 años o con todos los sujetos en situación de aprendizaje sin importar su edad.

Proponemos algunas indagaciones que consideramos pertinentes a futuro: Con el juego se aprende, cierto, como en cualquier actividad se hace.

Pero ¿Es en sí formalmente un aprendizaje? ¿Aprendizaje, sin más, o es, además otra cosa?

¿Aprendizaje de qué? ¿Del juego mismo, es decir, aprender un juego es jugar a

ese juego? ¿Jugar a un juego es sólo aprender? ¿O se trata de que al jugar se aprenda simultáneamente otra cosa? ¿Qué cosa? ¿Y cómo: explícitamente (la actividad en sí misma), latentemente o parabólicamente: se aprende algo que resulta útil para la vida cotidiana? Por otra parte, ¿puede el juego hacerse extensible al aprendizaje, en todas las acepciones de éste? ¿Cualquier juego y todos por igual? ¿Con qué aspectos o modalidades del aprendizaje se solapa y con cuáles no? ¿Es un tipo de tantos aprendizajes? Entonces, ¿cómo se completa la definición de juego?

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Altschul, M. (2015). Límites jugados, tejiendo afectos en tiempos de desborde. Editorial Letra viva. Buenos Aires. Argentina.
- Buvendijk, F. (1935). El juego y su significación. Madrid.
- Careaga, M. (2010). El Enfoque Terapéutico Humanístico.
- Dávila León, O. (2004). Adolescencia y Juventud: de las nociones a los abordajes. <https://www.archivochile.com>
- Díaz Alonso, L. Yuste Tecina, R. (2014). Teoría de la educación de adultos que subyace en el uso de videojuegos. Teoría de la Educación, Educación y cultura en la sociedad de la información. [Www.Revistas@Usual.Es](http://www.Revistas@Usual.Es). Salamanca. España.
- Erikson, E. (1970) «Enfance et Société. Delachaux et Niestlé, (1966) El Físico de Chile • Trabajos Teóricos o de Reflexión disciplinar • UMCE Trabajos Teóricos o de Reflexión disciplinar.
- Hernández Sampieri, R. (2003). Marco Metodológico, Cap. lli P, 270. Editorial Mc Graw Hill Educación. Ciudad De México.
- Fernández, A. (2000). Poner en Juego el Saber. Rol del psicopedagogo. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires. Argentina.
- Filidoro, N. (2002). Psicopedagogía: Conceptos Y Problemas. La especificidad de la intervención clínica. Editorial Biblos. Buenos Aires. Argentina.
- Freud, S. (1992). El juego y su importancia como recurso para el abordaje del psiquismo. <https://sifp.psico.edu.uy>
- Greif, L, V. (2010). Espacio Winnicott. <https://www.Apa.Org.Ar>
- Groos, K. (1902). El juego de los animales. Editorial Félix Alcan. París.
- Jersild, A. (1963). Psicología del Niño. Editorial Eudeba. Buenos Aires.
- Jiménez Velez, C. (2001). Pedagogía Lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Editorial Armeria Kinesis.
- Köhler, W. (1930). The Mentality of Apes. Editorial Livertight. Ingraterra.
- Knowles, M. (1984). Andragogía, El arte de enseñar a los adultos a aprender. Editorial Bilingual Review Press. Estados Unidos.
- Maturana, H. y Verden, G. (1997). «Amor y Juego: Fundamentos Olvidados de lo humano». Instituto de terapia cognitiva.

- Miller, F. (1971) Principios y servicios de orientación escolar. Madrid:Magisterio Español Montessori, M. (1947). La educación de las potencialidades humanas. Editorial Montessori Pierson Publishing Company. Italia. [Www.Fundacionmontessori.Org](http://www.Fundacionmontessori.Org)
- Müller, M. (1993). Aprender Para Ser: Principios de la psicopedagogía clínica. Editorial Bonum. Buenos Aires.
- O'Connor, K. (1991). The play therapy primer. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Öfele, M. (2004). Miradas Lúdicas. Editorial Dunken. Buenos Aires.
- Öfele, M. (2002) El juego en psicopedagogia.Mro@Instituto.Ws
- Öfele, M.R. (2002) (a). Green Teams. Revista Gerencia Ambiental, N° 83, Buenos Aires.
- Öfele, M.R. (2002) (b). El juego y su impacto en la comunidad educativa. Tesis doctoral. Pacific Western University. Los Angeles.
- Öfele, M.R. (2002) (c). El juego y la observación del juego en el tratamiento psicopedagógico. A ser publicado en Revista Virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Universidad del Salvador.
- Pain, S. (1980). Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires.
- Piaget, J. (1972). La psicología de la inteligencia, El juego en el desarrollo infantil, lecciones del colegio de Francia. Editorial Siglo Veintiuno. México.
- Rae (Real Academia Española) [Www.Rae.Es](http://www.Rae.Es)
- Vermeylen, A. (1923). De Wandelende Jood. Editorial Universidad De Michigan.
- Vigotsky, L. (1960): Psicología del arte. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Winnicott, D.W.: (1971). Realidad y juego. Editorial Gedisa. Barcelona.

