

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES
Ciclo de Licenciatura en Psicopedagogía

TRABAJO FINAL INTEGRADOR

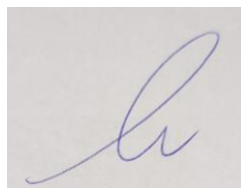
Título:

El Rol del Psicopedagogo como Mediador entre el Juego y el Aprendizaje Significativo en el Nivel Inicial en niños de 4 a 5 Años.

Estudiante: María de los Ángeles Cañete

Legajo: 38151

Directora: Lic. Marcela Edith Muldowney



Trabajo Final de Integración para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía

2025

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN
PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO
DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO –*Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* – fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial –compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra:

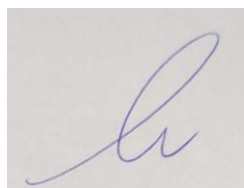
Desde la fecha []

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación []

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: C.A.B.A., agosto/2025

Firma y aclaración del autor:



Maria de los Angeles Cañete

ÍNDICE

Resumen	4
Delimitación Del Objeto De Estudio	5
Planteo Del Problema	6
Fundamentación	8
Objetivos y Supuestos básicos de Investigación/Pregunta de Investigación	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Estados del Arte	10
Marco Teórico	15
El Juego Como Derecho	15
El Juego En La Infancia	18
Juego y Aprendizaje Significativo	21
Juego y Desarrollo Socioemocional	24
El Juego en el Diseño Curricular Ciudad Autónoma de Buenos Aires,	
Sala de 4 y 5 años	28
Juego y Rol del Psicopedagogo	31
Método	35
Resultados	38
Síntesis y Conclusiones	46
Aportes y Contribuciones de la Investigación	51
Limitaciones de la Investigación	52
Líneas de Investigación Futuras	53
Referencias	55

TÍTULO: El Rol del Psicopedagogo como Mediador entre el Juego y el Aprendizaje Significativo en el Nivel Inicial en niños de 4 a 5 años.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación teórico conceptual, parte de la premisa que, en el Nivel Inicial, todas las actividades diseñadas en función de la Educación Infantil en cualquier sistema educativo contribuirán a un mejor y mayor desarrollo integral del alumnado. Es por eso, que este trabajo estuvo enfocado a analizar el rol y la importancia del juego en el nivel inicial, en relación al aprendizaje, desarrollo y socialización de los niños/as, al inicio de la trayectoria escolar tomando como referencia el rango etario de 4 a 5 años. Tal como dice Vega (2000), en su artículo “La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico”, el niño construye sus conocimientos mediante el juego, que siendo una actividad cuyo fin es el placer de jugar, el niño la ejerce con gusto y satisfacción, de ahí que sea el juego un recurso metodológico por excelencia en el proceso enseñanza y aprendizaje. Se argumenta esta postura investigando la influencia del juego como herramienta y a la vez, acompañar a esos niños en el proceso de adquisición de logros cognoscitivos y sociales, implementando diversos juegos concebidos como recurso o medio educativo para aprender contenidos curriculares en el nivel inicial.

Con respecto al rol del psicopedagogo Veronese (2023) destaca como esencial durante este período su intervención ya que puede abordar y favorecer la adaptación de los niños, facilitando su sociabilización y promoviendo la incorporación de hábitos y pautas de convivencia. Asimismo, refiere que el psicopedagogo actúa como orientador tanto para los docentes al proporcionar estrategias desde su campo de conocimiento, como para las familias al guiarlas y fortalecerlas durante esta etapa de transición.

PALABRAS CLAVE: rol del psicopedagogo, juego, aprendizaje, aprendizaje significativo, desarrollo infantil, desarrollo socioemocional.

INTRODUCCIÓN

Delimitación del objeto de estudio.

Esta investigación permitió explorar el rol del psicopedagogo en relación con el juego como componentes claves en la promoción del aprendizaje significativo ya que justamente este último es el motivador que genera el interés necesario para el aprendizaje. Asimismo, el juego como estrategia psicopedagógica es una oportunidad que ayuda a que los niños participen de forma activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje y se desarrollen de manera integral aprendiendo a participar, a comunicarse e interactuar adecuadamente, además de volverse cooperativos y más participativos.

El presente trabajo se realizó bajo la modalidad investigación teórico conceptual que brindó la oportunidad de analizar información actualizada sobre el tema a abordar que beneficia al rol del psicopedagogo al momento de diseñar sus intervenciones a partir del juego.

A su vez, se pretendió que la misma sea un aporte que enriquezca el desempeño de los profesionales tanto desde la clínica como desde el aspecto pedagógico en los niños del Nivel Inicial en el rango etario que va de los 4 a los 5 años.

Planteo de Problema

El Nivel Inicial tiene una función que cumplir, debe lograr aprendizajes significativos en los alumnos y el juego, como actividad específica supone compromiso, intencionalidad, aventura, posibilidad de exploración, de posibles fracasos encontrando en la dinámica cotidiana escolar tiempos propios de desarrollo para que se animen a ser capaces de iniciarse en determinados contenidos o bien los desarrollen o profundicen. Porque desde el rol del psicopedagogo todavía cuesta visualizarlo como partícipe activo en la comunidad educativa ya que, aunque se asegura que esta práctica se realiza de manera intencionada y contextualizada y se potencia de forma gradual el desarrollo integral de los niños, suele no dimensionarse lo importante del dar tiempo adecuado y respetuoso al proceso.

La relación del juego como aprendizaje significativo en este ámbito educativo se extiende más allá del desarrollo académico. Los juegos también pueden tener un impacto en el desarrollo socioemocional de los niños. Al jugar, los niños experimentan una variedad de emociones, desde la frustración hasta la satisfacción, y aprenden a manejar y regular sus emociones en un entorno seguro. Asimismo, se fomentan la perseverancia y la resiliencia, ya que las propuestas lúdicas vienen a enfrentarlos a desafíos y fracasos temporales, pero el desafío será trabajado para que continúen intentando hasta alcanzar el éxito experimentando situaciones de la vida real de una manera segura y controlada.

En el ámbito educativo el rol del psicopedagogo es fundamental para facilitar el aprendizaje significativo en los niños, especialmente en las etapas iniciales. Porque como afirma Becher (2020) desde el rol se da lugar a un posicionamiento en el que tiene un papel esencial en el nivel inicial al facilitar la adaptación, lograr la sociabilización y la incorporación de hábitos, teniendo presente que se trabaja tanto con docentes como con familias en pos de favorecer las condiciones necesarias para el aprendizaje significativo en juego.

El juego, como herramienta pedagógica, es un vehículo esencial para la exploración y el desarrollo cognitivo y emocional. Filidoro (2016, p. 276) refiere al oficio del psicopedagogo como “un hacer, artesanalmente, alumnos/as, escuelas, niños, niñas, donde no los hay” donde se ponen en juego las singularidades de cada uno y el profesional realiza distintas intervenciones donde están presentes los contextos sociales y las particularidades. Porque lo que se debe buscar es que esos niños se perciban como sujetos en situación, dentro de cualquier espacio escolar, en interacción con otro, con el que tienen un acercamiento diario o no, dejando en evidencia el trabajo que se realiza para no ser un sujeto aislado.

Fundamentación

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) plantea la importancia del juego como promoción del aprendizaje significativo y clave en las prácticas psicopedagógicas dando cuenta de una evidente interrelación entre estos aspectos que fomentan el desarrollo integral de los niños y que atienden tanto a las necesidades cognitivas como emocionales y sociales. Por lo tanto, la propuesta de esta investigación es reflexionar acerca de las situaciones lúdicas áulicas de las cuales participan los niños del Nivel Inicial desde el rol del psicopedagogo (fortalezas y debilidades en la instancia de aprendizaje).

Vygotsky (1999) plantea una estrecha relación entre el juego y el aprendizaje sosteniendo que el primero se relaciona con el papel que el niño atribuye a la imaginación, haciendo que dependa de las necesidades, experiencias, sentimientos e intereses, así como la capacidad de la combinación que caracteriza esta actividad.

Al respecto, Aizencang (2003) señala que el juego puede constituir un objeto en sí mismo porque logra representar un instrumento para procurar alcanzar diversos fines a través de él como, por ejemplo: facilitar la enseñanza y el aprendizaje de diferentes habilidades/contenidos, favorecer el reconocimiento de saberes previos, o colaborar con el reconocimiento y dominio de situaciones displacenteras. Ahora, cuando de jugar se trata, se procura a través del juego promover el desarrollo integral del sujeto, generando aprendizajes a través de la implementación de nuevas herramientas en la escena lúdica.

Una intervención implica una mirada compleja, debe invitar a involucrarse en la situación donde se es parte: escuela o familia. Puede decirse incluso que intercede entre las distintas demandas de los actores que forman parte de la vida de ese niño (Tedesco, 1974).

Es necesario e imprescindible considerar la dimensión del juego como surgimiento y existencia que requiere de un trabajo de construcción porque no es

espontánea ni natural, tampoco depende de algo biológico-orgánico o se hereda. La construcción del juego en la infancia no es sin Otro en juego y otros jugando (compañeros de juego-objetos de juego) (Bruner, 2012).

Objetivos:

Objetivo general:

- Analizar la relación entre el juego, el aprendizaje significativo y el rol del psicopedagogo en el nivel inicial, con el fin de comprender cómo estos elementos contribuyen al desarrollo integral de los niños en este nivel educativo.

Objetivos específicos:

- Identificar los diferentes tipos de juegos que se utilizan en el nivel inicial y su impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.
- Explorar cómo el juego facilita la construcción de un aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial, considerando teorías educativas y psicológicas relevantes.
- Describir las funciones y responsabilidades del psicopedagogo en el nivel inicial, enfocándose en su papel en la promoción del juego como herramienta pedagógica.

Supuestos básicos de Investigación-Pregunta de investigación

Interrogante que guió el desarrollo del presente trabajo de investigación:
¿Cómo contribuyen el juego, el aprendizaje significativo y el rol del psicopedagogo al desarrollo integral de los niños del Nivel Inicial de 4 a 5 años?

El rol del psicopedagogo en el contexto del juego y el aprendizaje significativo de los niños del Nivel Inicial facilita el diseño de estrategias e intervenciones psicopedagógicas lúdicas adaptado a los intereses y estilos de cada uno de ellos. (Tedesco, 2004).

ESTADO DEL ARTE

La investigación cualitativa titulada “Juegos corporales e interacción social entre niños y niñas de 5 años de edad en el nivel inicial de Carabajal et al. (2021) tuvo como objetivo general analizar la relación entre el juego corporal y la interacción social en niños y niñas de 5 años en el nivel inicial en el Jardín estatal N° 941, en el partido de La Matanza, provincia de Buenos Aires. Para ello, además de recolectar y usar materiales como estudios de caso, experiencias personales, introspección, historias de vida, textos de observación y datos históricos, se realizaron entrevistas abiertas a siete docentes que trabajan con estos alumnos, vinculadas con la temática del estudio. A partir de los datos obtenidos, se concluyó que: los niños y niñas prefieren los juegos corporales en los cuales interactúan con sus pares en espacios abiertos, como patios o parques, especialmente los juegos de persecución; la mirada, la escucha, la voz son algunas de las manifestaciones corporales observadas; también se identificó la aparición de la “actitud postural”, que consiste en la preparación para el movimiento, el gesto que organiza el cuerpo; además, se destaca la necesidad de la intervención docente para promover el intercambio de roles en los juegos corporales, con el fin de evitar la reproducción de estereotipos de género que generan desigualdades entre niños y niñas.

El trabajo final de Donato et al. (2021) “Intervención educando: apoyos didácticos y educación emocional” que consistió en una sistematización de la práctica pre profesional realizada en el Hospital Infantil Municipal de Córdoba se centró en un proyecto de mejora, el cual tuvo como objetivo promover la salud, el desarrollo y el bienestar físico, cognitivo y emocional a través de actividades y juego didácticos. El proyecto surgió a partir del interés de analizar las necesidades existentes para posibilitar a los niños hospitalizados continuar con su educación lo cual requiere un trabajo colaborativo para atender dichas carencias abarcando cuestiones didácticas, emocionales, sociales y psicológicas, en época de pandemia debido a la emergencia sanitaria por Covid-19. En la conclusión se hicieron referencia a aspectos significativos del recorrido; a saber: la presencialidad es esencial para garantizar una práctica eficaz en

el campo hospitalario y la importancia de lograr la articulación de los aportes teórico-prácticos trabajados durante la carrera con las nuevas modalidades virtuales mediante la participación de conferencias o trabajando interdisciplinariamente a través de la exposición de conocimiento y/o experiencias que dan cuenta del amplio ámbito de intervención de la psicopedagogía en el campo de la salud pública.

El trabajo de Aguirre (2022) “El rol del psicopedagogo como propiciador de la atención temprana en los Jardines de Infantes de la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires” tuvo como objetivo principal identificar la intervención del profesional en el Nivel Inicial partiendo de la estadística que la matrícula en el mismo había notado un incremento interesante. Se siguió una metodología cualitativa utilizando un diseño de carácter exploratorio, descriptivo e interpretativo que posibilitó la siguiente información a modo de conclusión: Desde el rol de psicopedagogo como integrante de un Equipo de Orientación Escolar es imprescindible sistematizar la intervención para mejorar una situación que podría ser problemática a futuro.

En el trabajo de Guillén (2022) “Los juegos didácticos y aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246” llevado a cabo en la ciudad de Lima, Perú se planteó el objetivo de determinar cómo se relacionan los juegos didácticos con el aprendizaje significativo a partir de la metodología de la investigación básica, de enfoque cuantitativo y nivel correlacional. Es así, que se obtuvieron las siguientes conclusiones: Existe relación positiva alta entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo y los juegos didácticos se relacionan con la dimensión auditiva, visual, kinestésica y analítica. Asimismo, se incluyeron recomendaciones a las autoridades del establecimiento, a los docentes y a las familias vinculadas a: La promoción y realización de talleres dirigidos a los docentes sobre el juego didáctico y su importancia en el aprendizaje, asistir a la formación continua para fortalecer sus conocimientos y realizar estrategias educativas basados en juegos didácticos e incentivar la práctica y realización de juegos didácticos con sus hijos para promover el desarrollo de habilidades físicas, psíquicas, motoras y sobre todo vinculados con el aprendizaje significativo en general.

Por otro lado, los hallazgos de Bustos et al. (2023) “El juego como herramienta de promoción en la alfabetización en el contexto del jardín maternal” se basaron en la siguiente pregunta: ¿Cómo las intervenciones psicopedagógicas desde el juego operan en la promoción de la alfabetización en la primera infancia? Se siguió una práctica de investigación de corte cualitativa la cual arrojó la siguiente conclusión: Se identifica la riqueza que promueve el juego como herramienta y el jugar como práctica significativa siendo lo que permite ampliar la capacidad lúdica de los niños donde el adulto cumple un papel vital al momento de brindar experiencias creadoras en los procesos tempranos de alfabetización. Por lo tanto, gracias a esa intervención se produce una gran repercusión en el desarrollo integral del niño, en su salud, su felicidad, su capacidad de aprender, su bienestar e incluso su futuro. Es decir; la riqueza que promueve el juego como herramienta, el jugar como práctica significativa, es la que permite ampliar la capacidad lúdica de los niños donde el adulto cumple un papel vital al momento de brindar experiencias creadoras en estos procesos tempranos de alfabetización. En resumen, es en este contexto interactivo, compartido y transformador de las intervenciones, que el juego tiene la función de habilitar el aprendizaje, desarrollar el lenguaje, el pensamiento, brindar condiciones de subjetivación, de simbolización y ser el transmisor del capital cultural de la alfabetización.

Esta otra propuesta de investigación de tipo cualitativa de Veronese (2023) “El rol del psicopedagogo en el periodo de adaptación en el nivel inicial” el objetivo general fue analizar el papel que desempeña el psicopedagogo en el proceso de adaptación de los niños en el nivel inicial. Con respecto a las conclusiones se pueden mencionar, por un lado, las ventajas como la adaptación a nuevos espacios y la generación de vínculos si se parte de la idea que el periodo de adaptación puede ser un proceso complejo y por otro, las desventajas como la sobreprotección y la falta de autonomía en algunos casos.

El trabajo de investigación de enfoque cualitativo de Brandenbur et al. (2022) “El juego como herramienta educativa en la sala de 4 de nivel inicial” se centró en

explorar el juego y su utilización como herramienta educativa por parte de los docentes y conocer el desempeño de los niños durante el empleo del mismo. En la conclusión se explicita que, según la información obtenida de las entrevistas, a través del juego se logra desarrollar las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente del niño. En relación a las prácticas psicopedagógicas se plantea una necesidad de revisarlas en cuanto a las que se utilizan y de las cuales se obtienen buenos resultados y es adecuado preservarlas y las que se deben descartar por no cumplir con los objetivos que se plantea desde la psicopedagogía relacionadas al fortalecimiento de habilidades y en la relación psicopedagogo-paciente.

El estudio “El juego simbólico en el desarrollo de competencias en la primera infancia” de Herrera et al. (2023) buscó realizar un análisis de lo referido en el título desde una perspectiva educativa, cognitiva y motriz. Se basó en una revisión sistemática de la literatura bajo el método deductivo, paradigma positivista, con enfoque cuantitativo con un diseño narrativo de tópico de tipo documental exploratorio. En conclusión se reconoció por medio de los hallazgos triangulados de información que el juego simbólico en el desarrollo de competencias se fundamenta en cinco vertientes: juego simbólico, aprendizaje, materiales, entornos de aprendizaje y rol del adulto y que para el futuro, es crucial seguir explorando intervenciones específicas basadas en el juego simbólico en contextos educativos y de salud, con el objetivo de promover el desarrollo socio-cognitivo y lingüístico de los niños en los primeros años de vida para maximizar su potencial de aprendizaje.

El estudio realizado por Marllori et al. (2024), titulado “El juego como estrategia para fortalecer el aprendizaje en el nivel inicial”, tuvo como objetivo identificar los impactos que el juego tiene en los niños, desde una perspectiva lúdica, en su desempeño académico, en su vida cotidiana y en su bienestar mental. La metodología utilizada se centró en una revisión bibliográfica descriptiva, fundamentada en las prácticas observadas durante los ciclos IX y X, tanto de los niños como de los docentes del Nivel Inicial. En las conclusiones, se resalta la importancia del juego como

una actividad fundamental que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje. Se menciona que esta actividad despierta el interés de los niños y facilita la adquisición de nuevos conocimientos al poner en práctica lo aprendido a través de la manipulación, la exploración y el descubrimiento. De este modo, el juego se considera una herramienta valiosa en el aula que potencia y refuerza el aprendizaje, al mismo tiempo que fomenta la creatividad y el desarrollo integral de los niños.

El artículo de Monar et al. (2025) “Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial” tuvo como objetivo analizar los aspectos referidos en el título resaltando su influencia en el contexto educativo y familiar con la finalidad de promover un desarrollo integral equilibrado. La metodología adoptada estuvo enmarcada en un enfoque cualitativo, basada en una revisión bibliográfica donde se contempló estudios previos acerca del juego, las teorías educativas que contribuyeron con evidencias de la esencia del componente lúdico en el ámbito emocional y social de la formación de los niños, siendo esta una etapa importante para adquirir habilidades esenciales para su adaptación y aprendizajes futuros. Los resultados obtenidos si bien evidenciaron que el juego constituye una herramienta valiosa en el desarrollo en la etapa de Educación Inicial a través del fortalecimiento de las habilidades interpersonales y la expresión emocional su implementación presenta limitaciones como el predominio del enfoque educativo con contenidos formales y una deficiente formación de los docentes.

MARCO TEÓRICO

El juego como derecho

Öfele (2002) plantea que definir, juego, es posible desde distintas teorías y corrientes; pero se dificulta lograr dar con una única definición. Por ello, ofrece, a partir de diferentes autores y teniendo en cuenta las múltiples definiciones de juego existentes, definirlo a partir del reconocimiento de aquellas características que la mayoría le atribuyen; a saber:

- Tiempo y espacio diferente a la vida real
- Reglas propias que lo definen y le dan lugar
- Libertad en la participación
- Elección dentro del juego.

Y justamente para esta autora estas cuatro características que le atribuye al juego, las considera centrales para tener en cuenta en el quehacer psicopedagógico.

El juego es un derecho de los niños al cual se le reconoce un gran valor en relación con el bienestar subjetivo, la resolución de problemas, la imaginación y el desarrollo del lenguaje. Se trata de una práctica cultural abierta a diversos ámbitos; pero se debe asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que el derecho al juego se realice plenamente: organizada a través de reglas implícitas o explícitas que guían la participación social, las acciones, la selección y el uso de objetos en un marco imaginario (Vygotsky, 2000). Incluso asume características singulares en cada tiempo histórico y en relación a la comunidad y a la familia de la que son parte. Es así, como también se vuelve clave el rol del adulto en la organización de los juegos ya que es la condición para que se organice un contexto intersubjetivo valioso para el aprendizaje. Por ello, como plantea Piaget (1956) tanto el juego como el aprendizaje deben ir acorde a la edad del niño para obtener el mayor provecho posible.

Según Lansdown (2013), el juego es fundamental para la salud, el bienestar y el desarrollo de los niños. No obstante, la autora señala que parece haber una dificultad por parte de los gobiernos para abordar seriamente estas consideraciones, creyendo que pudiera ser por omisión o por acciones deliberadas. Además, menciona que en diversas partes del mundo un número alarmante de niños no logra ejercer plenamente su derecho al juego. En respuesta a esta situación, el Comité sobre los Derechos del Niño de las Naciones Unidas elaboró una Observación General que se centra en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, con el objetivo de proporcionar a los gobernantes pautas sobre cómo cumplir sus obligaciones. Por ejemplo, en la Observación General N° 17 se destaca la importancia de reconocer y garantizar el derecho al juego para niños y niñas de todas las edades. Se subraya que este derecho ofrece oportunidades para la expresión de la creatividad, la imaginación, la autoconfianza, la autosuficiencia y el desarrollo de habilidades físicas, sociales, cognitivas y emocionales. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de explorar y probar el mundo que les rodea, experimentar nuevas ideas, roles y vivencias, lo que les permite comprender mejor su posición social dentro de ese contexto. Asimismo, el mismo artículo 31 enfatiza el vínculo estrecho entre el juego, la recreación, el ocio, el descanso y la participación en la vida cultural y en las artes. Se reitera que el juego es una dimensión esencial de la educación y un componente vital para lograr el mejor estado de salud posible, lo cual es invaluable para el desarrollo óptimo de cada niño. Además, no se debe menospreciar el papel del juego como estrategia que proporciona un amplio rango de oportunidades para la recuperación y reintegración tras haber experimentado traumas, pérdidas o los efectos del abandono y la violencia.

La consultora independiente, Lansdown (2013) afirma que las leyes y políticas de algunos gobiernos tienden a desatender el juego, a sabiendas de su importancia fundamental para la salud y el bienestar de los niños. Está convencida que tiene un valor en sí mismo y que contribuye a la realización de otros derechos como el derecho a la salud, la educación, la identidad y la participación. Y reafirma que es indispensable que se tomen medidas para garantizar las condiciones en las que el juego de los niños sea reconocido, valorado y fomentado.

La especialista, Lansdown (2013) tracciona el rol de los adultos que rodean a los infantes para que reconozcan la importancia del juego y la legitimidad de su exigencia porque se espera de ellos el apoyo para poder concretar las actividades lúdicas desde la promoción y la protección de estas condiciones porque el juego es importante para los niños, sean cuales fueren las circunstancias en las que viven.

Stanley (2021) sostiene que el juego atraviesa la vida desde la primera infancia ya que contribuye al desarrollo y, a partir de la interacción, se puede construir relaciones afectivas, se da lugar al compromiso a cumplir reglas, organiza y convoca a participar en comunidad y a establecer estrategias cuando así la ocasión lo amerita. Y en relación a uno de los párrafos anteriores en donde se hace referencia al artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño donde se compromete a los Estados para respetar y promoverlo como así facilitar la participación en la vida cultural y artística en condiciones de igualdad, en la Ciudad de Buenos Aires el derecho al juego está instituido en un decreto que lo declara como un valor esencial para la construcción de la subjetividad del niño/a y también está comprendido en el artículo 30 de la Ley 114 de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. Asimismo, la Asesora General Tutelar del Ministerio Público Tutelar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, refiere que en un contexto terapéutico los niños y niñas de etapas preescolar y escolar mediante

el juego encuentra la vía para poder proyectar sus vivencias y sentimientos. Es por eso, que el juego que realizan tiene un valor importante porque permite diagnosticar y/o detectar situaciones de malos tratos físicos y psicológicos o cuando son víctimas de abusos, sino que a través de una terapia lúdica hacen posible la elaboración de un trauma, siendo una posibilidad de comenzar a intentar reparar el daño.

Entonces, desde el año 1989 con la Convención sobre los Derechos del Niño se dio lugar a un proceso de reforma dirigida a la promoción y protección de los derechos de Niños, Niñas y Adolescentes ya que se propuso un cambio de paradigma reconociéndolos como sujetos de derecho, y es desde el rol del psicopedagogo que se trabaja para promover una mirada más inclusiva que garantiza la articulación de servicios y programas destinados a prevenir, reparar y restituir derechos vulnerados a través de la adopción de medidas de protección integral de derechos y en el caso del Nivel Inicial a través de los Equipos de Orientación Escolar de cada Distrito Escolar de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Y como plantea Stanley (2021) los adultos responsables del cuidado de los niños deben incorporar actividades lúdicas de forma habitual ya que de esa manera se contribuirá a establecer pautas para fortalecer la convivencia y el diálogo. Porque no se evalúa el jugar por si hay gran inversión material sino si está presente la imaginación y la calidad de tiempo. Lo antes expuesto invita a asumir el compromiso de buscar el espacio, el momento, que se haga un alto en las obligaciones (por parte de los adultos) y tomar conciencia que el jugar no es sólo cosa de chicos, sino que todos están implicados.

El Juego en la Infancia

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño y lo considera un instrumento de desarrollo de la inteligencia y el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre pares, creando un ambiente de confianza y seguridad, que les permite expresar libremente lo

que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vigotsky, 2012).

Vigotsky (2006) por su parte, define al juego como una actividad imaginaria que pone en suspenso el sentido habitual de las acciones y relaciones sociales considerando que se trata de una actividad reglada y los niños, como jugadores, participan de manera organizada, logrando coherencia y cohesión en la dinámica de cada instancia de juego. Asimismo, la concibe como una actividad social en la que el niño logra apropiarse de la cultura donde se encuentra inserto adquiriendo las relaciones sociales fundamentales de la misma al imitar y reproducir las acciones de los adultos. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles que nos va a permitir conocer el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno cercano. Por ejemplo: jugar a ser la maestra, papá o mamá los ayuda a manifestar su percepción de las figuras familiares con las que tienen contacto diario.

A propósito, Winnicott (2019) destaca la importancia del juego en el desarrollo infantil considerándolo una actividad esencial que permite a los niños explorar y comprender el entorno que los rodea y les posibilita el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales adquiriendo autonomía y aprendizaje para enfrentar desafíos. Además, plantea que los habilita a manifestar sus deseos y fantasías porque les proporciona un espacio seguro y protegido donde pueden improvisar y experimentar diferentes roles y situaciones, fundamentales para el desarrollo cognitivo y emocional. Desde su visión, el juego es curativo en sí mismo, ya que el niño, de manera inconsciente, saca todo aquello que ha reprimido de tal manera que sea aceptada por la sociedad. Es por ello que el juego es considerado en sí mismo una terapia.

El jugar potencia el proceso de desarrollo y aprendizaje en la infancia y cumple distintas funciones según la perspectiva con que lo abordamos. Según Freud y Erikson

(1950), esta actividad ayuda al niño a manejar mejor las ansiedades y los conflictos. A través de ellos, los niños liberan energía física excedente y las emociones reprimidas (Santrock, 2007). En este sentido, son muchas las terapias que emplean el juego como forma de liberar frustraciones, analizar conflictos y buscar estrategias alternativas.

Por otra parte, Piaget (1962) destacaba que el juego está circunscripto por las capacidades cognoscitivas del niño, pero, a la vez, le permite que se desarrolle y progrese de forma relajada y placentera dando lugar a que se fomente la exploración, la sorpresa y por qué no, la incertidumbre (Berlyne, 1960).

Según Blanch y Guilbourp (2016) desde los 4 años, el juego se socializa y el niño tiene interés en jugar con otros niños. Así, se introduce la expresión “jugamos como si fuéramos...”, dando lugar a la necesidad de jugar roles y de anticipar situaciones. Y con el correr del tiempo esa anticipación del juego va adquiriendo cada vez más importancia haciendo que la construcción del guión inicial del cual participan conlleva más tiempo e incluye más concreciones y detalles. Entonces, el placer se centra después en montar historia y el jugar le permite de esta forma elaborar conflictos.

El niño, a esta edad, tiene dificultad para trascender el aquí y el ahora y, por tanto, para pensar y ampliar su comprensión sobre los conflictos que se le presentan en su día a día. Por lo tanto, la simulación en el juego le permite superar esta limitación evolutiva, recreando los contextos en los que el conflicto tuvo o tiene lugar. Además de trascender el aquí y ahora y resolver conflictos, el juego le permite descentrarse de sí mismo. Se puede decir que el niño se muestra como un sujeto egocéntrico, apto para construir su propia realidad, que generaliza sin poder tener en cuenta otras realidades dificultándose ponerse en el lugar del otro. Sin embargo, en el juego al adoptar multitud de roles diferentes que le permiten descentrarse, de a poco lo logra facilitando la adquisición de normas, valores y roles sociales (Blanch y Guibourp, 2016).

El juego en la primera infancia es la única vía de apropiación de subjetividad y deberá estar atravesada por una ternura capaz de lograr el encuentro consigo mismo y

con el otro. La falta de juego y la carencia de estimulación puede llevar al niño a un desencuentro que provoca su desequilibrio interior. Por lo tanto, no se trata de exponerlo a una "batería de juegos" a implementar en la familia o escuela. Tampoco de "aplicar juegos tradicionales" para insertar al niño en la cultura. El juego es mucho más profundo y deberá ir surgiendo en ese primer encuentro entre la madre y el hijo, y luego con los sucesivos adultos a cargo de los niños, de manera espontánea o diseñado para la ocasión respetando ritmos, tiempos y deseos, partiendo efectivamente de acuerdos. Éstos serán tácitos o bien, implícitos pero deberán formar parte para que haya respeto mutuo, para que el afecto tenga su lugar y sea un verdadero encuentro. Y como lo plantea Öfele (2013) se trata de habilitar el "jugar para ser".

Por lo antes expuesto, y como lo plantea Caminos et al. (2016) se considera que actualmente la tarea del psicopedagogo desde su rol en Nivel Inicial es la de comprender y acompañar a los niños en situación de aprendizaje e intervenir para potenciar este proceso, teniendo en cuenta las habilidades y talentos que traen, al mismo tiempo que dirige su tarea a la prevención de problemas y a la optimización de las capacidades de cada persona en particular, favoreciendo su acceso creciente/progresivo al conocimiento. Dicha labor se lleva a cabo teniendo presente la comunidad en la que el niño está inserto y la familia de la cual proviene, con el objetivo de favorecer y enriquecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Juego y Aprendizaje Significativo

Luna (2023) al referirse al ámbito educativo expone que el juego como aprendizaje significativo gana fuerza porque involucra a los niños de manera activa permitiéndoles experimentar, descubrir y construir conocimiento de forma lúdica. Los involucra en actividades que los desafían cognitivamente fomentando la curiosidad y los motiva a aprender porque hay que tener presente que debe concebirse a los espacios donde conviven los niños como elementos que deben facilitar y complejizar las experiencias de juego.

Ausubel (1983) define al aprendizaje significativo, como el que supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce. En el caso de los niños de 4 a 5 años ellos adquieren conceptos y proposiciones a través de un proceso inductivo basado en la experiencia, no verbal, concreta y empírica; es decir, que en esta etapa predomina el aprendizaje por descubrimiento porque todavía necesita el contacto con soportes empíricos concretos.

Desde la teoría constructivista de Vygotsky (1930), existe un aprendizaje situado en la sociedad y la cultura; es decir, que está inserto en los territorios donde se construye y resulta valioso tenerlo en cuenta. En el caso del niño, él efectúa la apropiación y reconstrucción de saberes en su medio sociocultural porque el aprendizaje no es individual, está condicionado por su entorno social. Por otro lado, en cuanto al docente, él actúa como un mediador para que el aprendizaje sea posible, trabajando para lograr organizar comunidades de enseñanza y aprendizaje donde el aprender es guiado y cooperativo, por lo tanto, la enseñanza es recíproca, dinámica y contextual debiendo partir de los entornos más cercanos para que al propagarse se vayan estableciendo redes comunicacionales de manera significativa.

Sanchez y Gomez (2017) en relación al aprendizaje significativo refieren que es aquel que involucra la construcción de significados, se basa en un modelo de enseñanza centrado en los docentes, en mecanismos de mediación y ayuda acorde a las necesidades del niño en su contexto. Según las magísteres consideran también central el empleo de estrategias cognitivas que generen un aprendizaje colaborativo; es decir, que se promueva el desarrollo de las habilidades de pensamiento, partiendo desde las más básicas hasta las más complejas de forma siempre organizada, para que el niño encuentre la solución a problemas y sea capaz de participar en la construcción de su propio aprendizaje significativo a partir de los diversos “puentes cognitivos” y materiales significativos brindados por el docente con formación adecuada.

Entonces, se puede decir que los juegos forman parte de estos puentes

cognitivos que, con una adecuada motivación e internacionalización por parte de los niños, colaborarán a cumplir el objetivo de empezar a formar ciudadanos más tolerantes y pacíficos. Esa internacionalización, según Ausubel (1983), es posible a través de tres pasos fundamentales que al fusionarse forman el aprendizaje significativo: Fase de adquisición, en la cual los niños ya vienen con aprendizajes previos que se han guardado en su estructura cognitiva a lo largo de la vida; cuando una nueva información llega a su mente y esta es relacionada con conocimientos previos, se crea un concepto más amplio y profundo que se llama asimilación. En este punto se enlazan dos conocimientos, el preexistente y el nuevo, modificándose ambos y finalmente, en una fase de retención donde la información previa está disponible para ser recuperada y utilizada cuando alguna situación de la vida lo amerite.

En este sentido, al pensar qué necesita un estudiante para que el aprendizaje sea significativo, se deben tener en cuenta también los planteamientos de Ausubel (1983):

- Disposición para el aprendizaje; es decir, actitud por parte de los niños para adquirir un nuevo conocimiento que tendrá como fin la modificación de la estructura cognoscitiva; así, si se emplea un material que no es potencialmente significativo, “sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos” (Ausubel, 1983, p. 5).

De tal manera la propuesta que se genere implementar debe ser capaz de interesarse en aprender y que se transforme en significativo el aprendizaje, para que así puedan aprender a resolver los conflictos de forma autónoma.

- Material por utilizar: Debe ser significativo para que, junto a la estructura cognoscitiva, pueda crear un anclaje fuerte ya que si el material posee un significado lógico y pertinente va a causar un efecto motivacional en el niño.

De acuerdo con Ausubel “Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza” (Ausubel, 1983, p. 4).

- Adquisición de significado psicológico: Este aspecto se refiere a un contenido

nuevo que se convierte en diferenciado, es muy importante para alcanzar el aprendizaje significativo porque para que sea significativo depende de dos factores; en primer lugar, cómo el estudiante demuestra el nuevo aprendizaje y en segundo lugar, que el estudiante posea herramientas previas en su estructura cognitiva, las cuales le permitan un buen anclaje.

El autor resalta que este aprendizaje significativo no es un constructo meramente individualista, es social porque el aprendizaje se construye con otros y en donde el aprender y el hacer deben ser inseparables.

En términos generales, Filidoro (2002) al referirse a la conceptualización de aprendizaje se encamina a definirlo como un proceso que se da en situación de interacción social con pares remarcando que los niños no construyen en soledad, lo toman del otro, para así generar su propia construcción como parte esencial del aprendizaje. Es por ello que desde el rol del psicopedagogo es esencial generar y mejorar las condiciones familiares/institucionales para el desarrollo óptimo de las infancias.

El Juego en el Diseño Curricular Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Sala de 4 y 5 años

El Diseño Curricular vigente está posicionado en la idea que, en el ámbito educativo, las antiguas discusiones entre “jugar por jugar” y “jugar para” han sido superadas, dando paso a la búsqueda de nuevas formas de pensar la presencia protagónica del juego en las salas superando así esta falta dualidad.

Plantea que en cuanto a la relación enseñanza-juego, éste último se define como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, corporal y social. Por lo tanto, en el Nivel Inicial ocupa un lugar central en la enseñanza resultando esencial su presencia.

En este documento se considera al juego como patrimonio de la infancia por lo cual es prioritario que los docentes diseñen propuestas que amplíen y enriquezcan sus

repertorios lúdicos, brindándoles acceso a experiencias de juego a las que no acceden en sus contextos cotidianos o extraescolares. De este modo, se estaría promoviendo el cumplimiento del derecho al juego en todas sus formas, asegurando un ambiente educativo donde los niños puedan crecer, aprender y expresarse libremente a través de esta actividad constitutiva.

El D.C. relaciona juega con el desarrollo de capacidades porque se considera que lo lúdico favorece en los niños la necesidad de intercambiar ideas y participar en la construcción de los relatos, reglas, acuerdos...favoreciendo la comunicación para que en esos intercambios se dé lugar al desarrollo del pensamiento reflexivo y de lugar al respeto y a la escucha activa.

Desde esta perspectiva se consideran a las situaciones lúdicas como oportunidades para que los niños organicen, anticipen y preparen materiales y también adecuen sus espacios de trabajo fomentando así una creciente autonomía para aprender. Entonces, estas experiencias compartidas se vincularán para propiciar el desarrollo del compromiso y la colaboración en pos de alcanzar objetivos comunes.

Este currículo posiciona a los niños como “jugadores” que exploran distintas combinaciones, aprenden nuevas formas de jugar y resuelve problemas que se presentan para alcanzar los objetivos del juego que se les presenta, a partir de la transformación de objetivos y materiales, de la interpretación de las reglas establecidas y de la recuperación de conocimiento previos que enriquecen cada rol que se asume.

Los contenidos del eje Juego según el Plan de Estudios para las Salas de 4 y 5 años se organiza a partir de estos juegos: Juegos con objetos y de construcción, Juegos dramáticos y juegos con reglas convencionales (juegos tradicionales, de mesa y corporales).

- Juegos con objetos y de construcción. Descubren las características de los materiales, exploran las transformaciones al manipularlos, crean juegos y posibles dramatizaciones. Figurativos: Muñecos, utensilios,

autos. No figurativos: Cajas, telas, papeles diversos, recipientes variados...

- Juegos dramáticos. Hacen foco en la capacidad simbólica de los niños. Al simbolizar, los niños pueden pensar sobre las cosas, las personas y sus características; recordarlas y hablar de ellas sin necesidad de tenerlas físicamente delante (“jugar como si”, máximo potencial: Los niños asumen roles de personajes imaginarios y/o de diferentes actores sociales explorando significados a través de un guión dramático creado por ellos que mantienen durante el juego; aspecto fundamental en el desarrollo cognitivo.
- Juegos con reglas convencionales. Juegos de mesa, tradicionales y corporales. Requisito: Enseñanza y aprendizaje de instrucciones. Aquí las intervenciones pedagógicas deben ser sistemáticas para facilitar la comprensión de estas normas, respetando la individualidad de cada niño. Porque a través de ellos se desarrollan habilidades como anticipar estrategias, comprender y asimilar instrucciones, esperar el turno, tomar decisiones durante las jugadas y por qué no, proponer modificaciones al juego. Juegos corporales: Habilitan la promoción de aprendizajes vinculados con el desarrollo de la motricidad que incluye el entorno natural. Se involucra el cuerpo completo poniendo a prueba las destrezas adquiridas, explorar nuevos desafíos y favorecer habilidades motrices. No se quedan por fuera las rimas, poesías o microrrelatos que pueden ser acompañados con algo de música.

Juego y desarrollo de capacidades



Nota. Adaptado de *Diseño curricular nivel inicial Ciudad de Buenos Aires: Contenidos e indicadores de logro para la planificación de la enseñanza* (p. 209), Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2025.

En resumen, el DC vigente para las Salas de 4 y 5 años plantea estos propósitos a desarrollar:

- Promover el uso del juego como herramienta para explorar y expresar emociones, facilitando la comunicación de sentimientos y experiencias personales.
- Propiciar la exploración y el juego con objetos y materialidades que favorezcan el desarrollo de la percepción, la imaginación y la creatividad.
- Enriquecer el acervo lúdico y el intercambio entre pares y con la comunidad a partir de diversidad de juegos.
- Ofrecer espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de propuestas que permitan a los niños resolver los desafíos individualmente, en parejas, en pequeños grupos y en grupo total.
- Favorecer el proceso de construcción y aceptación de las reglas de juego.

- Brindar propuestas variadas que permitan construir y asumir diferentes roles en los juegos.
- Ofrecer propuestas que alternen juegos iniciados por el docente con juegos organizados por los niños.
- Promover situaciones donde puedan elegir a qué, cómo y con quién jugar a partir de intereses y/o afinidades, con material concreto y/o plataformas digitales.
- Favorecer el reconocimiento de estereotipos en los juegos y juguetes.
- Propiciar espacios de juegos que incluyan la participación de las familias, para revalorizarlos como elemento constitutivo del desarrollo infantil.

Finalmente, si además de haber jugado en los diferentes sectores y de haber utilizado el juego como estrategia o modo de presentar y enseñar contenidos, los niños han diversificado sus posibilidades de juego y de participar en distintos modos de jugar, desde el D.C. se podrá decir que se ha garantizado el derecho a jugar de cada niño.

Juego y Desarrollo Socioemocional

Desde su perspectiva, Goleman (2008) propone aprender a focalizar las emociones porque permitirá lograr el éxito en cuanto al desempeño personal y social porque el sentido de ello es proveer inteligencia a la emoción mediante el desarrollo de habilidades como el autocontrol, la capacidad de automotivarse y el conocimiento de las emociones propias y de los otros.

Asimismo, teniendo como base el enfoque constructivista de Jean Piaget, quien enfatiza que el desarrollo emocional y el aprendizaje no se adquieren pasivamente, sino como resultado de la interacción entre el individuo y el entorno social, es que Tigse

(2019) afirma que los niños mediante el juego y la relación con los adultos interpretan y negocian sus significados, desarrollando habilidades sociales y emocionales que permiten ajustar su comportamiento en función de las respuestas y experiencias de su entorno.

En relación a lo antes mencionado para Piaget (1936), este proceso se encuentra atribuido a la etapa operacional, teniendo alcance desde los 2 a 7 años de edad, donde el desarrollo socioemocional se empieza a formar mediante la interacción con las personas del entorno próximo. Su pensamiento mantiene una tendencia centrada en el egocentrismo, es decir tienen dificultades para ver las perspectivas de las demás personas, iniciando a involucrarse a través de juegos simbólicos y actividades que permiten simular roles sociales, la expresión de emociones y la práctica de habilidades para colaborar y compartir.

Por su parte Vygotsky (1934) expresa que esta construcción es mediada a través de la interacción del entorno social y cultural, en particular a través del lenguaje y la comunicación. Es así, que el niño aprende a manejar sus emociones y a interactuar con los demás en contextos sociales donde percibe que el apoyo de sus compañeros y otro adulto es más avanzado, dentro de su zona de desarrollo próximo (ZDP) que es una de las partes de su progreso. En este enfoque se resalta la importancia del rol del docente como guía y mediador, ayudando a regular sus emociones para que adquieran habilidades sociales a través del diálogo y la interacción.

Bowlby (1969) sostiene que el desarrollo social y emocional del niño es influenciado por los primeros vínculos establecidos con sus primeros cuidadores, La disponibilidad emocional y la respuesta sensible hacia los adultos, brinda a los niños una base segura permitiéndoles desarrollar confianza en sus relaciones. Estos vínculos tienen una alta influencia sobre sus emociones que les permitirá construir y sostener

relaciones saludables y adaptarse socialmente; pero, por el contrario, un apego inseguro seguramente va a dificultar el disfrute de relaciones interpersonales adecuadas.

Desde su teoría del aprendizaje social, Bandura, (1977) introduce el concepto de la observación y modelado en el desarrollo emocional, enfatizando que en este escenario los niños aprenden un comportamiento emocional a través de la observación e imitación de los adultos y compañeros. Y que, durante el desarrollo de las instancias lúdicas, el niño no sólo ensaya emociones propias, sino también aprende a través de las observaciones de otros, a gestionar emociones como la tristeza, la ira o la alegría. Entonces, de ahí que se considere el rol del docente determinante en el modelado de comportamientos saludables.

Considerando las tendencias actuales, Hidalgo (2019) resalta la importancia del juego social en el desarrollo emocional, apoyándose en las ideas de Garvey (1985), de que el juego contribuye al aprendizaje de normas sociales y emocionales como el manejo de conflictos, reciprocidad y cooperación, ya que es un espacio donde se permite ensayar habilidades emocionales de manera efectiva ante situaciones que se presentan en la vida real. De este modo, esta visión coincide con lo expuesto por Bandura (1977) destacando su relevancia en el proceso formativo.

Winnicott (1971) también destaca lo relevante de su concepto de espacio transicional, enfatizando que el juego está situado en un contexto intermedio entre la realidad interna y externa del niño, permitiendo una exploración emocional segura al conectar las experiencias internas con su entorno social, facilitando el procesamiento de las emociones complejas. Y vuelve a aparecer en este aspecto el rol del docente quien debe ser consciente de la importancia de fomentar espacios recreativos con intervenciones que promuevan seguridad emocional sin interrumpir la espontaneidad de esos niños, sus alumnos.

Al respecto, Estévez et al. (2021) resalta que depende y mucho de los maestros la creación de un entorno emocional que permita a los niños explorar y expresar de manera libre sus sentimientos y un manejo adecuado para resolver algún conflicto de forma constructiva. Es por ello que las instituciones educativas tienen que proporcionar un entorno seguro donde se pueda interactuar de manera libre con el apoyo de una guía planificada. Tanto directivos como docentes tienen la responsabilidad de motivar y promover el desarrollo emocional, asegurando que se dispongan de los recursos y roles para diseñar y después implementar estrategias que permitan fortalecer las competencias sociales de los niños desde temprana edad.

Por su parte, Sarlé (2008) al referirse al desarrollo integral que se da como resultado de la integración de aspectos biológicos, afectivos, cognitivos, ambientales, socioeconómicos y culturales, en los que se le da libertad al niño, a su forma singular de pensar, moverse, coordinar, sentir e interactuar con sus pares o quienes lo rodean, determinan las interacciones y relaciones sociales que modifican el desarrollo en el momento de crecer a partir del afecto, cuidado y protección.

Justamente, las intervenciones desde el rol del psicopedagogo tienden a favorecer el ingreso, permanencia, pasaje y finalización del nivel de los estudiantes en el sistema educativo teniendo en cuenta que la legislación argentina dispone la obligatoriedad escolar en todo el país desde la edad de cuatro años hasta la finalización del nivel de la educación secundaria.

Juego y Rol del Psicopedagogo

El juego, como señala Rossi (2020) cumple con una doble función. Por un lado, favorece los aprendizajes y por otro, es terapéutico porque permite la elaboración de situaciones conflictivas. Esto hace comprender el valor que tiene el juego para el niño ya que se considera un indicador de salud y debe preocupar cuando el infante no juega. Además de las funciones ya mencionadas se pueden agregar éstas: divertirse, aprender a dominar su cuerpo, conocer el mundo de los objetos, a sí mismo y a los

demás, expresar sus necesidades, sus deseos, expresar sus quejas y temores, descargar ansiedades y tensiones, elaborar situaciones y experiencias traumáticas, diferenciar roles y funciones sociales y aprender a aceptar reglas.

Por otro lado, Sarlé (2022) plantea la importancia de comprender las infancias, mirando sus juegos desde diferentes perspectivas y sentidos como lo hace desde su rol el psicopedagogo. Se habla de juego, y de todas las propuestas posibles de expresión como la plástica, la música, la literatura e incluso las Tecnologías de la Información y la Comunicación porque también deben ser consideradas herramientas que permiten configurar y construir la intervención. Por tanto, se puede decir que un psicopedagogo es un mediador en la construcción de ambientes propicios de aprendizaje, teniendo en cuenta la diversidad y el potencial de cada uno de los participantes por lo cual debe ser y en ese camino se encuentra, un buen aprendiz, uno que explora, valora, comparte y facilita la comunicación siendo un “constructor de nuevos rompecabezas” dependiendo de quienes sean los interlocutores como lo plantea Alfaro (1991, p.37).

Desde su perspectiva, Filidoro (2017) concibe el espacio de psicopedagogía como una intervención enfocada a que el aprendizaje haga juego permitiendo el acceso a lecturas y escrituras sin necesidad de dejar de jugar y así provocar una ruptura entre el lugar que la escuela espera a esos niños y el lugar en el que ellos se presentan.

Para Öfele (2017) jugar en clínica significa estar disponible a la necesidad y al deseo de esos niños que se acercan en cada nueva sesión. Cada encuentro debe ser un desafío que provoque sorpresa y al mismo tiempo que posibilite la habilitación de recursos nuevos y diferentes para permitirles ir resolviendo conflictos y redescubrirse como niños que son en su contexto particular. Ubica a los niños abiertos al juego; pero si no es así, será mediante el rol del psicopedagogo el ofrecerle la propia capacidad lúdica. Asimismo, para la autora el juego en psicopedagogía es un eje fundamental porque considera que a través de él se desarrollan otros aspectos y que como herramienta de trabajo es considerado un elemento que se intercala entre paciente y

terapeuta, o bien ambos (en el caso del tratamiento) se instalan en el juego y en el jugar y allí se da lugar a que se desarrolle la tarea psicopedagógica. Es así, como al instalarse el psicopedagogo junto a otros sean pacientes o alumnos se posibilita la promoción de cambios desde el juego. Sin embargo, Öfele (2002) recalca la importancia de reconocer que el juego en psicopedagogía no es lo mismo que en otro contexto porque la intervención del psicopedagogo está enfocada en promover nuevos aprendizajes en los jugadores.

O'Connor (1991) también afirma que el juego por sí mismo, no es el que provoca los cambios en el contexto terapéutico, sino que es la intervención del profesional y su utilización del juego que lo hace decisivo. Asimismo, el autor al referirse a la terapia de juego refiere que, es más, que la inclusión del juego en el contexto terapéutico. Tampoco considera que el aspecto terapéutico del juego defina una terapia de juego. Incluso distingue su terapia, del juego terapéutico ya que considera que la misma tiene una orientación teórica sólida que guía el pensar y actuar del terapeuta; es decir, hace referencia a un adulto entrenado y un niño que expresa sus sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego. Entonces, en el ambiente seguro del contexto terapéutico se da lugar a que el niño exprese sus sentimientos a través de la fantasía y trabajando sobre ello se puede modificar aspectos de la vida real.

En cuanto a la intervención desde el rol de psicopedagogo un lugar posible del juego es la clínica ya que él cumple una función central en la constitución del sujeto, de los niños, y de allí su importancia. Bruner (2012) refiere que el juego no es “una técnica, un recurso entre otros, un medio de acceso a..., facilitador para...” (p. 23) sino que es un fenómeno fundamental en el desarrollo infantil y necesario en la constitución del sujeto deseante (Bruner, 2008). Y como plantea Paín (1984) en el tratamiento psicopedagógico se trata de devolverle al sujeto, a ese niño, la dimensión de su poder. Ese poder que lo haga escribir, saber y hacer para que de esa forma acredite a su yo sus potencialidades.

Por su parte Winnicott (1993) resalta que la tarea del profesional tratante debe ser capaz de proporcionar al niño una relación flexible; pero dentro del encuadre profesional, para dar lugar a que el paciente se sorprenda a sí mismo al producir sus propias ideas y sentimientos que no estaban antes integrados a su personalidad. Entonces, la principal labor es la de la integración por la posibilidad que brinda ese vínculo humano; pero profesional relación, que se da en forma de lo que él denomina “sostén”.

García (2017) por su parte plantea que la clínica psicopedagógica requiere apertura, flexibilidad, disponibilidad y atención a lo singular de cada niño para pensar los modos de intervención dentro del tratamiento psicopedagógico en pos darle la posibilidad de ser sujeto de derechos, sujeto que demandar ser mirados y escuchados por otros para dejar la pasividad y de esa manera sea actor en la construcción del presente que le toca vivenciar. La autora también refiere que desde el tratamiento psicopedagógico debe ofertar a ese sujeto un lugar, objetos de conocimiento como letras, palabras, oraciones, cuentos... para así alojarlo con lo que trae y poder apostar.

Con respecto a la clínica psicopedagógica García (2017) afirma que interpela al profesional a aprender a trabajar con la complejidad y así sumarse a equipos interdisciplinarios para abordar problemáticas que se presentan. Porque como señala Stolkiner (1987) la interdisciplina se hace lugar como respuesta a lo que ella caracteriza como “incontrolable indisciplina” de los problemas actuales, que se manifiestan como demandas complejas y a veces difusas, tornándose difíciles de encasillar en las disciplinas tradicionales. Entonces, desde su visión, estos problemas al no presentarse como objetos definidos, requieren de prácticas sociales diversas que a menudo conllevan contradicciones y que encuentran en la interdisciplina un espacio de articulación.

MÉTODO

El objetivo de este trabajo es indagar el rol del psicopedagogo en el nivel inicial en el rango etario de los 4 a 5 años en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, República Argentina en relación con el juego como componentes claves en la promoción del aprendizaje significativo. Para ello, se recurre a un diseño de investigación, basado en la observación y análisis de información preexistente, a través de autores experimentados, que brindan soporte teórico suficiente, de forma de respaldar los objetivos de dicha investigación (Bhat, 2018). Entonces, la revisión e indagación de estudios previos y teorías psicopedagógicas serán las que contribuirán a comprender mejor la relación entre los conceptos en principio mencionados.

Diseño de estudio

Este estudio se sitúa dentro de un tipo de investigación teórico conceptual con finalidad descriptiva. Asimismo, Montero y León (2007) sostienen que se incluyen en esta categoría todos los trabajos que no presenten datos empíricos originales de los autores. En otras palabras, abarcará todos los estudios de revisión que no correspondan a un informe de investigación empírica.

Muestra

Para el presente Trabajo Final Integrador el tipo de muestra fue con mínimo de 50 referencias.

Criterios de inclusión

Textos y recopilación bibliográfica vinculados al Trabajo Final Integrador.

Criterios de exclusión

Quedaron excluidos textos que no refieren la temática desarrollada en el Trabajo Final Integrador.

Técnica de recolección de datos

Con respecto a los criterios de selección de la bibliografía están basados en la relevancia de los textos para los objetivos de la investigación (Sabino, 1992). A tal efecto, se recurrirá a estudios previos, utilizando fuentes de información primaria que, según Cabrera Mendez (2010), son aquellas que brindan información actualizada y original, no sometida a interpretación posterior. Se utilizarán tesis de grado, artículos académicos específicos, libros especializados y resoluciones gubernamentales, que brindan información sobre las políticas actuales acerca del tema en cuestión. Además, se incluirán fuentes secundarias, que permitirán el análisis de fuentes primarias, tales como estudios bibliográficos, artículos de revisión y de divulgación científica. También se utilizarán páginas web, tales como SciELO y Redalyc.

Procedimiento de análisis.

Categorías de análisis.

Desde un primer momento, las restricciones en los criterios para definir el enfoque disciplinar estuvieron presentes. Con respecto a los textos analizados ellos provienen del idioma español e inglés por lo cual las traducciones de alguno de los textos en inglés se realizaron mediante el

Google Traductor, a fin de mejorar su comprensión. Al respecto, Sautu et al. (2005) sostienen que el recorte espacio- temporal es importante para la comprensión del objeto de investigación por lo cual su delimitación geográfica estará circunscripta al idioma de las fuentes consultadas, provenientes de países como Argentina, Estados Unidos y Perú. Por último, este trabajo se basará en la búsqueda de información pertinente, comprendida en un período que va desde el 2004 al 2024, ya que puede evidenciarse en este periodo la existencia de desarrollo conceptual relevante para la investigación. Asimismo, se han incluido algunas definiciones de años previos al período mencionado.

RESULTADOS

A partir de la búsqueda, lectura y análisis de material bibliográfico referido al título del presente Trabajo Final Integrador, se concluye que, como se determinó en el objetivo general del mismo, teniendo en cuenta la relación entre el juego, el aprendizaje significativo, se resalta la importancia de la participación activa del psicopedagogo en el nivel inicial generando proyectos de participación institucional focalizados en la necesidad de comprender cómo estos elementos contribuyen al desarrollo integral de los niños.

El rol del psicopedagogo en el contexto del juego y el aprendizaje significativo de los niños del Nivel Inicial facilita el diseño de estrategias e intervenciones psicopedagógicas lúdicas adaptado a los intereses y estilos de cada uno de ellos. (Tedesco, 2004). Entonces, son varias las cuestiones claves derivadas del mismo; a saber:

-El juego como herramienta fundamental.

Öfele (2002) al respecto plantea que el juego en psicopedagogía clínica es un eje fundamental al momento de hacer referencia acerca del quehacer del profesional. Asimismo, sostiene que, en el caso del tratamiento, el paciente y el terapeuta son los que se instalan en el juego para a partir de allí desarrollar la tarea, en pos de producir cambios porque es necesario tener presente que el juego posibilita la exploración del entorno, la expresión y la comunicación para poder recrear nuevas posibilidades y estrategias en esa tarea conjunta que los convoca. Y es en ese momento del juego, en el contexto clínico, que va a irrumpir el psicopedagogo, como terapeuta, brindando, ampliando o

restringiendo los niveles de expresión que puedan darse. Ella también rescata el ángulo desde el cual se observa y analiza el juego como así también el jugar, ya que remarca que obedece a una postura teórica y al objetivo del profesional, recordando que cada edad posee características en cuanto a preferencias y posibilidades influenciadas incluso por el factor cultural.

Es así como desde el rol psicopedagógico, el juego se utiliza deliberadamente para facilitar intervenciones que promuevan no solo el aprendizaje académico, sino también factores emocionales y sociales. Por ello, Winnicott (1971) destaca la importancia del juego como un espacio de seguridad emocional, en el que el niño puede experimentar y gestionar sus emociones, desarrollando la capacidad de simbolización y autoexpresión. Por tanto, el juego es una vía para descubrir dificultades, tensiones o conflictos que pueden ser abordados terapéuticamente.

-Mediación activa del psicopedagogo.

Paín (2010) afirma que, por medio de juegos estructurados o no estructurados, se evalúan los procesos y estrategias de aprendizaje y el modo que el niño los pone en juego. Porque de lo que se trata, a partir de allí, es proponer desde el rol actividades lúdicas que de forma paulatina conduzcan a nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje para arribar a nuevas estructuras que permitan un avance en el área que así se requiera o se desee.

Al respecto, Öfele (2002) afirma que se debe tener en cuenta dentro de la clínica, como profesional, y que es de suma importancia que las propuestas que se realicen se correspondan a la edad y realidad cultural del niño ya que

de lo contrario la lectura que se haga difícilmente responda a los parámetros reales de ese sujeto. Incluso subraya que es significativo que el profesional distinga los momentos en que habilite que ese niño proponga un juego, o modificar el que está llevando a cabo para promover nuevos aprendizajes. Porque las intervenciones desde el rol deben ser vividas por el niño no como una crítica a su juego. Entonces, para que ello no sea tomado así es que se debe proponer cualquier ajuste desde dentro del mismo juego.

Por eso, como refiere Öfele (2002) es imperativo que el psicopedagogo participe de la actividad lúdica, asumiendo los personajes, funciones y roles que se le asigna; pero siempre atento a su desarrollo para poder proponer las modificaciones necesarias para dar lugar a desequilibrios y nuevos equilibrios y recordando siempre que se es un jugador disponible en esa instancia de encuentro.

-Impacto positivo de lo lúdico en la interacción social y emocional.

Una de las terapias más efectivas para ayudar a los niños a superar diversas dificultades es el juego, ya que este constituye una intervención basada en la sensibilidad y el respeto por la subjetividad del sujeto para abordar cualquier trauma emocional porque durante el desarrollo de éste el niño se siente libre, capaz de crear nuevas historias, comprender a los demás y lo que sucede en su entorno y convivir en armonía. Jugar en sí se constituye en una necesidad, es una manera específica con la que los niños pueden abordar la realidad cuando tienen dificultades sean estas físicas, sociales o intelectuales (Linaza, 2013). Es por eso que el juego y las actividades lúdicas son ampliamente reconocidos en la psicopedagogía como herramientas

fundamentales para el desarrollo integral de los individuos, especialmente en contextos educativos y terapéuticos. Desde el rol psicopedagógico, el enfoque en lo lúdico no solo favorece el aprendizaje cognitivo, sino que también promueve una mejora significativa en la interacción social y la regulación emocional.

Según Piaget (1951), el juego es una manifestación fundamental del desarrollo infantil, ya que permite a los niños establecer relaciones con su entorno y con sus pares dentro de un marco de reglas y significados compartidos. Esta interacción social promovida por el juego contribuye a la internalización de normas sociales y a la construcción de habilidades comunicativas esenciales. Por su parte, Vygotsky (1978) complementa esta visión al destacar el papel del juego simbólico en la zona de desarrollo próximo, donde el niño, a través de la imitación y la experimentación lúdica, puede alcanzar niveles superiores de comprensión y control emocional con la mediación de un adulto o compañero más capacitado.

Desde la perspectiva psicopedagógica, el juego es una estrategia clave para facilitar la expresión emocional. Al respecto, Winnicott (1971) conceptualiza el espacio transitorio del juego como un ámbito seguro donde el individuo puede expresar, experimentar y gestionar emociones difíciles, lo cual resulta crucial para la salud emocional y para el desarrollo de la resiliencia. La actividad lúdica, entonces, no solo facilita la interacción social –a través del intercambio cooperativo, la negociación y la empatía– sino que también permite que los participantes identifiquen y regulen sus estados emocionales, aspectos que son trabajados de manera estratégica en la intervención psicopedagógica.

Autores contemporáneos como Serra y Cesari (2018) sostienen que la incorporación de dinámicas lúdicas en procesos de acompañamiento psicopedagógico favorece un clima de

confianza y motivación, donde el sujeto se siente más dispuesto a expresarse y a participar activamente. Además, estas dinámicas colaboran a disminuir la ansiedad y el estrés, factores que muchas veces dificultan los procesos de aprendizaje y de interacción grupal.

Por otro lado, el enfoque psicopedagógico considera que el juego no debe limitarse a una mera actividad recreativa, sino que debe diseñarse intencionalmente para promover objetivos educativos y socioemocionales, especialmente en contextos de vulnerabilidad o dificultades específicas. Según Bisquerra (2000), la educación emocional desde la psicopedagogía se potencia notablemente cuando se incluye el juego como medio para que los alumnos adquieran competencias sociales, como la empatía, la asertividad y la resolución de conflictos de forma pacífica. Es decir, desde el rol psicopedagógico, lo lúdico representa una herramienta indispensable para fomentar la interacción social positiva y el desarrollo emocional equilibrado, convirtiéndose en una gran apoyatura en la adquisición de aprendizajes cognitivos como también contribuyendo a la construcción de vínculos, la expresión emocional y la regulación afectiva, aspectos esenciales para el bienestar y el desarrollo integral de las personas.

-Aprendizaje significativo mediante experiencias lúdicas.

Fernandez (2002) destaca que el jugar del niño es productor del sujeto en cuanto sujeto deseante y también en cuanto pensante ya que la inteligencia se construye a partir del jugar. Y en este contexto jugar y aprender si bien son procesos diferentes se hacen en un mismo espacio que Winnicott (1971) llama espacio transicional. Espacio de creatividad, del jugar y del aprender.

Asimismo, Fernandez (2002) sostiene que para aprender se necesita de cierta legalidad que el jugar no precisa, puesto que aprender es diferente a

trabajar y que, para poder trabajar creativamente, se requiere mover el placer y la creatividad al espacio de trabajo donde el aprender sea aquello que posibilite el tránsito del jugar al trabajar.

En este aspecto, la tarea fundamental de la intervención psicopedagógica desde el rol es acompañar a transitar los diferentes momentos, procesos y ayudar a los sujetos a desplegar la creatividad, colaboración, cuidado y solidaridad, para que surja el deseo por aprender y propiciar modalidades de aprendizaje que potencien posibilidades singulares en cada uno de ellos, ofreciéndoles distintos espacios y diseñando trayectorias para fortalecer el pensamiento, la inteligencia, el aprendizaje y el juego. Porque de lo que se trata es de darles herramientas y acompañarlos en el recorrido, potenciando posibles transformaciones y posibilidades (Janin, 2022).

De este modo, como sostiene Fernandez (2000) la postura psicopedagógica es una apuesta a propiciar modalidades de aprendizaje que potencien lo singular de cada niño, poniendo a disposición espacios objetivos, subjetivos y lúdicos, donde sean libres para concretar experiencias que favorezcan su propio proceso de aprendizaje.

-Desarrollo de habilidades para la vida.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1993), las habilidades para la vida incluyen competencias como la capacidad de tomar decisiones, resolver problemas, pensar de forma creativa y crítica, comunicarse eficazmente, establecer relaciones interpersonales saludables, manejar las emociones y el estrés, y mantener una actitud positiva hacia uno

mismo y los demás. Estas competencias son necesarias para el bienestar personal, la convivencia social y la participación activa en la comunidad.

Desde la perspectiva psicopedagógica, autores como Goleman (1995) destacan la importancia de la inteligencia emocional como base para el desarrollo de habilidades para la vida. Porque la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las propias emociones y las de los demás es fundamental para establecer relaciones interpersonales saludables y manejar conflictos de manera constructiva y pacífica. Este autor sostiene que estas competencias emocionales impactan directamente en lo académico, laboral y social, reforzando la importancia de su enseñanza desde edades tempranas como lo es en el Nivel Inicial.

Además, Bandura (1986) aporta la teoría del aprendizaje social, que subraya que muchas habilidades para la vida se adquieren y perfeccionan a través de la observación, la imitación y la práctica dentro de un contexto social. Desde esta perspectiva, el entorno familiar, escolar y comunitario (clubes barriales, Centros de Salud de Acción Comunitaria, centros culturales, bibliotecas públicas) se convierten en espacios fundamentales para el desarrollo de estas habilidades mediante modelos adecuados y experiencias significativas.

En el campo psicopedagógico, la evaluación y promoción de habilidades para la vida resultan fundamentales para un acompañamiento integral. Por lo tanto, favorecer un aprendizaje activo, significativo y contextualizado posibilita que los sujetos desarrollen competencias que superen lo académico, preparándolos para afrontar eficazmente los desafíos personales y sociales. Así, las intervenciones psicopedagógicas además de centrarse en aspectos cognitivos, también lo hacen en el fortalecimiento de capacidades emocionales y sociales, tal como lo plantean autores como Bisquerra (2000) y Serra (2015), que resaltan la educación emocional y social como pilares para el bienestar y el desarrollo humano.

Por lo antes expuesto, este Trabajo Final Integrador subraya que el psicopedagogo cumple un rol esencial como mediador para posicionar al juego en una vía efectiva hacia el aprendizaje significativo, contribuyendo así de forma integral al desarrollo cognitivo, emocional y social del niño, en especial en el rango etario de los 4 a 5 años.

SÍNTESIS Y CONCLUSIONES

La conclusión que surge del análisis de los diversos textos leídos para la elaboración de este Trabajo Final Integrador es que el juego es el gran recurso y la herramienta fundamental para poder construir el pensamiento, la inteligencia, el aprendizaje y la subjetividad de cada sujeto. En este sentido, se ubica al juego desde el rol del psicopedagogo como mediador en un lugar que potencia cada aprendizaje y la apertura a que cada sujeto pueda desplegar esa creatividad, en el transcurso de su vida.

Los profesionales que trabajamos con niños, niñas y/o adolescentes tenemos una tarea fundamental y es la de acompañar a transitar diferentes momentos, ayudarlos a mostrar ese potencial y creatividad, en una interacción donde se piensa para que se produzcan intercambios, diálogos, escuchas, miradas, dando lugar a la apertura a nuevos espacios con el objetivo de mostrarles otros caminos para que pueda encontrar cada uno su forma particular de vincularse con el deseo de aprender y jugar.

En relación al objetivo general plasmado en la investigación, se observa el gran valor terapéutico que tiene el juego en la clínica psicopedagógica desde nuestro quehacer y en la instancia de enseñanza y aprendizaje.

Como resultado de la investigación, es posible concluir lo valioso de la mirada potenciadora y escucha particular ante nuestro objeto de estudio, ya que ese sujeto que está en vías de constitución ávido de aprender, incluso cualquiera sea su edad, su inserción, su condición, social, cultural, familiar,

cada vivencia, es una apuesta a poder dejar esa huella en cada uno de ellos; ser parte de esa transformación y acompañarlos en el proceso de construcción subjetiva, para encontrar recursos con el fin de ir enfrentándonos a cada desafío que se nos presente en la vida. Tal como expresa Winnicott (1971), en cuanto al lugar del juego en la investigación, y la gran importancia que brinda a la clínica psicopedagógica el jugar, ya que no se puede hablar de transformación o curación sin la intervención del mismo.

Alonso (2018) y Gonzalez (2001), afirman que jugando se descubre la riqueza del lenguaje; a través del juego, se aprende a fabricar vínculos, a compartir, negociar, resolver diversos conflictos, a esperar, a observar y crear.

El juego es esencial en el desarrollo de cada niño o niña, como también plantea Fernández (2002), la inteligencia se va construyendo a partir del jugar, que se aprende jugando, con alegría y de forma espontánea.

Desde el rol del psicopedagogo se considera que el juego es la herramienta básica y fundamental para que, a través de él se pueda dar lugar al armado de redes institucionales y educativas y apostando al cambio de cada uno de los involucrados en la terapia.

El psicopedagogo desde su rol y en relación al juego y a ese lugar donde se produce el aprendizaje puede afirmarse que cada profesional lo utiliza en el espacio terapéutico y el posicionamiento es subjetivo-objetivo, ya que así se le abre la posibilidad de incluirse en el jugar.

Es poder animarse a jugar y aprender a transformar el dolor en crecimiento. A través de este recurso, los sujetos transitan esa actividad lúdica

en un momento placentero donde se ofrece el aprender a comunicarse, expresarse, explorar el entorno y su relación con los otros. Es una manera de poder llegar a pensar en una transformación.

La intervención psicopedagógica, en este sentido, nos invita a dar cuenta que el juego determina una posición clínica en donde cada profesional admita el mirar y escuchar a través del juego a cada sujeto y en donde en esa interacción se dé lugar a ese espacio que uno va construyendo con el otro.

Resulta pertinente incluir en el presente apartado aspectos basados en las perspectivas teóricas y clínicas de especialistas como Müller y Filidoro.

Müller (1995) hace su aporte al quehacer psicopedagógico sobre el sujeto aprendiente y el juego en el área ya que destaca que el objeto de estudio de esta profesión es el sujeto aprendiente, un sujeto complejo, bio-psico-social y cultural, que interactúa con su contexto y con otros sujetos, componiendo un proceso dinámico de aprendizaje que implica tanto lo cognitivo como lo emocional y social. Desde esta autora, el psicopedagogo debe abordar este sujeto desde una mirada integral que incluya aspectos inconscientes, sociales y cognitivos, reconociendo que la intervención es una construcción entre el profesional y el sujeto, donde ambos se influyen mutuamente.

En relación con el juego, Müller (1995) resalta su valor como herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje. Es más, concibe el juego como un medio esencial para la construcción del saber y de la identidad del niño. Plantea incluso que, desde el juego, el niño puede expresar emociones, representar conflictos y desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Además, a través del juego se facilita la autonomía y el placer por aprender, aspectos que el psicopedagogo debe recuperar en los procesos de intervención. La dimensión

lúdica se convierte en un espacio donde el aprendizaje se vuelve significativo, porque permite la experimentación, la repetición sin miedo al error y la integración de nuevos conocimientos en contextos motivantes. Además, subraya que la mirada psicopedagógica se nutre de diversas disciplinas para comprender el aprendizaje, y el juego es un componente fundamental para entender cómo el sujeto entra en contacto con la realidad, se apropia de ella y se humaniza a través del proceso aprendiente.

Por su parte Filidoro (2018) se refiere al juego como operador y espacio para el aprendizaje y en su obra enfatiza que él además de ser un instrumento más dentro de la psicopedagogía es un operador que transforma las relaciones del niño con el conocimiento escolar y con su entorno. Ella sostiene que el juego constituye un lugar constitutivo de la infancia, un espacio abierto que da lugar a la invención, a la creatividad y a la inclusión educativa. Sin embargo, la profesional distingue entre jugar como puede darse en un recreo en la escuela y el jugar que habilita la construcción de nuevas formas de relación con el mundo y con el saber escolar. Es por eso que considera que, en el contexto psicopedagógico, el juego se convierte en un espacio en el que el psicopedagogo acompaña y promueve la participación activa del niño, trabajando no sólo sobre contenidos escolares, sino también sobre aspectos emocionales y sociales vinculados al aprendizaje.

Para Filidoro (2018), el juego permite que el niño experimente el conocimiento de manera directa, significativa y motivadora, facilitando la inclusión y la creación de espacios educativos más democráticos e innovadores. Entonces, afirma que la intervención psicopedagógica basada en el juego implica una formación profesional rigurosa, que reconozca las singularidades de cada niño y utilice el juego como vehículo para estimular el aprendizaje significativo y la construcción de la identidad personal y social.

Al integrar ambas perspectivas de estas profesionales en relación a la función de

mediación que el psicopedagogo desempeña, coinciden en que, desde el rol, frente al juego y el aprendizaje se trata de mediar en el proceso para que el niño acceda a un aprendizaje para que sea significativo, motivador y que tenga sentido en su vida. Así, el psicopedagogo no impone el juego, sino que acompaña al niño en su expresión lúdica particular, cuidando de crear las condiciones para que se permita la manifestación de procesos cognitivos, emocionales y sociales.

En definitiva, para ambas autoras, la mediación en el contexto del quehacer psicopedagógico implica también observar, interpretar y comprender el juego como lenguaje y símbolo de las experiencias del niño y a partir de allí, se pueden posibilitar el diseñar intervenciones que potencien habilidades, resuelvan dificultades y fortalezcan la autoexpresión y la autonomía. De esta manera, el juego se transforma en un puente entre el aprendizaje formal y la experiencia vivida, un espacio donde se reconstruye el placer por aprender y se favorece el desarrollo integral del sujeto.

APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente Trabajo Final Integrador elaborado puede dar lugar a iniciar o bien continuar un proceso de cambio o continuidad aplicable en diversos contextos donde exista una población de primera infancia. Puede ser propuesto a instituciones educativas de Nivel Inicial para su implementación a través de Jornadas de Capacitación Docente o bien en Talleres para Familias tan necesarios en la actualidad y que ofrece una posibilidad de sensibilización permanente para abordar problemáticas de la vida cotidiana tanto familiar como educativa. Del mismo modo puede ser compartido en las Asociaciones sin fines de lucro que conviven en los distintos barrios que conforman la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

En lo relativo al rol del psicopedagogo este trabajo contribuye a seguir repensando las prácticas psicopedagógicas entendidas como promotor de juego y aprendizaje significativo ya que en la primera infancia es fundamental reafirmar los beneficios de esta actividad como de todos los aspectos necesarios y articulados requeridos para una planificación que estimule las prácticas lúdicas. Por ello, es fundamental conocer acerca de la importancia de los espacios de juego como de los materiales relacionados a ellos cuyo papel es de ser motivadores.

En las interrelaciones entre docente, niño/a, psicopedagogo y familia, es primordial que se encuentre un “diálogo lúdico” y una “significación compartida” como plantea Cancinos (2024) donde por ejemplo el propiciar un formato de juego con las familias aliente una participación conjunta. Para esto se debe tener presente que el juego se aprende y que los adultos son quienes

facilitan esta actividad, por lo tanto, la intervención comienza fortaleciendo los vínculos. Al conocer estos elementos, se podrá orientar, guiar y apoyar también a los docentes en la creación de situaciones de juego que los incluya como sujetos activos contribuyendo a crear espacios de reflexión e incentivar la progresiva modificación en las prácticas docentes, a través de vivencias. El compartir material teórico como el elaborado seguramente ayude a sumar nuevos conocimientos o a ponerlos en prácticas, encontrando sentido a las acciones.

LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Si bien el psicopedagogo trabaja con otros y en equipo, colaborando para el logro de objetivos es posible que al momento de su implementación se presenten limitaciones. Las mismas están relacionadas más que con la disponibilidad del material, la del tiempo, la de su organización o bien el diseño de las Jornadas o Talleres. Sin embargo, se trata de a pesar de las mismas llevarlos a cabo con el propósito de cumplir con lo que se está dispuesto a alcanzar. Por lo cual, es importante como primera medida atender a los objetivos de las actividades. Otra limitación que se encuentra es la disponibilidad del horario de las familias que trabajan, ya que las jornadas laborales no les permitiría una participación asidua dentro de la jornada.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS

A partir del análisis de los textos para la elaboración de la presente investigación y las limitaciones identificadas, surgen diversas oportunidades para continuar explorando el rol de psicopedagogo como mediador entre el juego y el aprendizaje significativo. Las propuestas de las líneas de investigación futuras buscan profundizar aspectos clave que seguramente quedaron parcialmente abordados en el estudio para aportar nuevos enfoques que contribuyan a fortalecer el quehacer psicopedagógico:

-Profundizar en el análisis del uso del juego en la intervención psicopedagógica en distintos contextos (consultorio, escuelas, comunidades...) para evaluar su impacto específico en el aprendizaje y desarrollo integral del niño.

-Investigar cómo el psicopedagogo puede intervenir mediante el juego para tratar dificultades específicas en el aprendizaje, incluyendo trastornos del lenguaje o problemas emocionales.

-Explorar la colaboración interdisciplinaria entre psicopedagogos y otros profesionales (psicólogos, docentes, terapeutas...) que emplean el juego como técnica terapéutica, examinando cómo se integran estas intervenciones para optimizar resultados.

-Analizar las diferentes concepciones y prácticas sobre el juego entre profesionales psicopedagógicos para identificar y sistematizar buenas prácticas basadas en evidencia.

-Evaluar el diseño, eficacia e impacto de estrategias lúdicas en el Nivel

Primario (1er grado) comparándolo con el Nivel Inicial ya que se observa que, en el pasaje de un nivel a otro, el juego, no ocupa un lugar preponderante en el aprendizaje significativo de los niños priorizando el avance académico y los resultados medibles (evaluaciones estandarizadas).

Éstas son algunas de las líneas que podrían desarrollarse ya que resaltan la importancia del juego desde una mirada psicopedagógica integral y señalan la necesidad de seguir profundizando en el modo en que esta herramienta puede potenciar el aprendizaje y el desarrollo emocional en los niños.

REFERENCIAS

- Aguirre, A. (2022) *El rol del psicopedagogo como propiciador de la atención temprana en los jardines de infantes de la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires*. [Trabajo final de carrera, Universidad Abierta Interamericana de Argentina].
<https://repositorio.uai.edu.ar/items/9aeca2c4-15ac-4cd6-9cba-5b88b98fb6fa>
- Aizencang, N. (2003) La actividad lúdica en las prácticas psicopedagógicas: ¿jugar para aprender o aprender para jugar? En Elichiry (comp.) *Discusiones actuales en Psicología Educacional*. JVE.
- Alava, M., Carrillo, L., Torres, V., Peralta, S., Valarezo, S. y Ortíz, L. (2025). El juego como estrategia de enseñanza en el nivel inicial. *South Florida Journal of Development*, 6(5), 1-14.
<https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/5255/3550>
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos Sociales del Pensamiento y la Acción: Una Teoría Cognitiva Social*. Martinez Roca.
- Bhat, A. (2018). "Conceptual Research: Definition, Framework, Example and Advantages". QuestionPro.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. McGraw-Hill.

- Brandeburgo, M. y Maidana, M. (2022). *El juego como herramienta educativa en la sala de 4 años de nivel inicial*. [Trabajo final de carrera, Universidad del Gran Rosario]. <https://rid.ugr.edu.ar/handle/20.500.14125/158>
- Bravo, F. y Ruíz, L. (2017). Uso de los juegos serios como una herramienta interactiva para el aprendizaje significativo de la cátedra de la paz. *Revista Ciudad Pazando*, Volumen 10 (2), 7-18. <https://doi.org/10.14483/2422278X.11640>
- Bruner, N. (2008). *Duelos en juego*. Letra Viva.
- Bruner, N. (2012) *El juego en los límites: El psicoanálisis en la clínica de problemas en el desarrollo infantil*. Eudeba.
- Bustos, Y. J., Oroná, S. M. y Oyola, M. E. (2023). *El juego como herramienta de promoción en la alfabetización en el contexto del jardín maternal*. [Trabajo final de grado de Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad Provincial de Córdoba de Argentina]. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/453>
- Cabrera Méndez, M. (2010). *Introducción a las fuentes de información*. Universidad Politécnica de Valencia. <http://hdl.handle.net/10251/7580>
- Cabrera, S. (2014) *Las necesidades de la educación emocional de los primeros años*. Universidad de Valladolid
- Caminos, M.. y Ferreyra, A. (2016) *El rol del psicopedagogo en el nivel inicial: el caso de una institución de gestión privada de la Ciudad de Córdoba*. [Trabajo final de carrera, Universidad Católica de

Córdoba].

https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/2898/1/TF_CaminosSerafini_Ferreyra.pdf

Canal FUNDACIÓN NAVARRO VIOLA. (18 de agosto de 2022).

Patricia Sarlé: “Cómo mirar el juego hoy en los espacios para Primera Infancia” [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/live/nrHRwfXdtxU?si=UG2GBAR4vSKlsA0Grg.ar>

Dirección Provincial de Educación Inicial. (2007) Circular 5/2017. Juego en el Nivel

Inicial. <https://aprendemostodos.mec.gob.ar/docentes-recursos/vfm-admin/vfm-downloader.php?q=UmVwb3NpdG9yaW8lMjBkZSUyMEFyY2hpdm9zL05pdmVsJTlwSW5pY2lhbC9CaWJsaW9ncmFmaWEIMjBEaWdpdGFsL0NhbXBvJTlwZGUIMjBKdWVnby9FbCUyMEp1ZWdvLnBkZg==&h=207fde65866cea4332b89ce1852af1cf>

Diseño Curricular Educación Inicial (2022). Subsecretaría de Educación. Dirección Provincial de Educación Inicial. Dirección General de Cultura y Educación. Gobierno de la Provincia de Buenos Aires.

Diseño Curricular Nivel Inicial (2024). Ministerio de Educación. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.

Filidoro, N. (2002) *Psicopedagogía: Conceptos y problemas*. Biblos.

Filidoro N. (2016) Entre tantos nombres... un nombre propio. En Filidoro N., Enright P. y Volando L. *Prácticas*

*psicopedagógicas. Interrogaciones desde/ hacia la
complejidad.* Biblos.

Filidoro N. (8-9 de septiembre de 2017). *Lo lúdico- expresivo
en el marco de las intervenciones.* Congreso
Profesional de Psicopedagogos de Córdoba.
[https://xpsicopedagogia.com.ar/wp-
content/2018/03/Publicaci%C3%B3n-Congreso-
2017_Cordoba.pdf](https://xpsicopedagogia.com.ar/wp-content/2018/03/Publicaci%C3%B3n-Congreso-2017_Cordoba.pdf)

Filidoro, N. (2018). El juego en las prácticas psicopedagógicas. Entreideas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a
través del juego [Archivo PDF]
[https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-
Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf)

Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional.* Kairós.

Guillen Cervera, R. L. (2022). *Los juegos didácticos y aprendizaje
significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa,
2022.* [Tesis para obtener el grado académico de maestra en
psicología educativa, Universidad César Vallejo de Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/104580>

Jugando ando. (20 de abril de 2019). *Winnicott: Juego y
desarrollo infantil.*
[https://www.jugandoando.com.ar/winnicott-realidad-y-
juego/](https://www.jugandoando.com.ar/winnicott-realidad-y-juego/)

Lansdown, L., (2013). La primera infancia en perspectiva 9. El derecho al juego

[Archivo PDF]

<https://iin.oea.org/pdf-iin/rh/el-derecho-al-juego.pdf>

Malajovich, A. (2008). El juego en el nivel inicial. En A.

Malajovich (Comp.). *Recorridos didácticos en la educación inicial*. Paidós.

Montero, I. y León, O. G. (2007). A guide for naming research studies in

Psychology. *International Journal of Clinical and Health*

Psychology, 7 (3), 847-862.

https://www.aepc.es/ijchp/GNEIP07_es.pdf

Mrazek, P. & Haggerty, R. (1994). *Reducción de los riesgos de los trastornos*

mentales: Fronteras para la investigación de intervenciones preventivas.

Academias Nacionales de Prensa.

Müller, M. (1995). ¿Qué es la Psicopedagogía hoy? *Revista Aprendizaje hoy*, Año XV,

Nº 30

Müller, M. (2012). Actualidad de la Psicopedagogía Centro Latinoamericano de

Psicopedagogía.

[https://educasindistancia.wordpress.com/wp-](https://educasindistancia.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/12/1_2_actualidad-de-la-psicopedagogia_muller.pdf)

[content/uploads/2010/12/1_2_actualidad-de-la-psicopedagogia_muller.pdf](https://educasindistancia.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/12/1_2_actualidad-de-la-psicopedagogia_muller.pdf)

Ocampo, T. (2009, 5). Lugar e importancia del juego en el aprendizaje escolar.

Educación de calidad.

[https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

[juego-en-el-aprendizaje](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

[escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

[%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20u](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

[na%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%2](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

[0\(Vygotsky%202000\).](https://tuliaocampo.com/blog/2009/12/lugar-e-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-escolar/#:~:text=Estas%20reglas%20pueden%20ser%20impl%C3%ADcitas%20como%20en,tambi%C3%A9n%20contienen%20una%20situaci%C3%B3n%20imaginaria%20(Vygotsky%202000).)

- Öfele, M. (8-9 de septiembre de 2017). *Lo lúdico- expresivo en el marco de las intervenciones*. Congreso Profesional de Psicopedagogos de Córdoba.
https://xpsicopedagogia.com.ar/wp-content/2018/03/Publicaci%C3%B3n-Congreso-2017_Cordoba.pdf
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (1993). *Habilidades para la Vida*. Ginebra: OMS.
- Paín, S. (2010). *Diagnóstico y Tratamiento de los Problemas de Aprendizaje*. Nueva Visión.
- Piaget, J. (1951). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
- Piaget, J. & Vigotsky, L. (2012) *Teorías del aprendizaje*. Materia.
- Psicopedagogía-PSP. (2 de octubre de 2020). *El juego*.
<https://psicopedagogia-ppsp.com.ar/el-juego/>
- Rodriguez, I., Velarde, G. y Almanza C. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática. *Revista Invecom*. 5(4).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de Investigación*. Panapo.
http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*. Noveduc.
- Sautu, R., Boniolo, P., Dalle, P., Elbert, R., (2005). *Manual de Metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. CLACSO.
- Serra, M. (2015). *Competencias emocionales y desarrollo integral*. Editorial Académica.
- Serra, M. & Cesari, L. (2018). *Dinámicas lúdicas en la intervención psicopedagógica*.

Revista Iberoamericana de Psicopedagogía, 33(1), 45-53.

Stanley, C. (27 de septiembre de 2021). Jugar es un derecho. *Infobae*.

<https://www.infobae.com/opinion/2021/09/27/jugar-es-un-derecho/>

Stefano, A. B. (2020). *El juego como facilitador de aprendizaje en infantes*. [Trabajo Final Integrador Ciclo de Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad de Flores de Argentina].

<https://repositorio.uflo.edu.ar/entities/trabajo%20final%20integrado/r/111b3e3b-b595-4c32-a5ff-b93a42bebcc9>

Tapuy-Calapucha, N., Salazar-Guaraca D. y Garcia-Laje C. (2025). Importancia del juego en el proceso de aprendizaje en nivel inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 8(15), 484-500

<https://recomunicar.org/index.php/recomunicar/article/view/405#:~:text=El%2>

[%20juego%20es%20el%20eje%20fundamental%20en,a%20nivel%20cognitivo%2C%20emocional%2C%20social%20y%20f%3%ADsico.&text=A%20involucrar%20a%20los%20ni%3%BIos%20en%20actividades,las%20necesidades%20y%20ritmos%20de%20cada%20ni%3%BIo](https://recomunicar.org/index.php/recomunicar/article/view/405#:~:text=El%20juego%20es%20el%20eje%20fundamental%20en,a%20nivel%20cognitivo%2C%20emocional%2C%20social%20y%20f%3%ADsico.&text=A%20involucrar%20a%20los%20ni%3%BIos%20en%20actividades,las%20necesidades%20y%20ritmos%20de%20cada%20ni%3%BIo)

Tedesco, J. (1974) “*La intervención educativa*”. Paidós.

Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova BUCM*, 5.

<https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

Úfele, M. (2014). Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia.

Espacios en blanco. Serie Indagaciones, 24(1).

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-948520140001000

Universidad Intercontinental. (22 de junio de 2023). *El juego como aprendizaje significativo*.

<https://www.uic.mx/el-juego-como-aprendizaje-significativo/>

Vega, A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, N° 14.

<http://hdl.handle.net/11441/45502>

Veronese, S. A. (2023). *El rol del psicopedagogo en el período de adaptación en el nivel inicial*. [Trabajo Final Integrador Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad de Flores de Argentina].

<https://repositorio.uflo.edu.ar/entities/trabajo%20final%20integrador/e07f89c6-99d3-48e8-bc84-3d5c9b1bd3dd/full>.

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Universidad de Harvard.

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Pueblo y Educación.

Vygotsky, L. (2006). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Winnicott, D. (1971). *El juego y la realidad*. Gedisa.

