

**TESINA**

**Presentada para acceder al título de grado de la carrera de  
CICLO DE COMPLEMENTACIÓN CURRICULAR DE  
LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Título:**

“Supuestos teóricos que subyacen en diez psicopedagogos de la ciudad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, sobre la implementación del juego como herramienta para el aprendizaje en el espacio de la clínica psicopedagógica”

**Autores/as:**

Manzolini, Camila Soledad – N° DNI: 40.882.915

Castro, Tatiana Ailén – N° DNI: 39.433.107

**Director/a:**

Lic. Soria, Agustín

**Lugar:**

Rosario

**Fecha de presentación**

03/03/2023

**Firmas autores/as**



**Título:**

“SUPUESTOS TEÓRICOS QUE SUBYACEN EN DIEZ  
PSICOPEDAGOGOS DE LA CIUDAD DE ROJAS, PROVINCIA DE BUENOS  
AIRES, SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA  
PARA EL APRENDIZAJE EN EL ESPACIO DE LA CLÍNICA  
PSICOPEDAGÓGICA”

Manzolini, Camila



Castro, Tatiana



## **AGRADECIMIENTOS**

Esta tesina, refleja un trabajo en conjunto, tiempo compartido, una transferencia de trabajo y deseo decidido. Sin embargo, nada de esto podría haber sido construido en soledad, sino que fue posible llegar hasta esta instancia con el apoyo, los consejos, las orientaciones, el sostenimiento, el acompañamiento, la ayuda, la paciencia y el amor de cada una de las personas que durante todo este proceso se han hecho presentes bajo estas formas, a todos ellos extendemos nuestras palabras de agradecimiento.

Una de las personas a la que le agradecemos su compromiso y orientación es al director de esta investigación, Agustín Soria, quien desde un primer momento aceptó guiarnos en esta propuesta, en poner su deseo ahí a la par del nuestro, garantía de su presencia firme durante el largo tiempo que tomó este recorrido, siempre al pie del cañón.

Otro extenso y caluroso agradecimiento a nuestras familias, fuente del apoyo, del sostenimiento, el esfuerzo, la confianza puesta en nosotros y el acompañamiento necesario para cada uno en este proyecto. Por brindar el espacio, facilitar las posibilidades para que llegemos a donde hoy estamos, y por hacernos llegar su interés más allá de cualquier entendimiento, lo que lo hace genuino. Indudablemente no podríamos haber levantado esta construcción sin la valiosa estructura que ellos, uno por uno, nos brindaron.

A nuestros amigos y conocidos que de igual manera nos han alentado, apoyado, y que se han hecho un lugar en ellos para nosotros, un tiempo de escucha, una palabra de aliento y confianza, que nos han devuelto una pregunta, un consejo. Muchas gracias a aquellos que nos han acercado una orientación, una referencia, material de trabajo y alguna pregunta que nos revele en cierto punto la dirección de este camino.

A cada colega entrevistado que se sumó en su participación, que nos dio un espacio en su agenda para conversar en torno a mutuos intereses de nuestra práctica, por el intercambio y los aprendizajes que tuvieron lugar allí.

También a cada persona y autor que antes que nosotros ha puesto su dedicación y deseo de saber en estos conceptos y articulaciones que han sido de interés para este trabajo.

A todos ellos les dirigimos este reconocimiento.

<b>ÍNDICE GENERAL</b>	
<b>RESUMEN</b> .....	1
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	7
2.1. El aprendizaje .....	7
2.2. Conceptualizaciones sobre el juego .....	9
2.3. Interacciones entre Psicopedagogía, Aprendizaje y Juego .....	15
2.3.1. Importancia del juego en el Aprendizaje .....	15
2.4 La intervención Psicopedagógica .....	18
<b>3. ENFOQUE METODOLÓGICO</b> .....	19
3.1. Problema.....	19
3.2. Objetivos .....	20
3.3. Diseño y alcance de la investigación .....	20
3.4 Participantes .....	21
3.5 Instrumentos de recolección de datos .....	21
3.6. Análisis de datos.....	22
<b>4. RESULTADOS</b> .....	24
4.1. Concepciones sobre el juego.....	24
4.2. Supuestos teóricos que subyacen a los profesionales sobre el juego en el ámbito clínico .....	27
<b>CONCLUSIONES</b> .....	32
<b>REFERENCIAS</b> .....	36
<b>ANEXOS</b> .....	38
<b>PREGUNTAS Y EJES DE LA ENTREVISTA</b> .....	38

## **RESUMEN**

El presente trabajo toma como punto de partida la intersección entre nuestra disciplina y la psicopedagogía clínica. Para enmarcar tal lugar en esta relación, desde nuestra especificidad, formulamos como objetivo general conocer las conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Rojas, provincia de Buenos Aires, en relación a la implementación del juego en la clínica psicopedagógica. Luego resultó necesario hacer un recorte epistemológico del amplio campo del psicoanálisis, psicopedagogía clínica y el constructivismo. Es así que se optó por tomar cuatro conceptos relevantes a esta investigación; Juego, aprendizaje, supuestos teóricos y clínica psicopedagógica. El juego, como eje central de este trabajo de investigación considerándolo como herramienta fundamental en la práctica psicopedagógica, para la construcción de aprendizajes, generador de vínculos, situando en escena aquello que está latente en el sujeto.

Este estudio tiene un enfoque cualitativo por la característica teórica de los resultados obtenidos mediante el instrumento de la entrevista en profundidad. Fundamentalmente se concluye que es a partir del concepto de juego que ambos campos disciplinares, tanto la psicopedagogía como el psicoanálisis, se intersectan, y para ubicarnos en dicha intersección fue necesario delimitar nuestra área de intervención reformulando la categoría de juego y aprendizaje.

El objetivo de las entrevistas se basó en recolectar datos de la práctica de cada profesional en relación al juego y el aprendizaje en el espacio terapéutico. Se llegó a la conclusión de que el espacio lúdico permite al paciente y al profesional un momento de intercambio y de construcción de conocimientos y aprendizajes de una manera amena, así mismo generar un espacio de transferencia.

Se llegó a este punto luego de habernos planteado un modo de trabajo con determinadas concepciones propias que en el transcurso de la investigación fuimos reconstruyendo para llegar a un nuevo encuadre que contempla el resultado de este trabajo.

**Palabras clave:** Juego, aprendizaje, supuestos teóricos y clínica psicopedagógica.

## INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación, desde el marco teórico asumido sostenido desde un enfoque posicionado desde la clínica psicopedagógica y el constructivismo, se realizó un extenso recorrido bibliográfico que ha permitido profundizar acerca de los diversos modelos y posicionamientos teóricos que sustentan la utilización del juego como herramienta fundamental en la práctica psicopedagógica.

Daremos lugar a una serie de antecedentes, aportes empíricos, que revelan y dan cuenta de investigaciones acerca de nuestra problemática a abordar:

Uno de los fundamentos teóricos del juego como herramienta primordial para la construcción de aprendizajes son analizados por Urquidi Martín, A.; Tamarit Aznar, C. (2015) que han implementado simulaciones de gestión en una asignatura de la Facultad de economía de Valencia. Mediante el uso de cuestionarios se recogieron opiniones que expresaron los alumnos sobre estas simulaciones, llegándose a la conclusión que con esta herramienta los alumnos han estado motivados y concentrados en esas actividades, a partir de lo cual, se pudo alcanzar los objetivos de aprendizaje marcados en el curso.

Otro estudio fue llevado a cabo por Zárate & Arruga (2019), que mediante una serie de observaciones que se realizaron en sala de 3 y de 4 años, concluyó que el juego simbólico que se desarrolla en estas edades es fundamental para la apropiación de nociones matemáticas. Otra investigación es la de Sánchez (2018), donde como instrumento de recolección de datos utilizó la entrevista, las cuales fueron realizadas a docentes de nivel inicial.

Destacó, que si bien los docentes le brindan importancia al juego libre, la mayoría de las veces se pueden visualizar juegos estructurados por ellos, con consignas específicas para que los alumnos construyan conocimientos y los apropien como aprendizajes.

La investigación de (Filidoro, N. et al, 2021) se centró en los modos en que los profesionales construyen observables a partir del juego en el marco de las prácticas psicopedagógicas.

El trabajo de campo se inserta en el paradigma de la investigación cualitativa con un enfoque descriptivo-exploratorio y se orienta a dar cuenta de la situación problemática planteada en términos de una lógica centrada en el análisis del objeto de estudio en su contexto de producción. Se trata de una investigación en curso, por lo que se ofrecerán algunos resultados parciales y provisorios referidos a los modos en que los profesionales establecen, o no, relaciones posibles entre el juego y los contenidos escolares, especialmente los referidos a las prácticas del lenguaje y la matemática, a lo largo de un proceso de diagnóstico psicopedagógico. Al respecto encontramos lecturas donde: a) no se reconoce relación alguna entre el juego y los contenidos escolares; b) el juego es considerado un formato posible para indagar los contenidos escolares y c) el juego es un operador clínico cuya presencia depende de la posición del profesional que abre a la posibilidad de "jugar los contenidos escolares".

También, Párraga, S. (2021) infiere que el juego es una de las terapias más efectivas de la concepción psicopedagógica que permite a los sujetos superar diferentes dificultades y aprender al mismo tiempo de manera significativa. Cuando se juega se tiene una sensación de confianza y libertad. La finalidad de esta investigación es determinar el impacto del juego como herramienta eficaz en el aspecto psicopedagógico y sus beneficios en la búsqueda de la excelencia educativa en la etapa escolar.

Dos de las investigaciones mencionadas anteriormente se orientan al abordaje del juego en el ámbito educativo (Urquidi Martín, Ana Cristina; Tamarit Aznar, Carmen, 2015, Zárate & Arruga, 2019). Teniendo en cuenta este punto, consideramos oportuno proponer un trabajo de investigación que tenga como objeto de estudio el abordaje del juego en la clínica psicopedagógica. Dentro de este espacio se reciben sujetos para brindarles intervenciones que acompañen diferentes objetivos referidos al motivo de consulta. Determinamos como relevante las investigaciones realizadas dentro de la práctica psicopedagógica (Filidoro, N. et al, Párraga, S., 2021) ya que aportan a la disciplina y toman a la noción de juego como aquella herramienta central dentro de este campo, para favorecer al paciente en su construcción de aprendizajes.

Por este motivo, luego de este recorrido empírico, nos proponemos indagar desde nuestra especialidad la noción de juego como eje fundamental del aprendizaje. ¿Qué supuestos teóricos subyacen en diez psicopedagogos de la ciudad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, sobre la implementación del juego como herramienta para el aprendizaje en el espacio de la clínica psicopedagógica?

A partir de la recolección de datos a través de la utilización de entrevistas semi-estructurada, determinamos la relevancia de la participación del juego en nuestro espacio terapéutico, ya que nos brinda la posibilidad de conocer a nuestro paciente. Parte del objetivo será generar un vínculo sano con el mismo, brindando la posibilidad de escucha y mirada atenta. Nos referimos a un tipo de mirada y escucha particular ante nuestro objeto de estudio: el sujeto que aprende, cualquiera sea su edad, su inserción institucional, su condición social, cultural y familiar; cualquier sea el ámbito en que, como profesionales, nos encontremos con ese sujeto. Retomando lo expuesto anteriormente, el objetivo general de la presente investigación es, en primer lugar, conocer las diversas conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, en relación a la implementación del juego en la clínica psicopedagógica. De éste se desprenden cuatro objetivos específicos, siendo el primero explorar si los profesionales utilizan el juego como intervención clínica y cómo es la implementación de los mismos; caracterizar las concepciones de juego de los psicopedagogos; indagar las concepciones de los psicopedagogos acerca del aprendizaje y su vínculo con el juego; y en última instancia indagar que entienden por aprendizaje.

La estructura de la presente investigación está conformada por tres capítulos denominados Marco Teórico, Marco Metodológico y Resultados, y un apartado final de Conclusiones. Dentro del capítulo correspondiente al Marco Teórico, se desarrollan cuatro categorías conceptuales, tales como, el aprendizaje, conceptualizaciones sobre el juego, interacción entre psicopedagogía, aprendizaje y juego e intervención psicopedagógica. En el capítulo referido al Marco Metodológico se plantean los objetivos, el enfoque, el

diseño y alcance de la investigación, participantes, instrumentos de recolección de datos y el análisis de los mismos. El tercer capítulo contiene los principales Resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas. Por último, a modo de cierre, se exponen las Conclusiones intentando realizar una contribución a la psicopedagogía.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. El aprendizaje**

Inicialmente construiremos una definición de aprendizaje que estará sustentada desde un posicionamiento de la psicopedagogía clínica y el constructivismo, ya que los mismos se construyen gracias a la existencia del preconsciente y la estructuración del pensamiento lógico. El mismo guiará nuestra mirada a lo largo del presente trabajo de investigación.

Para dar principio, partiremos de la diferenciación entre los postulados de información, conocimiento y saber.

Fernández, (2002) considera preciso diferenciar estos tres términos. Plantea que el conocimiento es objetivable, es decir, que el mismo se transmite de forma indirecta o impersonal. Se puede adquirir y construir a través de libros o maquinas. Otra de las características relevantes es que es factible, quiere decir que se enuncia a partir de conceptos. Por el contrario el saber se transmite solo directamente, es decir, de persona a persona, no puede aprehenderse de un libro ni de máquinas, sino que el mismo solo puede ser enunciado a través de metáforas, paradigmas, situaciones o historias clínicas.

En psicopedagogía se habla mayormente de conocer. La información se transforma en conocimiento cuando el sujeto llega a conocerla, es decir, que la misma estará afuera del sujeto. Será siempre un dato terminado, recortado y recortable, separable, como ya lo nombramos anteriormente, de la persona que lo produjo.

Dentro de la psicopedagogía clínica, Pain (1985) postula el aprendizaje como un proceso que se inscribe en la dinámica de la transmisión de la cultura, desde un Otro que posee un saber a un sujeto que llegará a conformarse como tal precisamente a través del aprendizaje

Fernández, (1993) plantea que la conjugación del aprendizaje emerge de una relación directa y simultánea en la cual predomina el cuerpo, el organismo, la estructura deseante y la inteligencia. Así mismo da cuenta del entrelazamiento de factores psíquicos y somáticos y de elaboraciones objetivas y subjetivas.

Filidoro, (2008) lo señala como un proceso de construcción y el aprendizaje será una construcción que deberá encaminarse desde el inconsciente, como una necesidad, un deseo que todos como sujetos tenemos.

Según lo descrito por Fernández, (2010) el aprendizaje será un molde relacional que se utilizará en las diferentes situaciones de aprendizaje.

Fernández, (2000) infiere que el aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal; su despliegue creativo se pone en juego a través de la articulación inteligencia deseo- y del equilibrio asimilación-acomodación.

Apropiación del conocimiento que se va a dar por la interacción entre los saberes previos del sujeto y ciertas particularidades del objeto. También se lleva a cabo en situaciones de interacción social con pares. Siguiendo la misma línea encontraremos a Pain, (1983) describiendo al aprendizaje como un proceso que permite la transmisión del conocimiento desde otro que sabe (otro del conocimiento) a un sujeto que va a devenir sujeto, precisamente a través del aprendizaje.

Desde otros modelos explicativos del aprendizaje, se presentan elaboraciones propias del campo de la Psicología, precisamente desde la corriente conductista (Skinner 1974, Watson 1961) desde la cual se enmarcaron los primeros desarrollos sobre el aprendizaje, conceptualizándolo como el proceso observable a través de la conducta, medible y cuantificable, producto de estímulos externos que pueden ser reforzados generando comportamientos nuevos a través de la asociación y el condicionamiento.

La investigación cognitivista (Ausubel, Novak y Hanesian 1983, Bruner, 2002) hizo hincapié en cómo aprende el sujeto, incluyendo la variable del desarrollo biológico en íntima relación con sus funciones mentales, manipulando y experimentando con los objetos de conocimiento, sugiriendo un individuo involucrado en su propio aprendizaje mediante la exploración.

Como plantea Vygotsky, (1979), desde la teoría sociocultural, se concibe al aprendizaje como una construcción social y colaborativa, siendo posible desarrollar el aprendizaje gracias a la interacción con otros, ya que

todas las funciones en el desarrollo del sujeto se presentan de forma dual, primero en el ámbito de las relaciones interpersonales para luego, en un segundo tiempo, aparecer de forma intrapsicológica. Así, consideramos que el aprendizaje de todo individuo estaría condicionado por la intersección entre la genética, la sociedad y la historia personal y subjetiva.

Tomando algunos elementos de las corrientes mencionadas previamente, Piaget, (1950) concluye que para promover un conocimiento nuevo se necesita de un conocimiento anterior, el individuo construye un saber con lo que tenga a disposición en términos de creencias y contenido formal, se construye destruyendo, cambiando y acomodando estructuras pre-existentes de antiguos aprendizajes. De esta forma, lo que produce el aprender en la persona sería un “conflicto cognitivo” que lo motiva a indagar sobre cómo funciona su entorno en busca de un equilibrio entre los esquemas propios y lo vivenciado.

En un estudio de Montessori (como se cita en la revista “Psicología y Mente”, 2017) se postulan conceptualizaciones acerca del aprendizaje. Se constituye y enfatiza la necesidad de favorecer el desarrollo natural de las aptitudes de los sujetos a través de la autodirección, la exploración, el juego, la concentración profunda, la imaginación o comunicación. Esto lo hará de forma autónoma a partir de encuentros con personas, objetos y situaciones que conforman su ambiente.

Aprender no es memorizar, se aprende haciendo. Para que el aprendizaje sea realmente eficaz el alumno debe tomar un papel activo en el mismo: haciendo y respondiendo preguntas, experimentando y realizando actividades, analizando datos, proponiendo y comprobando hipótesis, recreando los conceptos en su propia mente y transformándolos según sus necesidades. Gardner (2016).

## **2.2. Conceptualizaciones sobre el juego**

El juego representa una de las variables centrales de este trabajo de investigación, y como tal requiere una definición o concepto que lo encuadre y

focalice desde un posicionamiento específico. Diferentes autores le darán forma por medio de aportes teóricos que provienen de diferentes ramas.

Hill (1976), plantea que el juego es una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional y relata la idea de que un niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Y que los mismos son para ser educados, no adiestrados.

Según Guy Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Pugmire-Stoy (2001) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Siguiendo la misma línea y centrándonos en el psicoanálisis, una de las primeras referencias al juego se encuentra en “La interpretación de los sueños” (1900), cuando describe los juegos de movimiento, cuya repetición estaría al servicio del principio de placer. El autor se refiere a aquellos juegos de movimiento que gozan los niños, y no se cansan de pedir su repetición, particularmente si les produce cierto susto o vértigo. La primera referencia al

juego que hace Freud en su obra, describe juegos de movimiento que asocia con sensaciones placenteras. Relaciona el juego y el placer, es decir, el niño juega por placer. Describe el juego como el placer al que no renuncia un niño, ni tampoco un adulto. Posteriormente en el adulto el juego permuta y lo que constituyó el placer del juego será el placer del fantaseo. Entiende de este modo la fantasía como heredera del juego.

En “El creador literario y fantaseo”, (1908) propone una relación entre el juego y la creación poética. Freud, señala que el juego es la ocupación favorita y más intensa del niño y que cuando éste juega se conduce como un poeta; no es una actividad menor y el niño lo toma muy seriamente, invirtiendo grandes cantidades de afecto. Cuando el niño juega crea un mundo propio y grato. En sus juegos el niño apunta a los objetos y circunstancias imaginando elementos tangibles y visibles del mundo real, diferenciando sus juegos de la realidad extrema. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar objetos y situaciones imaginados en cosas posibles y visibles del mundo real.

Klein en su libro "El psicoanálisis de niños" (1987) comienza explorando las inhibiciones intelectuales de los niños y descubre que aún los infantes de muy corta edad viven bajo la presión de sentimientos de culpa, que su relación con la realidad es débil y que no pueden ofrecer asociaciones verbales suficientes, medio fundamental en el tratamiento analítico de adultos. Esta dificultad de realizar un análisis completo por medio del lenguaje se debe a que el modo esencial de expresión de los niños pequeños es la acción.

El juego es considerado 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. Al representar un papel el niño puede separar las ideas imperantes en su inconsciente y expulsarlas con una sensación consecuente de alivio. El juego, por lo tanto produce alivio, placer y suprime el gasto energético de la represión, liberando la fantasía.

Para Klein, el juego posibilita una mayor adecuación a la realidad y le ofrece al niño un refugio adecuado frente a la frustración. Añade que, el juego como técnica en el análisis de niños, puede ser interpretado puesto que sus contenidos son manifestaciones del inconsciente y que el juego es un canal de representación indirecta de deseos, experiencias y fantasías.

Aberastury, (1968) afirma que el niño al jugar vence realidades dolorosas y que es a través del juego, cómo domina miedos primitivos. Es jugando como el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos dominándolos mediante la acción. De este modo, repite en el juego situaciones percibidas como excesivas pudiendo ejercer un cierto dominio sobre objetos externos. Hace activo lo sufrido de un modo pasivo.

Winnicott, (1971) se interesa por el juego de los niños, dando diferentes definiciones: en principio, el juego es natural y universal, permite expresar la agresión, controlar la ansiedad, adquirir experiencia y establecer relaciones sociales. Asimismo enfatiza los fines comunicativos del juego en tanto permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Al igual que Klein, sostiene que el juego, como el sueño, cumple una función de auto-revelación y comunicación en el nivel profundo. Comparte la idea kleiniana que en el psicoanálisis de niños pequeños la comunicación es a través del juego.

En la consulta psicoterapeuta plantea el juego de garabato como un modo posible de entrar en contacto con el niño y cada terapeuta deberá encontrar sus propias modalidades para establecer la comunicación y proporcionar un sostén dentro de los límites del encuadre.

A diferencia de S. Freud y de M. Klein, para quienes es la ausencia del objeto lo que genera la posibilidad de simbolización, para Winnicott la presencia de la persona de la madre (y del analista), "la ilusión de una fusión", permite que se simbolice luego en el juego, que en sí mismo implica una separación lograda a través de un proceso gradual de desilusión. .

Para el autor, lo universal es el juego que además es salud porque facilita el crecimiento, porque conduce relaciones de grupo, porque puede ser una forma de comunicación en psicoterapia.

Para ir concluyendo con los aportes de D. Winnicott sobre la temática "Juego", es importante destacar que para el autor el juego en sí mismo es una actividad creadora en la cual el niño usa toda su personalidad, y al mismo tiempo la descubre cuando se muestra creador de una situación. Pero además, como una forma de entender el trabajo de los profesionales, entre el analista y el paciente también debe crearse un espacio virtual, psíquico como resultado de la capacidad de jugar tanto de uno como de otro. Cuando hay este juego mutuo, la interpretación puede llevar adelante la labor terapéutica, pero dicho juego debe ser espontáneo y lo que suceda a partir de allí será la matriz por la cual el sujeto irá construyendo una vida tanto a partir de sus propios deseos como de la resignación que implica el compartir los deseos de los demás.

Piaget, ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. El juego adquiere un lugar central, que es el lugar de paradigma de la asimilación porque es la acción infantil predominante, es decir, la actividad mediante la cual el niño se relaciona con la realidad que lo desborda.

Para Piaget el juego también resulta placentero, espontáneo y voluntario, y tiene un fin en sí mismo exigiendo la participación activa de quien juega.

Piaget analiza la concepción de juego en uno de sus libros "La formación del símbolo en el niño" (1990) vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar y de simbolizar. De esta manera, podemos entender que el juego va a dar lugar a que el símbolo reemplace paulatinamente al ejercicio mecánico y repetitivo y que luego sea la regla la que tome el lugar central sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

Vygotsky, (1978) produce conocimientos en investigaciones sobre el juego y los juegos de los niños, como un fenómeno psicológico y central en el desarrollo. En su sección sobre "Juegos, juguetes y ludotecas", le otorga al juego el lugar de instrumento y recurso sociocultural y de elementos impulsores del desarrollo mental del niño, ya que facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, tales como la atención, la memoria, pero sobre

todo se vuelve valioso porque se hace de una forma consciente, divertida y sin dificultad. A través del juego el niño construye su aprendizaje, y su propia realidad social y cultural; jugando con otros niños, amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social aumentando lo que el autor llama "Zona de desarrollo próximo".

Bruner (1984) plantea que el juego evita la frustración, ya que al jugar, los errores y fracasos se viven de otra manera debido al medio de exploración que estimula al niño y le da ánimo para seguir adelante. Otra función que tiene el juego es que muchas veces no tiene un fin determinado, puede haberlo tenido en los comienzos del juego, pero también ir cambiando o carecer del mismo, porque el niño se va adaptando a los materiales o al medio de su propia imaginación. Además el juego no es siempre casual para este autor, porque muchas veces se deben a un proceso de idealización que realiza el niño. Como cuarta función del juego, éste es una exteriorización de lo interno, una proyección del mundo interior.

Como lo afirma la autora, Fernández (1997) no puede haber construcción del saber si no se juega con el conocimiento, cuando se habla de juego, deja en claro que no está haciendo referencia a un acto, ni a un producto, sino a un proceso: refiere a un lugar y un tiempo, como espacio transicional de confianza, de creatividad.

Para construir un saber, para apropiarse de un conocimiento, debemos jugar con la información como si fuera cierta y como si no fuera cierta. Y, es en ese seno de este proceso que se irá construyendo la creación, la posibilidad de transformar al objeto, de acuerdo con la experiencia de uno, y a su vez dejarse transformar por la entrada de ese objeto.

Una idea clave de este trabajo de investigación es que para jugar y para aprender se requiere de Otro y de un espacio de confianza, y esto también resulta central al interior de los consultorios. Estas dos circunstancias son imprescindibles, aún en el momento en que el niño nos muestra cómo juega, es decir, en el momento del diagnóstico que llamamos "hora de juego".

Como un modelo de diagnóstico particular se utiliza la hora de juego para comprender algunos procesos que pueden haber llevado a la gestación de la patología en el aprender, la autora llega a estas conclusiones en la hora de juego analítica.

### **2.3. Interacciones entre Psicopedagogía, Aprendizaje y Juego**

El juego es un espacio donde la intervención del profesional-psicopedagogo- promoverá nuevos aprendizajes en los jugadores. Si bien el juego es una herramienta, la misma no lo es únicamente como un elemento que se intercalan entre paciente y terapeuta, sino que precisamente es el paciente y terapeuta-en el caso del tratamiento- que se instalan en el juego y en el jugar y desde allí desarrollan la tarea psicopedagógica.

#### **2.3.1. Importancia del juego en el Aprendizaje**

En los niños, el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través de éste, explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro. Así también lo plantea Winnicott, (1971) cuando afirma que el juego permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Del mismo modo Klein, (1987) considera al juego y la actividad lúdica como un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias. La vivencia, el aprendizaje a través de la experimentación, es un aprendizaje más significativo, que permite también, a partir de situaciones lúdicas, promover comprensiones diferentes de una misma situación (Marquaardt, 1999).

A partir del juego y a través del mismo, podremos crear contextos en los que las posibilidades de expresión, interacción con otro, sean más abiertas y más directas, tanto los niños como los adultos. Desde ese ámbito podremos, como psicopedagogos, recrear nuevas posibilidades y estrategias con nuestros co-jugadores. Para ello es importante que en primer lugar hayamos jugado nosotros como niños y adultos, para lograr una mejor comprensión de las

posibilidades del campo lúdico, aun cuando éste difiera del juego y jugar del otro.

La implementación de juegos en psicopedagogía no es casual, debiendo adecuarse al contexto, al objetivo, a la etapa evolutiva de los jugadores, al encuadre en general. Para ello es necesaria una sólida formación para poder implementar estrategias adecuadas, fundamentando nuestra intervención desde la concepción teórica que corresponda a cada situación. Pero a partir de un marco teórico sólido el juego nos posibilitará el desarrollo y el logro de objetivos diversos, tanto desde lo preventivo como lo terapéutico.

La terapia a través del juego es la interacción entre el terapeuta y un paciente, que puede ser niño, adolescente o adulto, el cuál va a expresar sus sentimientos y dificultades a partir de la comunicación simbólica del juego. Huizinga (1938) construyó una teoría acerca del juego y el hombre a la que denomina: Homo ludens, el hombre que juega. Defiende la idea del hombre como animal simbólico, y en consecuencia el juego como el proceso por excelencia de generación de lo simbólico. Dando a entender que el juego se presenta como parte constituyente y constitutiva del ser. También toma al juego como principio básico y fundamental de la cultura. Cree que todo hacer se resume en el juego y describe la cultura como un desarrollo del mismo.

Gimpelewicz, (2007), plantea que el contenido del juego es, sin lugar a dudas, una vía óptima de acceso a la dinámica de las relaciones objetales y un sitio privilegiado para la reconstrucción de la historia vincular. También los adultos (no sólo es un atributo de los niños) expresan en las sesiones de juego modalidades de relación con objetos y personas cargadas de significados emocionales.

En el caso del juego de los adultos, tales ventajas no parecen ser tan obvias en el caso del juego de los niños. Quizás sea porque su desarrollo físico y social se ha estabilizado o ha adquirido un ritmo más lento que en el caso de los niños y jóvenes. El juego en este caso, no acompaña a cambios madurativos y de asentamiento de habilidades concretas sino más bien abona al crecimiento personal y creativo del individuo, que se manifiesta a través de

su quehacer diario, de su trabajo, de su inventiva y de la búsqueda constante por encontrarle un sentido a su vida. Briceño, (1999)

A modo de conclusión, consideramos que el juego es importante a lo largo de nuestras vidas, en cualquier momento y lugar. Inferimos de suma relevancia el uso del mismo como herramienta fundamental en la clínica psicopedagógica, ya que permitirá, que el paciente (niño, adolescente, adulto) pueda manifestar aquello que le está pasando, lo que está sintiendo.

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 su 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.

Winnicott (1971) afirmaba que “*Jugar es hacer*” no sólo en el sentido material, sino también en un sentido subjetivo. El juego es eso que va tomando forma y es responsable de aquello que termina por constituir toda experiencia imaginativa y creadora. El juego y el jugar son productores de subjetividad.

Mantilla, (1991) plantea que el juego y el jugar son objetos de estudio complejos, en ellos la interrelación de factores biológicos, socio históricos, inconscientes y simbólicos se expresa con tanta evidencia que no es posible evadirla sin reconocer los límites del campo y la competencia de la antropología social; en parte, obedeciendo a dicha complejidad y a pesar de que el juego apenas ocupa el interés del mundo científico a finales del siglo XIX existen, hoy por hoy, sobre el juego una diversidad de interpretaciones, algunas de ellas compatibles y otras opuestas e irreconciliables.

Jugar, implica un espacio mágico y de ilusión a través del cual poder elaborar aquello que de otro modo no sería posible. Facilita al niño su experiencia en el mundo y lo dota de las capacidades necesarias para crecer y madurar de un modo óptimo.

## **2.4 La intervención Psicopedagógica**

La intervención psicopedagógica deberá ser siempre desde dentro del juego. Intervenir desde fuera del juego, probablemente sea vivido por el jugador como una agresión o ataque a su juego, interrumpiendo el mismo. Como psicopedagogos debemos posicionarnos dentro del juego asumiendo los personajes, funciones y roles que nos asignan nuestros pacientes, pero alertas al desarrollo del juego como para poder introducir las modificaciones necesarias de manera de provocar desequilibrios y nuevos equilibrios.

No siempre los pacientes nos asignan los roles, sino que en muchas ocasiones nos encontramos con sujetos que no juegan, y es el terapeuta quien le otorga significado y valor de juego a la acción del individuo.

### **3. ENFOQUE METODOLÓGICO**

La investigación tendrá un enfoque cualitativo, debido a qué, este estudio se basa en obtener datos no estandarizados, en conocer y comprender las perspectivas y punto de vistas de los participantes. Lo que caracteriza a este estudio es que, los datos que obtendremos son de orden teórico, categorías y formulaciones derivadas de la propia formación de cada entrevistado y del ejercicio de su práctica, es por eso que este fue el enfoque elegido.

Ubicarnos dentro de esta lógica de investigación permite que el proceso de indagación sea más flexible y nos permite el poder movernos entre las respuestas y el desarrollo de la teoría, y en la comprensión de esas respuestas entre los eventos de la práctica y su interpretación.

Según afirman Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), “El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones” (p.19).

El propósito de este enfoque “consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente (Sampieri et al., 2014, p. 19). Para tal construcción, la investigación cualitativa nos proporciona la capacidad de ir en profundidad sobre los datos, mayor dispersión semántica, riqueza interpretativa, articulada a la contextualización, los detalles y experiencias únicas (Sampieri et al., 2014).

Además, el mismo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar nuestras preguntas de investigación o revelar nuevos interrogantes durante el proceso de interpretación (Sampieri et al., 2014).

#### **3.1. Problema**

¿Qué supuestos teóricos subyacen en diez psicopedagogos de la ciudad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, sobre la implementación del juego

como herramienta para el aprendizaje en el espacio de la clínica psicopedagógica?

### 3.2. Objetivos

- **Objetivo general:**

- Conocer las diversas conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Rojas en relación a la implementación del juego en la clínica psicopedagógica.

- **Objetivos Específicos:**

- Explorar si los profesionales utilizan el juego como intervención clínica y como es la implementación de los mismos.

- Caracterizar las concepciones de juego de los psicopedagogos.

- Indagar las concepciones de los psicopedagogos acerca del aprendizaje y su vínculo con el juego.

- Indagar que entienden por aprendizaje.

### 3.3. Diseño y alcance de la investigación

El presente trabajo abarcará un diseño no experimental – transversal – descriptivo. Será no experimental, ya que se realizará sin manipular deliberadamente variables, es decir, se observarán los datos tal y como fueron obtenidos de forma natural para después analizarlos. Por otra parte, será una investigación transversal, dado que se recolectarán datos en un solo momento, en un tiempo único, así, su propósito será describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Se trata de una investigación de alcance descriptivo, y siguiendo a Hernández Sampieri et al. (2006), buscaremos especificar propiedades, características y rasgos importantes de los conceptos a analizar, describiendo así las tendencias de un grupo de población específico.

Nuestro objetivo general refleja nuestra intención de iniciar una investigación de la subjetividad en el campo de la psicopedagogía, es por eso que nos interesa conocer qué aportes puede hacernos el psicoanálisis y la psicogénesis sobre la conceptualización y la interrelación que surge entre el juego, el aprendizaje y la psicopedagogía.

Nosotras, como investigadoras que “buscan” analizar concepciones construidas por otros profesionales sobre el sujeto de la psicopedagogía en relación con el juego y su posible articulación con desarrollos propios del psicoanálisis y la psicogénesis, entrevistaremos a psicopedagogos con el fin de recabar aquellas teorizaciones sobre los sujetos y sus aprendizajes a las que han llegado por la confrontación con la experiencia, resultado de su práctica.

### 3.4 Participantes

Para la realización de este estudio se seleccionaron 10 psicopedagogos de la localidad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, de la República Argentina. Los mismos comprenden un rango de edad que varía desde los 24 hasta 45 años. Actualmente, parte de los profesionales se desenvuelven en el campo clínico; mientras que el resto se desempeña en el ámbito educativo y de salud.

### 3.5 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento de la entrevista en profundidad, será entendido como una forma de conversación profesional, que favorecerá a nuestros fines investigativos en la medida en que permite una apertura mayor para el desarrollo de los conceptos designados para abarcar nuestra investigación, como lo son el aprendizaje, el juego y la Psicopedagogía, tanto en su concepción como en su articulación clínica se nos presentan con una estrecha relación unos de otros. Esta apertura conversacional da lugar a que cada entrevistado pueda explicitar su propia perspectiva sobre los conceptos y su hacer psicopedagógico clínico.

Esta variante de la entrevista, también denominada como “abierta”, requiere de los entrevistadores una persistente actitud de apertura y estar dispuestos al encuentro de lo inesperado, en una dialéctica que fluctúa entre observación y conceptualización (Montesperelli, 1998 citado por Marradi et al., 2007) permitiendo de esta manera asumir al entrevistado como un experto capaz de explicitar su propia construcción de conocimiento sobre en el tema objeto de la entrevista, ya que reconocemos que la articulación de estos conceptos en la clínica se encuentran en estrecha relación con la formación y criterio de cada profesional en particular, por lo tanto la entrevista se enmarca en un vínculo, un juego de estrategias comunicativas a partir del cual el dato a registrar compone un “decir sobre el hacer” (Marradi, et al., 2007).

Dadas las características de esta investigación que intenta recabar conceptos que fueron desarrollados durante toda una enseñanza por diferentes autores y que, además, supone la construcción en la clínica de cada profesional a quien nosotros entrevistamos; por lo tanto, las preguntas se pensaron a modo de que sirvan como una esquematización de los puntos que –en nuestra conversación con los entrevistados– debemos tener en cuenta de recorrer en cada encuentro.

### 3.6. Análisis de datos

A partir de aquí, luego de haber finalizado un recorrido de entrevistas y conversaciones con diferentes profesionales de la psicopedagogía, procedimos a recopilar aquellos hallazgos que resultan relevantes para nuestra investigación y que bordean los objetivos -tanto generales como específicos- que, en principio, fueron, y siguen siendo, el motor de esta investigación.

Es alrededor de estos objetivos que nos hemos planteado que se ordenan las averiguaciones con las que nos topamos en cada encuentro con los entrevistados. Las respuestas varían según la formación, las experiencias de una trayectoria, y por el deseo de cada uno. Es por eso que frente a la amplitud de respuestas que han sido obtenidas, nuestro trabajo en este

capítulo es el de realizar un análisis profundo a fin de establecer las relaciones pertinentes y posibles que giran en torno a los ejes teóricos propuestos.

CATEGORÍAS	SUB-CATEGORÍAS
Concepción sobre el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta facilitadora para el aprendizaje.</li> <li>- Mediador de vínculos con el paciente (Sin un rango de edad definido)</li> </ul>
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vinculación con el juego</li> <li>- Experiencias vividas</li> <li>- Entorno/ contexto</li> </ul>
Supuestos teóricos que subyacen en la formación de los profesionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje desde el Constructivismo</li> <li>- Mirada psicoanalítica</li> </ul>

## **4. RESULTADOS**

### **4.1. Concepciones sobre el juego**

Consideramos importante para iniciar el recorrido de este análisis, como también lo es para la estructura de este estudio, tomar como primer objetivo analizar las concepciones de los psicopedagogos respecto de la noción de juego como herramienta para la construcción de aprendizajes, ya que la hipótesis que sostiene este trabajo de campo es que a partir del concepto de juego es desde el cual los profesionales de la psicopedagogía se nutren para el trabajo clínico a fin de garantizar una óptima relación entre teoría y praxis.

En relación a tal categoría, recuperaremos fragmentos del discurso extraídos de las entrevistas realizadas que exponen cómo pudo ser definido

*“Considero al juego como muy particular, el día a día en mi consultorio Por el juego entiendo también que es algo innato que tienen los niños desde edades tempranas que les permite explorar el mundo, conectarse con experiencias a través de los sentidos, para crear y solucionar problemas, para reinventarse”. (Participante 3)*

*“El juego es una herramienta, es una actividad que va a integrar todos los aspectos, tanto corporales, afectivos, sociales, culturales y cognitivos obviamente del paciente”. (Participante 5)*

Estos recortes exponen las distintas concepciones sobre el juego y el uso fundamental del mismo dentro del campo clínico. Se decanta al momento de entender que el sujeto que aprende lo hace de manera singular, con sus temores, sus fallas, sus deseos, que no son de manera consciente, y es ahí donde el inconsciente hace su aparición; y si aparece, no debe ser ignorado. Esto podemos verlo al momento en que nuestras entrevistadas definen al aprendizaje en relación al juego de la siguiente forma:

*“Lo considero como herramienta fundamental para el aprendizaje, todos sabemos que el juego requiere de un desenvolvimiento tanto intelectual, como corporal, con lo que para mí es el canal directo, que es para trabajar la actividad puntualmente y por lo tanto estimular el aprendizaje mismo. El juego*

*logra desarrollar diversos aspectos de la persona como es la cognición, la comunicación, la motricidad, la habilidad socioemocional, es decir, implica un montón de factores a desarrollar y a trabajar con los pacientes”. (Participante 4)*

*“En la construcción del aprendizaje considero que influye mucho lo que cada sujeto trae desde el nacimiento, cada una de las experiencias vividas, entorno social, acompañamiento de la familia, ya sea figura paterna o materna que cumpla y pueda seguir apoyando el desarrollo del aprendizaje de ese niño o niña”. (Participante 8)*

Estas formas de caracterizar al aprendizaje en relación al juego demuestran que el sujeto del que se trata no es el sujeto que aprende a través de las funciones cognitivas exclusivamente, sino él, que por sus vicisitudes, en sus maneras singulares en el aprendizaje, habla.

Fernández (1993) plantea que la conjugación del aprendizaje emerge de una relación directa y simultánea en la cual predomina el cuerpo, el organismo, la estructura deseante y la inteligencia. Así mismo da cuenta del entrelazamiento de factores psíquicos y somáticos y de elaboraciones objetivas y subjetivas.

El aprendizaje será una construcción que deberá encaminarse desde el inconsciente, como una necesidad, un deseo que todos como sujetos tenemos.

Entendemos a partir de lo analizado anteriormente que *“En la construcción del aprendizaje considero que influye mucho lo que cada sujeto trae desde el nacimiento, cada una de las experiencias vividas, entorno social, acompañamiento de la familia, ya sea figura paterna o materna que cumpla y pueda seguir apoyando el desarrollo del aprendizaje de ese niño o niña” (Participante 8).*

Gimpelewicz, (2007), plantea que el contenido del juego es, sin lugar a dudas, una vía óptima de acceso a la dinámica de las relaciones objétales y un sitio privilegiado para la reconstrucción de la historia vincular. También los adultos (no sólo es un atributo de los niños) expresan en las sesiones de juego

modalidades de relación con objetos y personas cargadas de significados emocionales.

En el caso del juego de los adultos, tales ventajas no parecen ser tan obvias en el caso del juego de los niños. Quizás sea porque su desarrollo físico y social se ha estabilizado o ha adquirido un ritmo más lento que en el caso de los niños y jóvenes. El juego en este caso, no acompaña a cambios madurativos y de asentamiento de habilidades concretas sino más bien abona al crecimiento personal y creativo del individuo, que se manifiesta a través de su quehacer diario, de su trabajo, de su inventiva y de la búsqueda constante por encontrarle un sentido a su vida. Briceño, (1999)

Para analizar esta articulación teórica, resulta pertinente relacionar aquello que reconocemos en nuestra entrevista como el juego como mediador entre el profesional y el paciente, con el fin de generar un vínculo ameno entre ambos.

*“Los juegos descontracturantes se usan para generar un vínculo con el paciente y aquellos reglados se usan para poder indagar su capacidad de anticipación y resolución todo lo que sea relacionado a lo cognitivo”. (Participante7)”*

*“Los juegos que son relevantes son aquellos que están centrados en el interés del sujeto que va a asistir al tratamiento, es primordial para general el vínculo cuando se presentan las actividades y que no se frustre y más bien se encuentre con algo familiar, sino no va a querer volver a las sesiones”. (Participante 4)*

Es importante destacar en este punto la importancia del juego sin un rango de edad definido.

*“Considero que el juego va más allá de la edad, si bien nos enfocamos mucho en el juego del niño sabemos que este es un derecho primordial. Yo creo que todo ser humano tiene las puertas abiertas al juego. Todos nos divertimos y podemos crear vinculaciones”. (Participante 3)*  
*“No hay un rango de edad definido. Si bien hay juegos que son más adecuados para niños que tengan una cierta edad, considero que el juego, en general se*

*adapta a las necesidades de cada persona independientemente de la edad y como dije anteriormente, a los intereses del paciente". (Participante 6)*

Por otro lado, Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Es así entonces, que podemos considerar al juego en una continua relación con el aprendizaje y como espacio que permite construir vínculos con los otros.

Cuando hay este juego mutuo, la interpretación puede llevar adelante la labor terapéutica, pero dicho juego debe ser espontáneo y lo que suceda a partir de allí será la matriz por la cual el sujeto irá construyendo una vida tanto a partir de sus propios deseos como de la resignación que implica el compartir los deseos de los demás. (Winnicott, 1971)

#### **4.2. Supuestos teóricos que subyacen a los profesionales sobre el juego en el ámbito clínico**

Luego de haber trabajado en torno a la articulación del juego en relación al aprendizaje, procedemos a seguir problematizando esta relación ahora a nivel de los conceptos que se construyen desde un posicionamiento constructivista y desde el psicoanálisis en su posible elucidación y consideración en la clínica psicopedagógica.

El concepto clave que comienza a trazar nuestro camino son los supuestos teóricos que amparan o sustentan las distintas intervenciones de los profesionales de la psicopedagogía. Esta categoría surge en las entrevistas de la siguiente manera:

*"Con respecto al aprendizaje era Piaget con el enfoque constructivista, de que el chico construye sus saberes, que uno tiene que brindarle las*

*herramientas, pero el mismo va a ir construyendo sus aprendizajes. En contra posición a un enfoque conductista. Entonces siempre un enfoque constructivista donde el sujeto es protagonista de su desarrollo". (Participante 2)*

*"Trabajamos mucho con la línea de Bruner como ordenador social, como un medio o una herramienta para poder comprender la realidad desde el observador y de una forma de manifestar como se interacciona con los elementos de la realidad desde el niño o desde las distintas personas. También trabajamos desde la línea del constructivismo con los saberes significativos, la meta cognición, los saberes previos, los pilares del conocimiento y desde la línea de Piaget es que los primeros propulsores del conocimiento se dan a través de los sentidos, oído, tacto, gusto, olfato el niño inicia su conocimiento". (Participante 6)"*

Como podemos apreciar, la dimensión de lo social queda aquí ligada a la construcción del aprendizaje en torno a un contexto. Estas expresiones mencionadas en estas diferentes citas fueron trabajadas por Vygotsky (1978) el cual deduce que a través del juego el niño construye su aprendizaje, y su propia realidad social y cultural; jugando con otros niños, amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social aumentando lo que el autor llama "Zona de desarrollo próximo". De igual manera, Piaget ha destacado en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. El juego adquiere un lugar central que es el lugar de paradigma de la asimilación porque es la acción infantil predominante, es decir, la actividad mediante la cual el niño se relaciona con la realidad que lo desborda.

Llegado a este punto podríamos reconocer, qué al igual que el constructivismo, se plasma en las respuestas de nuestros entrevistados una posición estrechamente relacionada al psicoanálisis. Esta categoría surge en las entrevistas de la siguiente manera:

*"Bueno, como principal figura, Freud y después Winnicott. Creo que son los dos que más hablan del juego como simbolismo, de representación de*

*algo o de como también el niño se puede ir desapegando o apegando a diferentes objetos o juguetes”. (Participante 1)*

*“Al momento de pensar en el juego como una herramienta fundamental para la construcción de aprendizajes, me apoyo en autores como Freud, ya que éste considera el juego como un medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede expresarse libremente, vinculándolo así al instinto del placer”. (Participante 9)*

¿Qué implica jugar en la clínica? Para ellos recopilamos algunos recortes de nuestras entrevistas:

*“Jugar implica poner el cuerpo, ya que eso le permitirá al sujeto poder expresarse libremente y disfrutar del juego, liberando así cualquier emoción negativa que tenga en ese momento, desarrollando todo tipo de habilidades, creativas, afectivas, motrices, etc”. (Participante 6)*

*“Considero que jugar en la clínica implica ganas, dedicación, querer alcanzar los objetivos propuestos para el paciente, y hacerlo que el mismo pueda construir aprendizajes de una manera divertida, quizás olvidándose lo de afuera y centrándose por un momento en algo de su interés y algo sano”. (Participante 3)*

En síntesis, destacamos que el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través de éste, explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro. Así también lo plantea Winnicott, (1971), cuando afirma que el juego permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Del mismo modo Klein, (1987) considera al juego y la actividad lúdica como un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias. La vivencia, el aprendizaje a través de la experimentación, es un aprendizaje más significativo, que permite también, a partir de situaciones lúdicas, promover comprensiones diferentes de una misma situación (Marquaardt, 1999).

Partiremos de conceptualizaciones que se consideran relevantes a la hora de pensar en la construcción de aprendizajes.

Destacamos las siguientes viñetas de las respuestas de nuestros entrevistados en cuanto a qué influye a la hora de construir aprendizajes.

*“Lo que implica construir el aprendizaje de una persona influye contexto del que se rodea, familiar, extra familiar, los ambientes a los que concurre, ya sea un club de futbol, taller de pintura, etc. También la personalidad del sujeto, si es introvertido o extrovertido, eso es algo que va a influir al momento de relacionarse con otros y apropiarse y aprender de otros. También lo que le puede enseñar a otros. Su personalidad va a influir”* (Participante 1)

*“En la construcción del aprendizaje yo considero que influye todo, lo que lo constituye, lo que construye, lo que vincula, lo que siente, las vivencias personales, lo familiar, lo social, digamos todo lo que tienen que ver con la cotidianidad del sujeto, las rutinas, los miedos, por ejemplo. Es decir, todo lo que lo hace ser sujeto, todo lo que vivencio hasta ese momento y lo que va a vivenciar después.”* (Participante 3)

Seguimos entonces entrelazando los conceptos y aparece nuevamente el entorno/ contexto social, como relevante a la hora de construir aprendizajes. Fernández va a distinguir una serie de conceptos que de alguna manera se ven vinculados con el aprendizaje y distingue de qué manera estos se construyen o el sujeto lo construye.

Fernández (2002) considera preciso diferenciar el conocimiento, la información y el saber. Plantea que el conocimiento es objetivable, es decir, que el mismo se transmite de forma indirecta o impersonal. Se puede adquirir y construir a través de libros o máquinas. Otra de las características relevantes es que es factible, quiere decir que se enuncia a partir de conceptos. Por el contrario el saber se transmite solo directamente, es decir, de persona a persona, no puede aprehenderse de un libro ni de máquinas, sino que el mismo solo puede ser enunciado a través de metáforas, paradigmas, situaciones o historias clínicas.

En psicopedagogía se habla mayormente de conocer. La información se transforma en conocimiento cuando el sujeto llega a conocerla, es decir, que

la misma estará afuera del sujeto. Sera siempre un dato terminado, recortado y recortable, separable, como ya lo nombramos anteriormente, de la persona que lo produjo.

Para finalizar, destacaremos que estas entrevistas nos abrieron el camino a la conversación de los conceptos fundamentales puestos en análisis y tensión con la práctica psicopedagógica. Tales conceptos nos guiaron en la red discursiva del psicoanálisis y el constructivismo, pudiendo hallar, como nos propusimos, una posición posible para una psicopedagogía que se oriente por este camino trazado.

## **CONCLUSIONES**

Ya trazado éste sendero iniciado por nuestra interrogación sobre los supuestos teóricos que conciben la formación profesional de distintos psicopedagogos acerca del juego en el espacio clínico, y teniendo en cuenta para la construcción de esta categoría principal, los aportes del constructivismo, del psicoanálisis y la psicopedagogía clínica. Resultando fundamental la construcción de un marco teórico y epistémico que dé cuenta de la articulación que engloba nuestro trabajo de investigación; como también la recolección de datos a través de entrevistas participativas con profesionales del campo.

Tomando y articulando conceptos, prácticas y experiencias que con diferentes argumentos fueron desarrollando nuestros participantes, ha sido posible recoger los hallazgos que como remate reuniremos en algunas reflexiones decantadas de nuestro trabajo.

Ordenamos en el presente apartado las reflexiones y conclusiones que hemos podido formularnos durante todo el proceso de investigación hasta aquí en su clausura.

Nuestra puerta de entrada a este trabajo es la cuestión del juego y aprendizaje. Todos nuestros entrevistados se han referido a las formaciones de éstos, que si bien fueron desarrolladas teóricamente dentro del campo del constructivismo y el psicoanálisis, ellos nos atestiguan que también se manifiestan y se pueden leer en la psicopedagogía clínica. El uso del juego o el espacio lúdico en distintos contextos o ámbitos, es nuestro esqueleto fundamental para la construcción de aprendizajes y para favorecer o generar un lazo o unión con el paciente/ sujeto.

La totalidad de los participantes al referirse a este concepto concuerdan que el juego es un canal que le permite al profesional poder intervenir y trabajar de una manera creativa, centrarse en el interés del paciente, para que este pueda expresarse y encontrar ese espacio para poner en palabras o acciones aquello que le genera un malestar.

A su vez reconocen que debe haber un psicopedagogo disponible y capaz de leerlas; esto nos da a entender que para identificarlas desde el campo de la psicopedagogía y trabajar con esas manifestaciones, es pertinente la formación en ambas perspectivas requisito necesario para pensar esta posición posible para un profesional del campo. Será necesario para la elaboración de estrategias e intersecciones de trabajo, que el profesional de cuenta de un espacio de escucha y transferencia continua. Priorizando aquello que el sujeto lleva consigo y pone en escena con el fin de buscar posibles respuestas o soluciones. Las mismas pueden manifestarse o aparecer en las diversas situaciones lúdicas en el espacio clínico.

Al momento de indagar sobre este segundo concepto, el aprendizaje, los profesionales han hecho referencia al mismo como proceso que se da a lo largo de toda la vida del sujeto, con un contexto social y cultural que inevitablemente condiciona o favorece a esa persona. Éste también, se ve acompañado por el juego, ya que como hemos planteado en varias circunstancias, el juego es un puente para aprender. El mismo no contempla un rango de edad definido, sino que se lo considera útil para toda aquella persona que sienta el deseo de jugar.

Siguiendo este camino a partir de los primeros dos conceptos, no es necesario introducir forzosamente un tercero, sino que, inevitablemente, por lo dicho con anterioridad nos topamos con él, el concepto de construcción del vínculo. Siendo este un aspecto relevante para las posibles intervenciones que lleve a cabo el profesional. Siendo imprescindible que acontezca entre ambos actores un lazo o una unión más insondable con el fin de que se genere un espacio de escucha atenta, de confianza, certeza y seguridad. Alojando al otro a fin de traducir aquellos signos que debemos decodificar y realizar un acompañamiento basado en intervenciones individuales acorde a la personalidad y demanda en cuestión.

Para nuestros entrevistados jugar es poder expresarse libremente, poner el cuerpo en escena y además construir aprendizajes a través del mismo, teniendo en cuenta que cada sujeto trae consigo sus propias vivencias,

contexto social y familiar. Entonces podemos determinar lo que planteamos anteriormente de que el juego es una construcción cognitiva y de elaboración subjetiva, también un medio de expresión y una herramienta para alcanzar el aprendizaje; y éste se ve afectado por todo aquello que rodea al paciente. Uno de los mayores interrogantes que nos convoca en este proceso de investigación corresponde a la forma con la cual implementan el juego en el espacio clínico. Algunas respuestas dejan entrever que el juego o la situación lúdica se implementan, con el fin de lograr un acercamiento al paciente, conocerlo, dar lugar a sus intereses para construir intervenciones, lograr un espacio de disfrute y goce para descontracturar el momento de la sesión evitando así que se vuelva tedioso o incómodo para el paciente.

Estos conceptos analizados recientemente corresponden a una línea teórica y tienen su incidencia sobre un sujeto, un sujeto considerado elidido al momento de reconocer y darle importancia a las manifestaciones de un inconsciente que denuncia dicha división.

Un psicopedagogo orientado desde la clínica psicopedagógica trabajaría con un sujeto con vicisitudes en sus aprendizajes, es decir, en su relación particular con los objetos del conocimiento transmitidos siempre por otros. Ese otro que de alguna manera está buscando generar un vínculo con el paciente para que éste pueda construir los conocimientos.

Este es un horizonte que llegamos a construir luego de habernos planteado un modo de trabajo con determinadas concepciones propias que en el transcurrir de las entrevistas, su análisis y nuestras posteriores reflexiones fuimos reconstruyendo para llegar a este nuevo encuadre que contempla el resultado de esta investigación.

Retomando la hipótesis que nos planteamos en un primer momento y que sostiene nuestro objetivo general, reconocemos que es a partir de los conceptos de juego y aprendizaje que ambos campos disciplinares se intersectan, y para ubicarnos en dicha intersección fue necesario delimitar nuestra área de intervención.

Cabe resaltar que para realizar tal demarcación, los desarrollos logrados en este estudio son en base a experiencias de los entrevistados en la clínica psicopedagógica principalmente con niños. Si bien determinamos que el rango de edad es indefinido.

Podremos inferir que la gran mayoría de las investigaciones acerca del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje y su utilización en espacios terapéuticos son implementadas con niños. Consideramos pertinente que se realicen mayores trabajos de investigación acerca del juego y su utilidad para las intervenciones clínicas y el trabajo con adultos.

De ahora en más, creemos que la delimitación anteriormente mencionada es la que nos permitiría reconocer al juego como una herramienta primordial para el campo de la psicopedagogía. Uno de los principales aportes de nuestra investigación a la disciplina consta de pensar o entender al juego desde una dimensión más abarcativo. Pensarlo como una estrategia esencial al momento de planificar un posible plan de tratamiento teniendo en cuenta que cada sujeto que se instala como paciente muchas veces lleva consigo expectativas, temores e interrogantes que el profesional de la psicopedagogía deberá desentramar a lo largo de los encuentros con el paciente.

Considerando lo anteriormente mencionado y haciendo énfasis en el juego como estrategia concluiremos que no hay un rango de edad definido para la implementación del mismo, sino que todas las personas que sientan deseo de jugar puedan realizarlo libremente. Cabe destacar que las escenas lúdicas estarán adecuadas según la edad cronológica o madurativa del paciente y en especial a los objetivos propuestos para el tratamiento.

## REFERENCIAS

- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. Trillas.
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- Fernández, A. (1997). La Inteligencia Atrapada. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Filidoro, N. (2021). VOL.18 NÚM.2: Revista Pilquen. Sección Psicopedagogía.
- Freud, S. (1900). Capítulos XVII y XVIII. Volumen III y IV: La interpretación de los sueños. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- Freud, S. (1920). Capitulo CX. Volumen XVIII: Mas allá del principio del placer. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- Huizinga, J. (1972) "Homo ludens" Alianza editorial. Madrid 2019.
- Klein, M. (1987). El psicoanálisis de niños. Traducción Arminda Aberastury. Barcelona: Paidós Ibérica
- Mallo, R. (2006). Los juegos de la infancia. PsicoAfirma.
- Öfele, M. R. (2002) El juego en psicopedagogía.
- Paín, S. (1983). Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje. Nueva Visión.

- Piaget, J. (1997). La psicología del niño. Ediciones Morata. Real Academia Española. (s.f.). Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Obtenido de <https://dle.rae.es>.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1981). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Madrid: Ediciones Fausto.
- Skinner, B. F. (1971). Ciencia y conducta humana (Una psicología científica). The Macmillan Company.
- Winnicott, D. (1971). Realidad y juego. Barcelona, España: Gedisa S. A.

## **ANEXOS**

### **PREGUNTAS Y EJES DE LA ENTREVISTA**

- I. ¿Dónde estudiaste? ¿Cuánto hace que ejerces la profesión de psicopedagoga/o?
- II. ¿Qué entiendes por juego o qué es para vos el juego? ¿Lo vinculas con el aprendizaje? ¿De qué manera?
- III. ¿Qué supuestos teóricos subyacen en tu formación profesional, sobre el juego como herramienta fundamental para la construcción de aprendizajes?
- IV. ¿Qué crees que influye en la construcción del aprendizaje?
- V. ¿Qué lugar le otorgas al juego en el tratamiento psicopedagógico?
- VI. ¿Qué tipo de juegos se habilitan en la clínica psicopedagógica?
- VII. ¿Qué juegos consideras relevante para la utilización en el espacio clínico, con el fin de generar un vínculo sano con el paciente? ¿Y para la construcción de aprendizajes?
- VIII. ¿Qué es para vos jugar?
- IX. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención sin un rango de edad definido?
- X. ¿Qué implica jugar en la clínica?

### **Consentimiento Informado de Participación**

Por el presente documento se solicita su participación de la investigación titulada “Supuestos teóricos que subyacen en diez psicopedagogos de la ciudad de Rojas, Provincia de Buenos Aires, sobre la implementación del juego como herramienta para el aprendizaje en el espacio de la clínica psicopedagógica”, cuyas responsables son Manzolini, Camila DNI: 40882915 y Castro, Tatiana DNI: 39.433.107

Dicha investigación tendrá lugar en el marco de realización de la tesina para obtener el grado de Licenciado/a en Psicopedagogía en la Universidad del Gran Rosario.

El objetivo principal de esta investigación es Conocer las diversas conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de la ciudad de Rojas en relación a la implementación del juego en la clínica psicopedagógica

Para el cumplimiento de dicho objetivo se realizarán las siguientes actividades: Entrevistas semi- estructuradas

La participación de este proyecto, es totalmente voluntaria, pudiendo, si así lo decidiera, abandonar el mismo en cualquier momento. Asimismo, la confidencialidad sus datos será mantenida acorde a lo establecido en la Ley No. 25.326 Habeas Data. Esto implica que los datos serán resguardados y sólo serán utilizados por los investigadores en el contexto de este estudio.

Habiendo leído y comprendido lo escrito anteriormente, yo..... DNI.....acepto participar de la presente investigación.

.....  
Firma, aclaración y DNI

Lugar y fecha: .....

## **Curriculum Vitae**

### • DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: Castro, Tatiana Ailen.

Edad: 27 años

Tipo y Número de documento: DNI 39.433.107

Fecha de nacimiento: 04/01/1996

Nacionalidad: Argentina

Lugar de nacimiento: Gral. Rodríguez.

Domicilio: Iribarne 19

Contacto telefónico: 2475-437132

### • FORMACIÓN ACADÉMICA

Nivel secundario

Institución: Escuela Secundaria N°3

Título: Bachiller en Ciencias Naturales

Finalización: Año 2015

Nivel terciario

Institución: Instituto Superior Formación Docente y Técnica (ISFDyT) N°  
5 - Región de la Norpampa

Título: Tecnicatura Superior en Psicopedagogía

Finalización: 20 de agosto de 2020

Nivel universitario

Estudiante avanzado del Ciclo de Complementación Curricular de la  
Licenciatura en Psicopedagogía

Institución: Universidad del Gran Rosario

• DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: Manzolini, Camila Soledad

Edad: 25 años

Tipo y Número de documento: DNI 40882915

Fecha de nacimiento: 13-01-1998

Nacionalidad: Argentina

Lugar de nacimiento: Rojas, Provincia de Buenos Aires

Domicilio: Barrio 20 de octubre, casa número 37

Contacto telefónico: 02475- 414475

• FORMACIÓN ACADÉMICA

Nivel secundario:

Institución: EES N° 5, Rojas

Título: Bachillerato en Artes Visuales

Finalización: Año 2015

Nivel terciario

Institución: Instituto Superior Formación Docente y Técnica (ISFDyT) N°  
5 - Región de la Norpampa

Título: Tecnicatura Superior en Psicopedagogía

Finalización: 2019

Nivel universitario

Estudiante avanzado del Ciclo de Complementación Curricular de la  
Licenciatura en Psicopedagogía

Institución: Universidad del Gran Rosario