



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Escuela de Psicopedagogía

La importancia y efectividad del juego en el tratamiento psicopedagógico en niños entre 7 a 11 años de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos

Nicole Yamila Saley

Legajo N°: 24892

Tutora Temática: Lic. Melisa Denise Zilberman

Tutora Metodológica: Dra. Selediana de Souza Godinho

Junio, 2021

Resumen

En el desarrollo de este trabajo se presentó el valor del juego como una herramienta para el aprendizaje, socialización y desarrollo emocional, en niños de 7 a 11 años dentro del tratamiento psicopedagógico de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos. Se describió la relación y las herramientas que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico, se analizó como el juego sirve de herramienta para estimular diferentes habilidades en los niños y se indagó sobre cuál es la función del psicopedagogo y el paciente frente al juego. La investigación, de enfoque cuantitativo, investigación no experimental, transversal. Se realizaron, entrevistas a treinta psicopedagogas residentes de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, provincia de Buenos Aires, las mismas se ubican dentro de un rango etario entre 24 a 56 años. Los resultados de los datos obtenidos, pusieron en evidencia la utilización del juego dentro del tratamiento psicopedagógico, siendo la actividad lúdica una herramienta eficaz para el vínculo profesional-paciente; la socialización; el desarrollo emocional; y el aprendizaje. Tanto la bibliografía utilizada como los datos recolectados y analizados, pusieron en demostración los beneficios de la utilización del juego terapéutico.

Palabras claves: Aprendizaje- Desarrollo emocional- Juego- Socialización- Tratamiento psicopedagógico.

Abstract

In the development of this work, the importance of play as a tool for learning, socialization and emotional development, in children from 7 to 11 years old, was presented within the psychopedagogical treatment of the city of San Nicolás de los Arroyos. The relationship and tools that play provides to psychopedagogical treatment were described, it was analyzed how the game serves as a tool to stimulate learning, socialization and emotional development in children between 7 and 11 years old, and it was investigated what is the role of the psychopedagogue and the patient in front of the game. Research, quantitative approach, non-experimental, cross-sectional research. Interviews were conducted with thirty resident psychopedagogues of the city of San Nicolás de los Arroyos, province of Buenos Aires, they are located within an age range between 24 to 56 years. The results of the data obtained, put in evidence the use of the game within the psychopedagogical treatment, being the ludic activity an effective tool for the professional-patient bond; socialization; emotional development; and learning. Both the bibliography used and the data collected and analyzed demonstrated the benefits of using therapeutic games.

Keywords: Learning- Emotional development- Game- Socialization- Psychopedagogical treatment.

Índice

Resumen	2
Abstract	3
Introducción	5
Marco Teórico.....	7
El juego. Breve desarrollo histórico.....	7
Tipos de juegos	9
El juego como herramienta de aprendizaje, agente socializador y emocional.....	11
Estadio del desarrollo	13
El desarrollo cognoscitivo del alumno en primer ciclo	16
El desarrollo cognoscitivo del alumno en el segundo ciclo	16
El juego en el tratamiento psicopedagógico.....	17
Antecedentes.....	20
Planteo del problema.....	25
Objetivos.....	27
Objetivo general.....	27
Objetivos específicos	27
Hipótesis.....	28
Método	29
Diseño	29
Participantes.....	29
Técnicas de recolección de datos.....	29
Procedimiento.....	30
Resultados.....	31
Discusión	45
Conclusión.....	50
Referencias	53
Anexos	57
Anexo I: Cuestionario.....	57
Anexo II: Consentimiento.....	60

Introducción

En el presente trabajo se buscó conocer la importancia y efectividad del juego en el tratamiento psicopedagógico en niños entre 7 a 11 años, ya que la actividad lúdica permite la constitución del sujeto, es aquí por qué se abordó al juego como una herramienta importante en la clínica psicopedagógica. El juego proporcionará información al profesional acerca del niño, es decir, que a través del mismo el infante podrá poner en evidencia sus tiempos, sus procesos de pensamiento, estrategias con las cuales cuenta, problemas internos, manera de resolver conflictos, entre otros. Desde la clínica psicopedagógica se hace uso del juego para promover el desarrollo integral del sujeto, creando aprendizajes por medio de nuevas estrategias que aparecen en el escenario lúdico (Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2018).

Los avances de la ciencia demostraron que el juego potencia el proceso de aprendizaje y la socialización, además el juego es el medio para la conformación del lenguaje y el pensamiento permitiendo el desarrollo emocional. Sin embargo, el tiempo de juego de los niños a veces se ve disminuido debido a la inmersión en los medios electrónicos, esto se hizo evidente a partir de la situación que se atraviesa actualmente con respecto al COVID-19, ya que aumentó el uso de las tecnologías en los niños. Lo mencionado trae como consecuencia la falta de socialización, la cual es de sumamente importante, ya que le permite al niño conocer el mundo en el que vive, a través del juego el infante aprenderá a relacionarse, cooperar, normalizar pautas sociales, conocer diversas maneras de comunicarse, etc. (Gamón, 2021). “El niño-niña no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si faltara esta relación en el proceso fundamental de su crecimiento no se transformaría en un ser sociable” (Espinoza, Flores y Hernández, 2021, s/p.).

Se indagó acerca del rol del psicopedagogo frente al juego, donde este último debe ser genuino, no impuesto. Dentro del espacio lúdico el paciente tendrá un papel activo y el profesional un rol observador. En el momento que a un niño se le imponga jugar o seguir jugando, todo lo que suceda en ese encuentro no podrá ser leído como

juego. Como expresa Regine Öfele (2017) jugar en la clínica significa estar disponible, abierto a la necesidad y el deseo del niño en cada nueva sesión. Cada nuevo encuentro es un desafío, una sorpresa, un nuevo caminar incierto y laberíntico, en el que dentro del mismo jugar con el paciente, se debe ir habilitando recursos nuevos y diferentes que le permitan ir resolviendo conflictos y redescubrirse como niño en su contexto particular. “Es el niño quien abre el juego y si no lo puede hacer aún, será nuestra tarea donarle nuestra capacidad lúdica” (p. 6.).

Se investigó acerca de la efectividad del juego dentro de la clínica psicopedagógica, donde se obtuvieron datos relevantes en cuanto a la misma, ya que la actividad lúdica ofrece diversos beneficios en el desarrollo del niño. Las autoras Fabre et al. 2017 describieron al juego como el motor del aprendizaje en el niño, donde desde el punto cognitivo las conductas lúdicas surgen para satisfacer las necesidades del niño de controlar y transformar la realidad. Permitiendo al niño a resolver conflictos que se van presentando, creando herramientas para la resolución de los mismos. Desde el punto afectivo, la actividad lúdica es el lenguaje que el infante utiliza para expresar sus emociones, conflictos internos, fantasías, su manera de entender la realidad.

Se trabajó en dicho tema para dar a conocer a todos los profesionales que trabajan con niños la importancia, eficacia y beneficios de la actividad lúdica. Es importante que el juego sea perfeccionado en todos los ámbitos que se desenvuelve el niño, ya que es esencial para su desarrollo, potenciando sus habilidades y capacidades. Como se mencionó anteriormente a veces la implementación del juego se ve disminuida, es por esto que debemos hacer visible la eficacia del juego para que sea implementado tanto en el ámbito clínico como educativo.

Marco Teórico

El juego. Breve desarrollo histórico

Históricamente el juego es definido por Spencer (1855 en Ruiz Gutiérrez, 2017) que considera que es el resultado de un exceso de energía. El autor Gross (1998) acerca otro concepto del juego, donde este último, es esencial para potenciar los instintos y así desarrollar las funciones necesarias para la vida adulta. Piensa al juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados (...) el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p.8).

Asimismo, Ruiz Gutiérrez (2017) acerca también a una definición sobre el juego de Vygotsky (1934), el cual lo considera un factor clave para el desarrollo, ya que a partir de él se van a adquirir de manera natural diferentes habilidades específicas, y a su vez puede dar a conocer recursos psicológicos que se manifiesten en el mismo.

A su vez, Huizinga (2000) considera que el juego es meramente reglado, el cual tiene un propósito y final, además, de despertar diferentes emociones. Reflexiona que el juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, a partir de reglas absolutamente obligatorias, libremente aceptadas, es decir, es una acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente.

Además, Bruner (1990), define al juego como la manera de poder convertir el mundo según las aspiraciones, sin embargo, en cuanto al aprendizaje estos deseos quedan a un lado y es el individuo el que debe amoldar a la estructura del mundo.

Para Piaget (1986) el juego tiene una evolución que parte del ejercicio funcional (período sensorio motor); que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por el puro placer. Esas actividades consisten fundamentalmente en

movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor; pasando por los juegos simbólicos (dominante entre los dos, tres años y los seis, siete años); aquellos de imitación de asimilación de un objeto a otra cosa, de dramatización de juguetes u otros objetos simbólicos. Más tarde aparecen los juegos de construcción-destrucción con diferentes elementos, se refiere a juegos de habilidad y de creación en los que se reconstruye el mundo con unos pocos elementos y en los que las reglas son precisamente reproducir el mundo; y por último los juegos de reglas (de los seis años a la adolescencia), que surgen y se complejizan a partir de la entrada en la lógica operatoria subsistiendo en el juego profesionalizado del adulto.

De la misma forma, Tamayo Giraldo y Restrepo Soto (2017) tomaron la misma base de la teoría de Piaget, considerando al juego como una posibilidad de formación y transformación. A partir del juego, se adquieren conocimientos, desarrollo de habilidad y destrezas que contribuyen a la mejora de su calidad de vida. Además, el juego es un gran escenario promovedor de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que, a partir de su componente lúdico, se transforma en una herramienta de interés para cualquier grupo de sujetos en las diversas actividades que se le propongan, esto se debe al placer que genera el mismo.

Paín (1986) plantea que la actividad lúdica contiene los tres aspectos de la función semiótica que, desde el punto de vista evolutivo, comienza a los dos años de edad, una vez construido el mundo práctico, son el juego, la imitación y el lenguaje. El juego es una actividad predominantemente asimilativa, por la cual el sujeto alude a un objeto, propiedad o acción ausente, por medio de un objeto presente que constituye el símbolo del primero y guarda con él una relación motivada. Mientras la imitación, en cambio, es una acción diferida, internalizada como imagen, que permite al niño realizar sobre los objetos simbólicos acciones, también simbólicas, pero tienen por asiento su propio cuerpo.

El lenguaje permite la referencia a un objeto ausente por medio de una articulación fono auditiva que constituye la materia fónica de un signo arbitrario. El

lenguaje participa del juego, suplementando ciertos momentos dificultosos de simbolizar materialmente, o ya sea en el momento de la integración (Paín, 1986).

Siguiendo con la línea de Paín (1986), Lehrer (2012) describió a la creatividad como una habilidad que cualquiera puede aprender y mejorar a partir del juego, este último es fundamental para expresar y enfrentar situaciones que se viven cotidianamente y López (2012) consideró a la creatividad como una estrategia para resolver problemas y encontrar soluciones con mayor flexibilidad e innovación. De esta manera, el juego es entendido como el componente esencial del proceso de aprendizaje del ser humano, mediante esta actividad el ser humano aprende de una manera intuitiva nuevos conocimientos, pero sobre todo habilidades, habilidades psicomotrices, especialmente habilidades emocionales y sociales.

Tipos de juegos

Chateau (1958) consideró al juego como una actividad que se emprende por puro placer, es por ello que las nuevas actividades que se pueden presentar se asemejan a juegos. Sea que se trate de pescar un pez o de aprender a escribir a máquina o conducir un auto, frente a esas actividades se encuentra el estado del niño que comienza a amontonar sus cubos para formar una torre. El autor mencionado, elaboró una clasificación de los juegos partiendo de dos grupos en relación a la presencia o ausencia de reglas. Por un parte, los juegos reglados, que predominan desde el nacimiento hasta los dos años de edad, los mismos se clasifican en; los juegos funcionales que son los primeros en aparecer, se refieren a los movimientos espontáneos, instintivos y repetitivos, los cuales ayudan al desarrollo de las funciones de los órganos.

Los juegos hedonísticos que son los que se apoyan en la búsqueda del placer de tipo sensorial, a base de experimentar sensaciones y conocimiento del propio cuerpo; por último, juegos con los nuevos, estos se dan a partir de los doce meses de vida con las actividades de manipulación y exploratorias, las cuales sirven como mediadoras entre el Yo y el mundo que los rodea. En este último tipo de juego se incluyen los juegos de

destrucción que aparecen durante los primeros tres años de vida y desarrollan porque existe un placer en la destrucción; y también los juegos de arrebatos va desde los seis años hasta los diez años suele implicar poder, permite conseguir cosas y es una forma de autoafirmación. (Chateau 1958)

Una vez concluida la etapa de los juegos de destrucción se pasa a una etapa donde los juegos comienzan a estructurarse bajo reglas, es aquí donde se da lugar a los juegos reglados. Los mismos se dividen en los juegos de imitación que primeramente se vinculan al medio familiar o al medio social inmediato, luego los modelos imitados ya no son en general modelos humanos, sino que aparecen los héroes y hadas, por último, se imitan en forma grupal escenas y ya no seres individuales.

Los juegos de construcción comienzan a los dos años adquiriendo su máxima intensidad hacia los cuatro años, todos los juegos basados en la construcción resultan del sentido innato del orden. (Chateau 1958)

A partir de los cuatro años hacia los seis años, aparecen los juegos de regla arbitraria, los cuales ponen en evidencia la capacidad del niño para crear normas y reglas para organizar su juego. Desde los juegos de proeza, el niño busca una prueba que le permita afirmar su Yo, estos tipos de juegos predominan en la tercera infancia. Por último aparecen los juegos de competición que tienen un carácter social bien definido y se realizan en grupos, por lo cual tiene como objetivo la formación de equipos. En cambio, Stefani, Andrés y Oanes (2014) consideran que los juegos se fueron transformando junto con los espacios donde se desarrollan, llevando a los niños a realizar sus prácticas cada vez más puertas adentro. Los juegos motores siguen presentes a través de los juegos tradicionales como la mancha, escondidas, etc., pero los juegos de construcción se vieron notablemente disminuidos, ya que estos tipos de juegos junto con el simbólico, son los que actualmente tiene menor presencia en los niños. Las autoras plantean que los niños actuales poseen una herramienta nueva y poderosa para analizar, explorar, examinar, expresarse y jugar.

El juego como herramienta de aprendizaje, agente socializador y emocional

El juego ha demostrado ser una valiosa herramienta de aprendizaje, ya que como plantea Murillo (2009), se ha superado la creencia del juego como una *pérdida de tiempo* debido a que el mismo es de suma importancia para el desarrollo infantil por lo cual aparece como una de las actividades curriculares tanto en la etapa infantil como en la primaria. El autor plantea que el juego facilita diversos aprendizajes tales como el desarrollo de actividades físicas al moverse, correr, trepar, el niño ejercita sin darse cuenta desarrollando su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina. Además, provee el desarrollo del habla y el lenguaje, asimismo el desarrollo de habilidades sociales donde aparecen hábitos de cooperación, competencia, negociación y cumplimiento de reglas. El desarrollo de la inteligencia racional que permite comparar, categorizar, contar, memorizar, etc. Por último, el desarrollo de la inteligencia emocional y el progreso de la creatividad e imaginación.

La construcción del saber se desarrolla haciendo propio del conocimiento del otro, y como describe Fernández (2002), sólo jugando se puede hacer propio el conocimiento del otro. El conocimiento lo posee el Otro, y el mismo sólo se lo puede obtener de manera indirecta; pero, por otro lado, el saber es una construcción personal que está vinculado con el hacer, con encarar el conocimiento a través de los caracteres personales. La construcción del saber se da a partir del juego con el conocimiento. Se hace referencia al juego como un proceso.

Fernández (2002) plantea que los pacientes que presentan un déficit en el jugar, se hace evidente una correlación con su déficit en el aprender. El objetivo psicopedagógico está centrado en recuperar el placer perdido de aprender, y la autonomía del ejercicio de la inteligencia, esto trae consigo, la recuperación del placer de jugar.

La implementación del juego y el jugar en el tratamiento psicopedagógico tiene objetivos específicos en cuanto al aprendizaje y/o dificultades de aprendizaje del niño ya

que como describe Öfele (2002), con la implementación de juegos de estructurados e inestructurados se logra evaluar los procesos y estrategias que el niño ha alcanzado hasta ese momento y de qué manera los implementa. Así mismo se pueden evaluar varios aspectos como las posibilidades de anticipación, noción de números, adecuación de las reglas, niveles de desarrollo, entre otros. El juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, el mismo cumple un lugar fundamental en la psicopedagogía permitiendo trabajar diversos objetivos acordes a cada encuadre y contexto. La intervención del profesional marcará la diferencia entre un juego por el solo hecho de jugar al de un juego con objetivos terapéuticos o de aprendizaje. El juego es el medio de comunicación que el niño utiliza con sus pares y adultos, es decir, que el juego es el medio más directo para establecer un vínculo, una relación.

Siguiendo la línea teórica del autor anteriormente mencionado, Herrera Linares (2016) considera que los beneficios del juego son numerosos, ya que éste, es un canal de expresión y descarga de sentimientos, tanto positivos como negativos, ayudando al equilibrio emocional. El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos, en donde la intervención tanto docente como familia debe ser tan espontáneo como el juego mismo del niño, es decir que al momento de promover actividades estas fomenten el aprender con gusto, creando vínculos de afecto y de confianza al jugar de igual a igual, incluso permitiendo al niño dirigir la actividad.

En una línea más clínica, el juego también se hace presente en el ámbito terapéutico cumpliendo los beneficios anteriormente mencionados por los autores citados. En manual de terapia de juego, los autores O' Connor et.al (2017) plantearon que el juego facilita la comunicación, fomenta el bienestar emocional, mejora las relaciones sociales y aumenta las fortalezas personales. Los escritores describieron que el juego a partir de sus características facilita la autoexpresión del paciente, por su lenguaje natural, por dar la posibilidad de hablar en tercera persona y su carácter "como si". A su vez a partir de las actividades lúdicas se logra que el niño aprenda y recuerde

mejor, ya que hacen a la enseñanza más interesante y placentera. En el juego se pueden practicar habilidades una y otra vez, sin miedo a las consecuencias de cometer un error.

En conclusión, el juego se hace beneficioso tanto el ámbito escolar como terapéutico ya que el mismo va a funcionar como una herramienta de aprendizaje, agente socializador y emocional. Ya que el juego tiene objetivos específicos con el aprendizaje y/o dificultades de aprendizaje del paciente, donde a partir del uso de juegos se podrá evaluar por un lado los procesos y estrategias de aprendizaje que el niño ha adquirido hasta ese momento y mediante los cuales se pueden presentar nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje, arribando a nuevas estructuras que permitan un avance en esta área. Asimismo, el juego va a permitir al niño trabajar sus angustias y conflictos internos, representándolos y manejándolos por su propia acción, la actividad lúdica se convierte en un medio de comunicación y expresión.

Estadio del desarrollo

El desarrollo cognoscitivo se puede dividir en cuatro etapas según Piaget (1986 en Herrera Linares, 2016). Primeramente, la etapa sensorio-motor que se extiende desde el nacimiento hasta los dos años, es aquella donde él bebe se relaciona con el mundo a través de los sentidos y la acción sin embargo al finalizar dicha etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. En esta etapa los niños desarrollan la conducta intencional o conducente hacia metas, además llegan a comprender la permanencia de objeto. A su vez, se hace evidente la reacción circular que es el mecanismo de aprendizaje más temprano, la cual consiste en una nueva experiencia que es el resultado de la propia acción del sujeto y debido a sus efectos interesantes, el niño intenta repetir esa conducta una y otra vez.

El siguiente estadio es el pre operacional que comienza desde los dos hasta los siete años, a partir de este rango de edad el niño tiene la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes. Se desarrolla una gran habilidad para emplear símbolos con los cuales se pueden representar cosas reales del entorno. A partir de esta

etapa el niño puede lograr una mayor comunicación, utilizar números para contar objetos, expresar sus ideas a través de dibujos, participar en juegos de fingimiento. En tal estadio todavía se carece de la capacidad de efectuar algunas operaciones lógicas que se lograrán en una mayor edad del niño. Se hace presente el juego simbólico, en el cual los niños son capaces de combinar hechos reales o imaginarios, recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, dicho juego se inspira en hechos reales de la vida del niño (Piaget 1986).

El referente de la teoría constructivista describe al tercer estadio de operaciones concretas, a la etapa que se desarrolla desde los siete hasta los once años, donde el niño comienza a hacer uso de las operaciones mentales y lógicas para reflexionar sobre los hechos y objetos que los rodea. En dicho período el pensamiento del niño tiene mayor flexibilidad, este comprende que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente, lo que quiere decir que puede volver a un estado original un estímulo con solo invertir la acción. El niño tiene la capacidad de centralizar a la vez varias características del estímulo, en vez de concentrarse exclusivamente en los estados estáticos ahora puede hacer deducciones referidas a la naturaleza de las transformaciones. Los tres esquemas mentales por los cuales el niño organiza e interpreta su medio durante esta etapa son la seriación, la clasificación y conservación. (Piaget 1986)

Por último, el último estadio de operaciones formales como el periodo en el que se comienza a formar un sistema coherente de lógica formal, se despliega desde los once a doce años en adelante. En esta etapa el pensamiento hace una transición de lo real a lo posible, los adolescentes tienen la capacidad de pensar en cosas que nunca tuvieron contacto, puede generar ideas de eventos que nunca ocurrieron, pueden realizar suposiciones sobre hechos hipotéticos o futuros. Logran tener discusiones y argumentos sobre situaciones socio-políticas, razonan por analogía y metáfora. Esta capacidad de pensar de manera abstracta y reflexiva está basada en cuatro características de

pensamiento que son la lógica, el razonamiento científico, el razonamiento combinatorio y el razonamiento sobre probabilidades y proporciones (Piaget 1986).

Por su parte, Freiría (1999) refiere que las estructuras cognoscitivas se van construyendo desde los reflejos del recién nacido, en el nivel sensorio motor, hasta alcanzar el nivel de las operaciones formales. Los niños más pequeños emplean esquemas prácticos para coordinar sus acciones con el mundo externo, formando así su relación con el mismo a través de la experiencia directa y el uso de materiales manipulables. Mientras que los niños mayores utilizan esquemas operacionales para poder ordenar sus generalizaciones acerca de la realidad, con lo cual a medida que el desarrollo cognoscitivo vaya avanzando, el niño está en mayores condiciones de utilizar experiencias sustitutivas, especialmente con la adquisición del lenguaje.

Sin embargo, Arias Arroyo et.al (2017) realizaron un análisis de la teoría de Piaget, donde expusieron su postura crítica ante esta teoría. Por un lado, se señala que el hecho de evidenciar en los infantes carencia de uniformidad pre operacional crea la aparición de destrezas cognitivas mucho antes, ya que no todos los aspectos de una fase son estructuras unitarias de pensamiento que surgen al tiempo, es decir, que el desarrollo no se presenta de modo simultaneo, donde para que el niño logre pasar un nivel más elevado de aprendizaje se requiere que el mismo alcance un estado provisional de madurez entre las etapas.

Además, las regularidades propuestas por Piaget (1986) no son precisas ya que algunos sujetos se manifiestan a las mismas edades por encima del nivel mostrado por él en sus observaciones. En segundo lugar, porque para algunos, los métodos de enseñanza podrían ser mediadores que alterarían el orden de los estadios del desarrollo. Por último, se considera que hay nuevos postulados teóricos más actuales a los que planteaba Piaget, ya que describe que en la actualidad hay una concepción de un desarrollo más dinámico, menos lento y no global donde liberan al niño de un sistema centrado en estadios, esto permite acercarse a un desarrollo individual teniendo en

cuenta la singularidad del niño ya que el mismo puede avanzar más rápido en su desarrollo de lo que pensó en principios del siglo pasado.

El desarrollo cognoscitivo del alumno en primer ciclo

Alrededor de los siete años se produce un cambio en el pensamiento infantil, ya que el niño en esta etapa es capaz de realizar operaciones lógicas concretas, pudiendo formar con los objetos tanto clases como relaciones. El lenguaje para los niños entre siete-ocho años se transforma en la herramienta del pensamiento, que va a permitir ingresar de lleno en el mundo de la lecto-escritura. Luego alrededor de los ocho-nueve años se desarrolla el espacio proyectivo, permitiendo registrar que un objeto puede tener apariencias distintas dependiendo del punto de vista del observador, sin dejar de ser el mismo objeto (Gasalla, 1999).

Asimismo, Arrizabalaga (2017) considera que a partir de los seis y siete años el niño desarrolla la madurez y habilidades necesarias para recrearse aprendiendo a leer y a escribir, dichas destrezas se adquieren de forma mucho más rápido que en etapas etarias anteriores. A partir de esta edad, los niños comienzan a coordinar los movimientos de sus dedos, donde se desarrolla la motricidad fina. Además, se desplazan de la zona de su egocentrismo y se preparan para compartir lo que otros dicen y comunicarse.

El desarrollo cognoscitivo del alumno en el segundo ciclo

En cuanto al desarrollo cognoscitivo del alumno en el segundo ciclo, Gasalla (1999) plantea que en esta etapa el niño consolida el lenguaje y la lecto-escritura, comprender y resumir textos cortos, aplicar reglas elementales de ortografía, con respecto al cálculo afianza las cuatro operaciones aritméticas con los números naturales, logrando operar con rapidez, dominio y seguridad. Al final de esta etapa, el niño podrá realizar las cuatro reglas aritméticas con números decimales sencillos y adquirir el concepto de fracción. Podrá aprender las unidades de longitud, peso y capacidad donde también los cuentos fantásticos son reemplazados por historias más reales que dan lugar a la identificación. El niño en esta etapa coordina sistemas que le permiten medir el

tiempo físico y el alumno va descubriendo que existen diferentes opiniones, costumbres, creencias, etc. Intervienen actividades grupales e institucionales. El niño en esta etapa logra mantener por un mayor tiempo la atención ya que crecen los factores de motivación e interés, junto con un mayor dominio de claves mnemotécnicas y de organización de información.

A su vez Arrizabalaga (2017) describió que en este segundo ciclo el nivel atencional de los niños alcanza un desarrollo óptimo si se le enseña a seleccionar lo importante, los materiales que se utilizan son de interés, se les presenta información nueva gradualmente, etc. En dicha etapa se necesita de la activación de los procesos de memoria, comienza el periodo de operaciones concretas y se observan avances de la representación espacial y en la noción del número. Además, adquieren la capacidad de descentrarse, es decir, tener en cuenta varias características de la realidad al mismo tiempo, pero a la vez pueden retornar mentalmente el proceso de transformación de un elemento y volver a su estado inicial. El niño comienza a aplicar la lógica y razonar, reflexionando sobre diversos aspectos que lo rodean.

El juego en el tratamiento psicopedagógico

El juego en el tratamiento psicopedagógico no será el mismo que en otro contexto, donde la intervención del profesional será la que promueva nuevos aprendizajes en los pacientes. Se busca posibilitar un campo de juego llevado adelante por el psicopedagogo para que los pacientes como detalló Öfele (2002) descubran un espacio para expresarse y desarrollar al máximo sus potenciales y habilidades. Si lo anteriormente mencionado no se logra, se debe revisar los obstáculos que se presentan, por ejemplo, si el juego no está adecuado a las necesidades evolutivas, cognitivas, emocionales del paciente. La autora describe que no hay un juego determinado para cada situación, a su vez el juego es un fenómeno complejo en sí mismo, a lo que se le suma la complejidad del jugar del paciente y el profesional ya que cada uno tiene su propia historia y posibilidad lúdica. A partir de sus vivencias se crea un nuevo jugar

despertando la creatividad y nuevas vías de aprendizaje, tanto para el niño como para el psicopedagogo.

Amitrano y Rother (2001) plantean que el juego se utiliza en el tratamiento psicopedagógico como un instrumento terapéutico para alcanzar objetivos tanto interaccionales como cognitivos. El juego resulta de gran interés para los chicos, por lo tanto, la implementación del mismo, los motiva y dispone para el trabajo en sesión. Hay diversos juegos que se utilizan en el tratamiento, se pueden clasificar en reglados o didácticos, y de dramatización. Estos permiten trabajar los contenidos escolares que generan dificultad al niño y asimismo los aspectos interaccionales que se vinculan con el problema escolar. Los autores plantean que los juegos reglados son ventajosos para trabajar contenidos específicos relacionados a los objetivos cognitivos. A partir del uso de estos tipos de juegos, se pueden evidenciar qué hipótesis tienen los niños acerca de las reglas de los juegos; qué importancia le dan al reglamento escrito; el nivel de cumplimiento y respeto por lo acordado.

Por otra parte, los juegos de dramatización ayudan a recrear situaciones cognitivas y/o interaccionales. Desde lo cognitivo se pueden dramatizar situaciones de la vida cotidiana trabajando contenidos curriculares, por ejemplo, de matemática dramatizando situaciones de compra y venta en un kiosco, supermercado, etc. También a partir de los juegos de dramatización se pueden trabajar los objetivos interaccionales, por ejemplo, dramatizando una situación escolar que inquiete al niño o sobre la cual el profesional considere que es necesario intervenir terapéuticamente. A su vez, Gagna (2014) planteó que el lugar que ocupa el psicopedagogo en el juego es un espacio de construcción junto al paciente, desde una mirada preventiva. Se debe crear un espacio de juego que este dirigido al tratamiento del paciente, siguiendo objetivos que irán guiando el aprendizaje y permitirán recuperar el placer de jugar cuya acción está ligada al placer de aprender. Asimismo, en el juego intervienen aspectos cognitivos y afectivos, en los cuales se deben observar la actitud del paciente frente al juego; las estrategias que

utiliza; la forma en que se enfrenta a diversos obstáculos; la manera de vincularse con el aprendizaje; grado de tolerancia a la frustración; entre otros.

Los diferentes juegos podrán evidenciar las habilidades del niño. Öfele (2002) describe que los juegos de estrategias darán al psicopedagogo una clara aproximación de los niveles de pensamientos del paciente. Por otro lado, los materiales inestructurados permitirán una mayor simbolización y expresión del mundo interno, pudiendo trabajar temas relacionados con el aprendizaje. A su vez otros materiales que se utilizan son muñecos, animales, familias de muñecos, etc. ya que son muy útiles para trabajar aspectos con el entorno del niño. Los juegos relacionados con el entorno familiar brindan datos importantes para trabajar los vínculos familiares, las modalidades de aprendizaje, favoreciendo así el proceso de aprendizaje del niño.

A partir de lo anteriormente mencionado, se llega a la conclusión de que el juego cumple un papel fundamental en el tratamiento psicopedagógico, donde el profesional debe tener en claro los objetivos del tratamiento, para llevar adelante la implementación de diversos juegos que pueden ser implementados para el logro de dichos objetivos. Los juegos estructurados pondrán en evidencias las estructuras de pensamiento que tiene el paciente, por otro lado, los juegos inestructurados darán una mayor simbolización y expresión del mundo interno del niño.

Antecedentes

La investigación llevada a cabo por Bardi y Luzzi (2007) basada en el estudio sobre el juego, y otras producciones simbólicas, en niños de 6 a 8 años en el proceso psicodiagnóstico y su evolución en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica grupal (variable ordinal), tuvo como objetivo evaluar cualitativamente las horas de Juego diagnósticas y las sesiones de psicoterapia psicoanalítica grupal con el fin de precisar indicadores pronósticos, relevantes para mejorar el psicodiagnóstico y profundizar el estudio de la evaluación del cambio psíquico de niños entre 6 y 8 años que reciben psicoterapia psicoanalítica grupal en el Programa de Psicología Clínica de Niños de la Facultad de Psicología de UBA. Los 39 participantes fueron niños de 6 a 8 años que concurren al programa de psicología clínica de niños de la Segunda Cátedra de Psicoanálisis. Es una investigación cualitativa ya que se construye la teoría a partir del análisis de los datos obtenidos de las pruebas realizadas. Las técnicas de recolección de datos: observación, hora de juego diagnóstico y sesiones psicoterapéuticas grupales. La profundización del estudio del juego -y otras producciones simbólicas- en la Hora de Juego Diagnóstica y su posterior comparación con las sesiones de psicoterapia psicoanalítica grupal, permitió la creación de indicadores pronósticos del proceso psicoterapéutico y subrayó la importancia de la continuidad del encuadre psicoterapéutico para la evolución de la capacidad simbólica.

Por otra parte, Arias et al. (2009) realizaron una investigación que apunta a la influencia existente entre los estímulos digitales (juegos interactivos para computadoras) y estímulos concretos (juegos tangibles) en el proceso de aprendizaje su números, vocales, clasificación y memoria visual (variable escala); con el objetivo de analizar cómo se ve influido el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los estímulos concretos y los estímulos digitales. Los participantes fueron 20 niños de nivel inicial del jardín Jean Piaget de Salta. Es una investigación cuantitativa, ya que la misma consistió en un diseño experimental. Las técnicas de recolección de datos utilizadas: planilla de evaluación, juegos interactivos. Se llegó al resultado de que los Estímulos Digitales no tendrían

mayor influencia en los aprendizajes de Vocales, Números (del 1 al 20) y memoria, que en los Estímulos Concretos.

Adicionalmente se evidencia un trabajo llevado adelante por Cruz Cruz (2014), sobre un estudio del potencial de utilización del juego teatral como herramienta para el tratamiento de algunas necesidades educativas especialmente aquellas que tienen que ver con el desajuste lingüístico y el desajuste conductual y comunicativo (variable nominal). Con el objetivo de crear y aplicar un método de trabajo lúdico, atractivo y eficaz para el niño con necesidades educativas lingüísticas y conductuales, que desarrolle su potencial comunicativo verbal y no verbal. Se utiliza una muestra no probabilística e intencional. Los participantes fueron alumnos de varios cursos de Educación Infantil y Primaria. Es una investigación cualitativa ya que su objetivo es el estudio de hechos y fenómenos educativos en su contexto general de actuación. Las técnicas de recolección de datos utilizadas: observaciones participante, diferentes test y pruebas, entrevistas, grabaciones en video y sesiones fotográficas, la dramatización teatral, entre otras. La investigación se planteó para que fuera llevada a cabo por una educadora-psicopedagoga- monitora teatral. Los resultados de la investigación han sido positivos y valorados por los distintos integrantes: Los alumnos con NEE. Han encontrado una herramienta útil para su vida personal que le permite encontrar “otras” vías de comunicación. Los docentes están satisfechos por los logros conseguidos e incluso solicitan su extrapolación a otras áreas de conocimiento o competencias curriculares. Los compañeros han aprendido a conocer, respetar y disfrutar de todos los integrantes de su grupo. Y, por último, los padres ven a sus hijos más contentos, sociables y receptivos.

Ruiz et al. (2014) llevaron adelante una investigación sobre el juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora. Teniendo como objetivo evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y el aprendizaje implícito, en niños con dificultades lectoras. Dicha investigación se realizó desde un enfoque cuantitativo, empleando un diseño cuasi-experimental con pre-prueba y post-prueba. Se realizó un muestreo intencional, ya que

se seleccionaron aquellos estudiantes entre los siete y nueve años de edad que asistían a un colegio privado de la ciudad de Cali, que presentaban un rendimiento lector por debajo al de su grupo escolar. Las evaluaciones pre y post incluyeron la aplicación de pruebas que exploran conciencia fonológica, capacidad lectora y rendimiento cognitivo general. Estos datos se emplearon para calcular diferencias entre los desempeños de los niños, obtenidos en la pre-intervención, post-intervención inmediata y a largo plazo. Los resultados fueron positivos ya que los datos recogidos demostraron que los niños mejoraron significativamente su rendimiento lector inmediatamente después de la aplicación del programa centrado en el juego y el aprendizaje, con un efecto que se mantiene a largo plazo.

Por su parte, Gagna (2014) realizó una investigación acerca del juego como intervención en las problemáticas de aprendizaje. En dicha investigación se utilizó un diseño cuali- cuantitativo, ya que primeramente se realizó entrevistas con diferentes profesionales (psicopedagogos, psicólogos, fonoaudiólogos, entre otros). Luego se realizó un recorrido bibliográfico como parte del marco teórico y finalmente se llevó a cabo una triangulación y análisis de los datos obtenidos. El objetivo de la investigación era indagar el valor terapéutico del juego, concluyendo su significatividad y valor como técnica de intervención para abordar las problemáticas en el aprendizaje de niños entre 4 y 12 años. Se llegó a la conclusión de que se puede afirmar que para todos los profesionales indagados y entrevistados que se desempeñan en diferentes equipos interdisciplinarios, el juego es una técnica de intervención significativa y valiosa para abordar problemáticas en el aprendizaje

Asimismo, los docentes pertenecientes Aristizábal et al. (2015) al Grupo de Investigación en Educación Matemática de la Universidad del Quindío, buscó desarrollar distintas habilidades y relaciones para familiarizarse y reforzar las operaciones básicas (adición, sustracción, producto y cociente) en estudiantes de grado quinto, asumiendo que el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño. Se escogió el diseño experimental tomando uno de los grupos como el grupo experimental y el otro

como grupo control, es de notar que los grupos son no equivalentes debido a que tenían características similares pues, pertenecían a la misma institución, el mismo grado, a un estrato social equivalente y no había oscilaciones mayores entre sus edades. Se utilizaron diversas técnicas de recolección de datos como entrevistas a docentes, realización de un pre-test para conocer los conceptos previos con los que contaban los alumnos acerca de las operaciones, pos-test, diversos juegos que presentaban situaciones problemáticas. El objetivo general se cumplió a través de la implementación de la estrategia didáctica desde el juego, ya que permitió fortalecer el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. La implementación del juego permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto. Se comprobó la hipótesis de trabajo, ya que se observaron diferencias significativas en los puntajes registrados en el pre-test y el pos-test de los grupos, tanto de control y como del experimental.

Contrario a lo planteado anteriormente, Pérez y Escoffie (2019) realizaron un estudio de caso acerca del el juego y la simbolización del dolor. En dicho trabajo se realizó un estudio cualitativo acerca de la depresión infantil, donde se evidencia la importancia del juego como herramienta para la expresión de los estados emocionales negativos, a través del estudio de caso de una niña de 4 años de edad, quien sufrió rechazo por parte de la figura materna, tanto en la etapa prenatal como en la actualidad. El objetivo de este estudio fue evaluar el sentido del dolor que manifiesta una niña de edad temprana y observar el avance significativo tanto en la disminución de los síntomas depresivos como en la mejora de la expresión verbal a partir de la externalización-simbolización de cuentos que establece la terapia narrativa ya que es una de las alternativas con mayor potencial para reformular eventos traumáticos sin victimizar o culpar al infante. El procedimiento consistió en una cita con la tutora de la niña para obtener su consentimiento, luego se realizó una junta informática para las maestras y finalmente 12 sesiones con la niña basadas en la terapia narrativa. Como resultado se

pudo observar la eficacia terapéutica de dicha terapia, ya que se pudo lograr una estabilidad emocional en la niña.

Por su parte, Fernández et al. (2019) realizaron una investigación acerca de la alfabetización cuantitativa en estudiantes de tercer grado de primaria a través de un juego serio. Teniendo como objetivo mejorar la alfabetización cuantitativa a partir de dicha actividad lúdica. Se utilizó un diseño cuasi-experimental que duro dos meses, donde el juego fue desarrollado en un grupo de 33 alumnos de tercer grado. El diseño seleccionado para el cuasi-experimento es una variación del diseño de un solo grupo con un pre test en el cual se realiza una observación previa al tratamiento en un único grupo, después este recibe el tratamiento y posteriormente se realiza al mismo una nueva observación posterior al tratamiento. Los resultados obtenidos demostraron de forma cuantitativa un incremento en las habilidades de los alumnos para trabajar con números naturales, comprender las relaciones entre ellos y resolver operaciones matemáticas. Así mismo se logró demostrar que el juego serio es una herramienta útil para el desarrollo de las habilidades matemáticas.

Planteo del problema

En este trabajo se presentó la importancia del juego como una herramienta para el aprendizaje, socialización y desarrollo emocional, en niños de 7 a 11 años dentro del tratamiento psicopedagógico de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos. Se describió la relación y las herramientas que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico, se analizó como el juego sirve de herramienta para estimular el aprendizaje, la socialización y desarrollo emocional de los niños y se indagó sobre cuál es la función del psicopedagogo y el paciente frente al juego.

El juego es una herramienta esencial para poner en palabras las emociones y así poder trabajar los problemas internos del niño, a su vez es importante para el desarrollo de las habilidades sociales y de aprendizaje. El juego dentro del tratamiento psicopedagógico cumple un papel muy importante, el cual se llevará adelante a partir de diversos objetivos que guíen dicho tratamiento. En la actualidad se está atravesando una situación muy particular a nivel mundial que es el COVID-19, el cual produjo cambios drásticos en la vida cotidiana de todos los sujetos. Es aquí donde se pudo evidenciar la importancia del juego para la socialización, el desarrollo de emociones y para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Morales (2020), académico del Programa de Estudios Interdisciplinarios sobre la Infancia, describió en un artículo las consecuencias que trajo la pandemia en cuanto al desarrollo de niños y niñas. Desde su perspectiva relató que el cuerpo y el movimiento cumplen un rol fundamental en el desarrollo y en la constitución subjetiva del niño, es a partir del juego que se van a lograr dichos objetivos. El autor describió que el juego no es únicamente diversión; la actividad lúdica es lenguaje, comunicación y un medio por el cual el niño puede simbolizar sus experiencias vitales. Es por esto, que cuando el juego se ve limitado, no solo se está perdiendo una experiencia de aprendizaje, sino que también se está perdiendo una experiencia subjetiva para que el niño pueda elaborar sus emociones. Asimismo, la psicóloga y psicopedagoga Garibaldi Giménez (2021), definió a la socialización como el medio que infante tiene para conocer el mundo en el que vive. Es a

partir de la actividad lúdica que el niño aprenderá a relacionarse, a interiorizar pautas sociales, a comunicarse, empatizar, entre otros. La autora plantea como consecuencia del confinamiento, alteraciones en los estados de ánimos de los niños y a su vez, limitaciones para conocerse a sí mismos, desarrollar sus capacidades y habilidades.

A partir de lo mencionado cabe preguntarse ¿Cuál es la eficacia del juego para el aprendizaje, socialización y desarrollo de emociones, en niños de un rango entre 7 a 11 años dentro del tratamiento psicopedagógico?

Objetivos

Objetivo general

- Conocer la efectividad del juego como una herramienta para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional dentro del tratamiento psicopedagógico en niños de un rango etario entre 7 a 11 años.

Objetivos específicos

- Describir la relación y las herramientas que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico.
- Analizar como el juego sirve de herramienta para estimular el aprendizaje, la socialización y desarrollo emocional en niños entre 7 a 11 años.
- Indagar cuál es la función del psicopedagogo y el paciente frente al juego.

Hipótesis

El juego es una herramienta de sumamente importancia y efectividad dentro del tratamiento psicopedagógico en niños entre 7 a 11 años de edad.

Método

Diseño

La metodología que se utilizó es de tipo cuantitativa. Este diseño de investigación parte de la teoría, además se basa en la comprensión de los fenómenos que se propone estudiar a partir de mediciones numéricas cuya lógica es la deducción. La misma se funda en el supuesto de que es posible y válido abstraer aspectos teóricamente relevantes de la realidad para analizarlos en su conjunto en busca de regularidades, de constantes, que sostengan generalizaciones teóricas (Hernández Sampieri et al. 2014).

El enfoque utilizado en esta investigación es no experimental, ya que se busca observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para luego analizarlos. Es decir, que no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, las cuales no son provocadas intencionalmente por el investigador. Dicho trabajo se clasifica como una investigación transversal, dado que los datos se recolectan en un tiempo único, en un solo momento. A su vez, es de tipo descriptiva, debido a que se tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiestan las variables.

Participantes

La muestra estuvo conformada por 30 psicopedagogas residentes de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, provincia de Buenos Aires, las mismas se ubican dentro de un rango etario entre 24 a 56 años.

Técnicas de recolección de datos

A partir del propósito de la investigación se utilizaron técnicas de rendimiento típico, en este caso, cuestionarios¹. Los cuestionarios son instrumentos de recogida de datos que consiste en la obtención de respuestas directamente de los sujetos estudiados, a partir de la formulación de preguntas por escrito. Dicho instrumento fue conformado, por un lado, por preguntas cerradas categorizadas; las cuales presentan como respuestas

¹Ver Anexo I

una serie de alternativas; y por el otro por preguntas abiertas, donde el encuestado tiene total libertad para la formulación de la respuesta.

Procedimiento

En primer lugar, se contactaron a psicopedagogas que se encuentran realizando tratamiento psicopedagogo, concretamente con aquellas que hayan tenido o tengan experiencia en la clínica psicopedagógica con niños entre 7 a 11 años. Dicho contacto se llevó a cabo a partir de redes sociales como: grupos de Facebook, WhatsApp y correo electrónico. En segundo lugar, teniendo el consentimiento² de las profesionales se procedía a enviarles el cuestionario vía correo electrónico, para que sea respondido de manera virtual y luego reenviado al encuestador. En tercer lugar, una vez recibido los 30 cuestionarios que fueron enviados por medio de las diversas redes sociales a través de un Word, se llevó adelante el análisis de los mismos a partir de la elaboración de gráficos por medio de Excel. La recolección de los cuestionarios llevó una duración de 3 meses. Se inició en el mes de abril del 2020 y finalizó en el mes de junio del 2020.

²Ver Anexo II

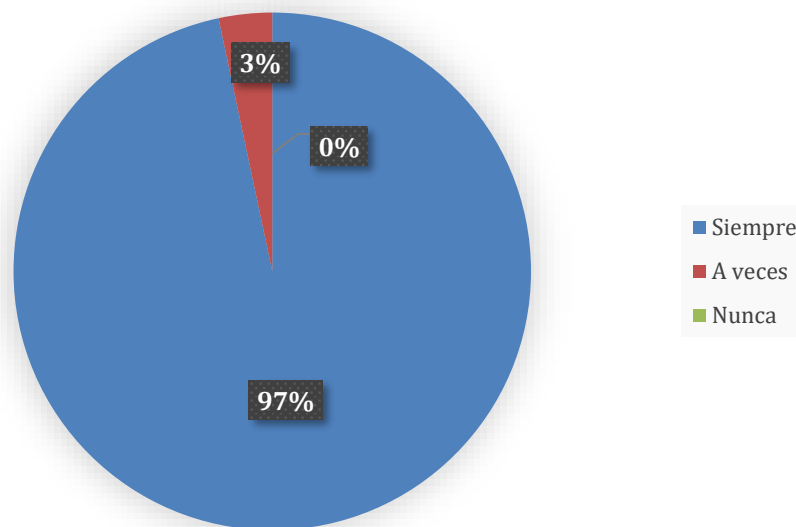
Resultados

Con respecto al objetivo general planteado de conocer la efectividad del juego como una herramienta para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional dentro del tratamiento psicopedagógico en niños de un rango etario entre 7 a 11 años, se plasmaron los siguientes resultados.

Un 97% de las encuestadas afirma que el juego siempre es una herramienta fundamental para trabajar en la clínica psicopedagógica, en tanto el 3% piensa que solo a veces es una herramienta fundamental (Ver figura 1).

Figura 1

El juego como una herramienta fundamental para trabajar en la clínica



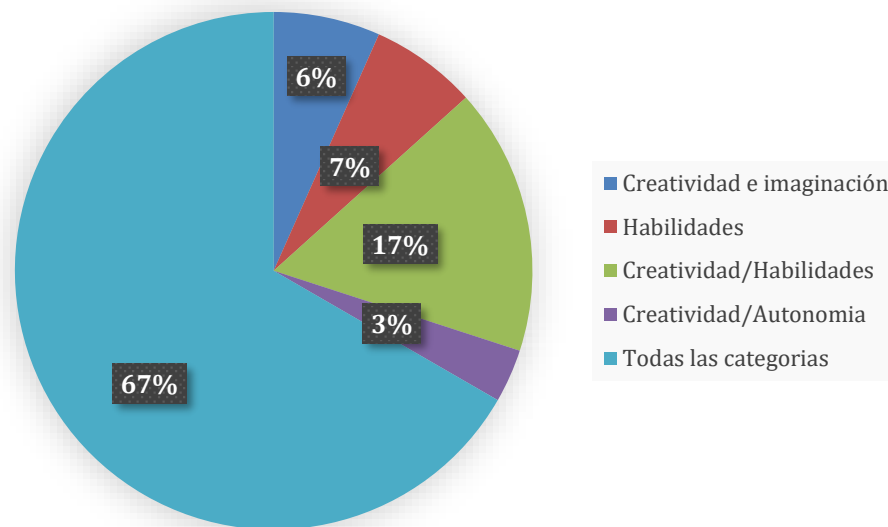
Nota, esta figura muestra que las psicopedagogas consideran al juego como una herramienta fundamental para trabajar en la clínica.

Para comprobar el objetivo específico número 1, se analizó la relación y las herramientas que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico. Al respecto el 67% de las psicopedagogas piensa que el juego es buen recurso para que los niños puedan desarrollar la creatividad e imaginación, autonomía y habilidades, el 17% lo cree un buen recurso para desarrollar la creatividad y habilidades del niño. Por otro lado, el 7% de las profesionales afirma que el juego es un buen recurso para desarrollar las habilidades del

niño. El 6% sostiene que el juego es un recurso útil para trabajar la creatividad e imaginación del niño y el 3% restante cree que es beneficioso para trabajar la creatividad y autonomía (Ver figura 2).

Figura 2

El juego como recurso beneficioso

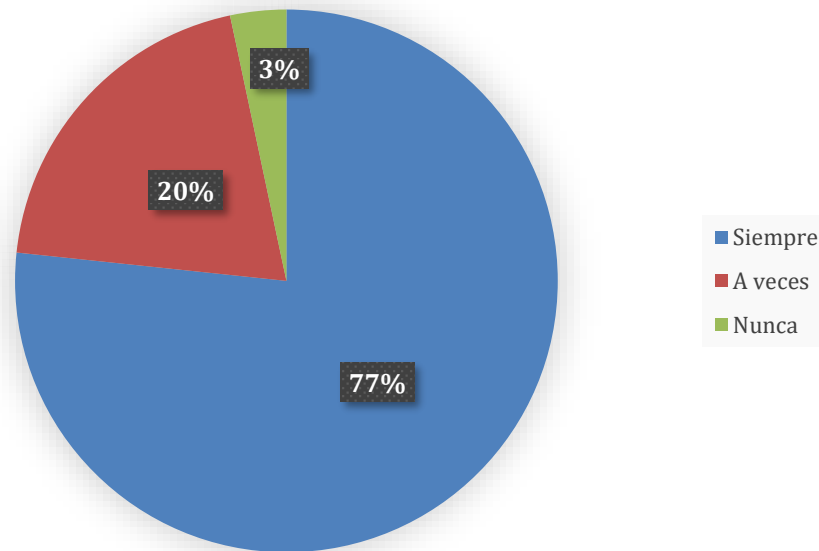


Nota, el gráfico pauta como las profesionales creen que el juego es un buen recurso para que los niños puedan desarrollar diversas capacidades como la creatividad e imaginación, habilidades y autonomía.

Para comprobar el objetivo específico número 2, se analizó como el juego sirve de herramienta para estimular el aprendizaje, la socialización y desarrollo emocional en niños entre 7 a 11 años. El 77% de las psicopedagogas elige la opción que siempre el juego es un instrumento eficaz para el desarrollo cognitivo, social y emocional en niños entre 7 a 11 años, por otro lado, el 20% cree que a veces el juego suele ser un instrumento eficaz para el desarrollo de dichas habilidades. Por último un 3% piensa que el juego nunca es una herramienta eficaz para el desarrollo cognitivo, social y emocional en niños (Ver figura 3).

Figura 3

La actividad lúdica como un recurso eficaz para el desarrollo de diferentes capacidades

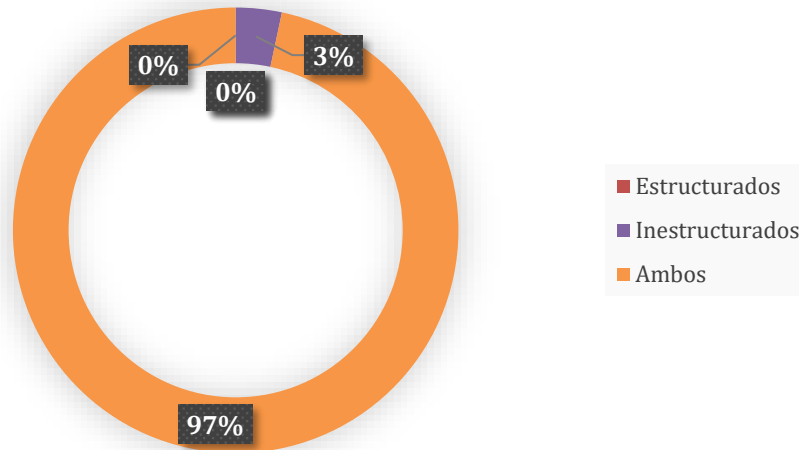


Nota, esta figura expone la manera en que las psicopedagogas consideran al juego como instrumento eficaz para el desarrollo cognitivo, social y emocional en niños entre 7 a 11 años.

Siguiendo con el objetivo número 2, el 97% de los psicopedagogos utilizan tanto los juegos estructurados como inestructurados con niños entre 7 a 11 años, por otro lado, el 3% solo implementa los juegos inestructurados (Ver figura 4).

Figura 4

Tipos de juegos que utilizan las Psicopedagogas con mayor frecuencia en el ámbito clínico

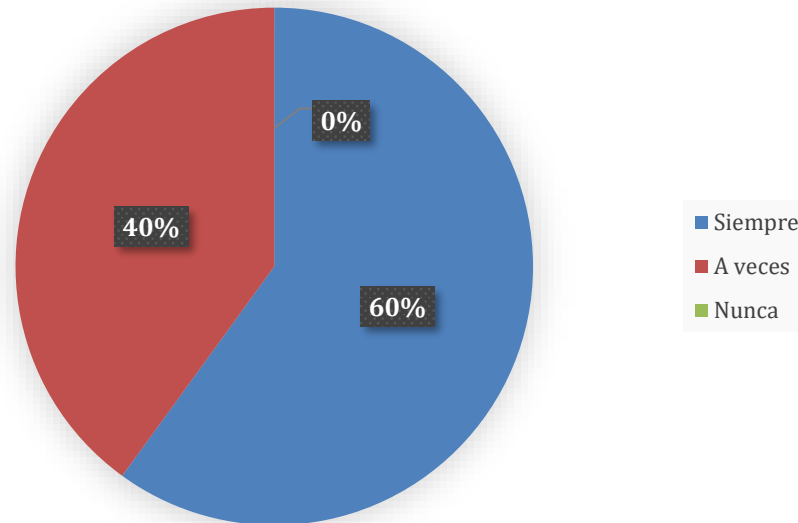


Nota, el grafico aborda la frecuencia en que las encuestadas utilizan los juegos estructurados e inestructurados con niños de 7 a 11 años dentro del ámbito clínico.

A su vez, el 60% de las psicopedagogas certifica que los materiales inestructurados siempre permiten una mayor simbolización y expresión del mundo interno, en tanto el 40% de las profesionales piensan que solo a veces dicho material permite la simbolización y expresión del mundo interno (Ver figura 5).

Figura 5

La función de los materiales inestructurados

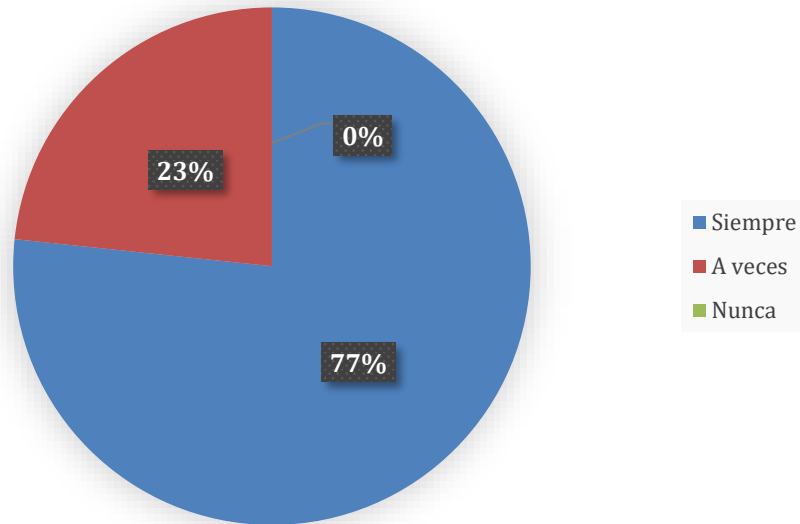


Nota, esta figura muestra como las psicopedagogas piensan que los materiales inestructurados permiten una mayor simbolización y expresión del mundo interno.

Por otra parte, el 77% de las profesionales piensa que siempre que falta la palabra, el juego funciona como un modelo de comunicación y expresión, el 23% restante sostiene que a veces el juego funciona como modelo de comunicación y expresión (Ver figura 6).

Figura 6

El juego como un modelo de comunicación

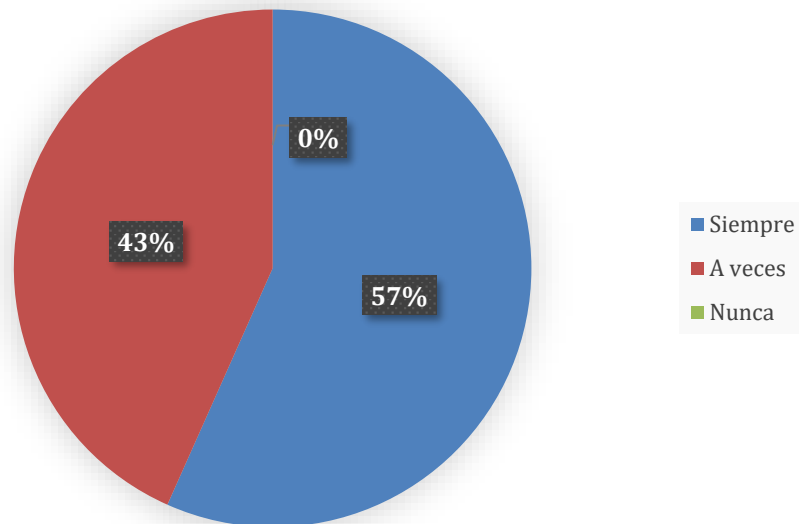


Nota, este gráfico evidencia como las psicopedagogas consideran al juego como un modelo de comunicación y expresión del mundo interno y externo del niño.

Siguiendo con el objetivo específico número 2, el 57% de las encuestadas considera que el juego siempre pone en evidencia las diferentes habilidades del niño. El 43% afirma que solo a veces el juego pone en evidencia las habilidades del niño (Ver figura 7).

Figura 7

El juego como aportador de datos

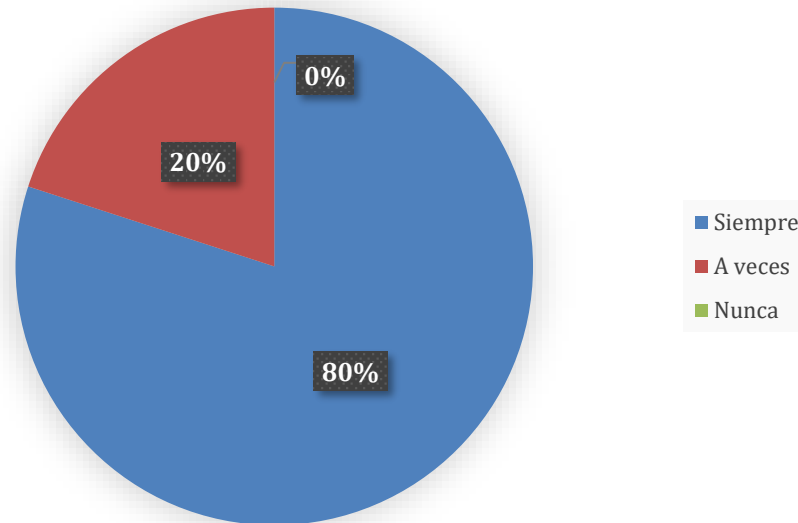


Nota, el gráfico aborda como las psicopedagogas sostienen que el juego pone en evidencia las diversas habilidades del niño.

Para comprobar el objetivo específico número 3, se indagó cuál es la función del psicopedagogo y el paciente frente al juego. El 80% de las Psicopedagogas cree que siempre que los conocimientos son adquiridos mediante el juego y la experimentación lúdica son mejor interiorizados por los niños, por otro lado, el 20% afirma que solo a veces los contenidos adquiridos a través del juego son mejor interiorizados por los niños (Ver figura 8).

Figura 8

Adquisición de contenidos a través del juego

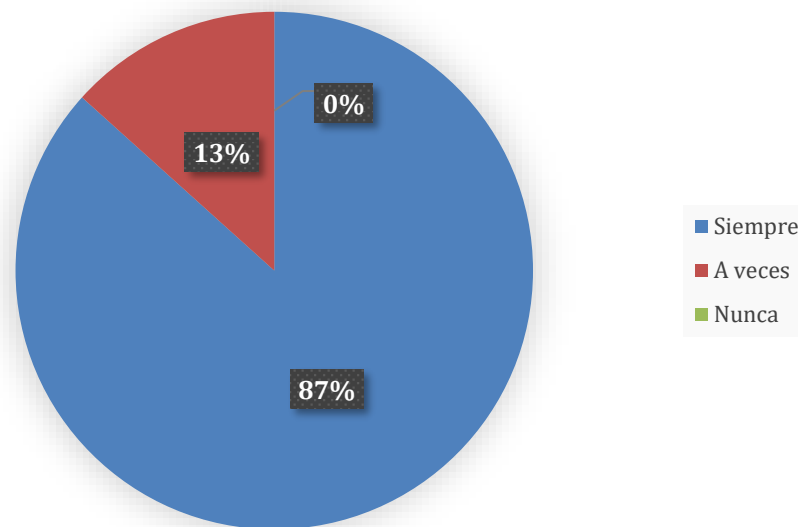


Nota, esta figura muestra como las profesionales sostienen que los contenidos adquiridos mediante juego son mejor interiorizados por los niños.

Siguiendo con el objetivo específico número 3, el 87% de las profesionales piensan que siempre el juego es útil para establecer el vínculo paciente-profesional. Por otro lado, el 13% cree que a veces es útil el juego como mediador del vínculo paciente-profesional (Ver figura 9).

Figura 9

El juego como medio para crear vínculos

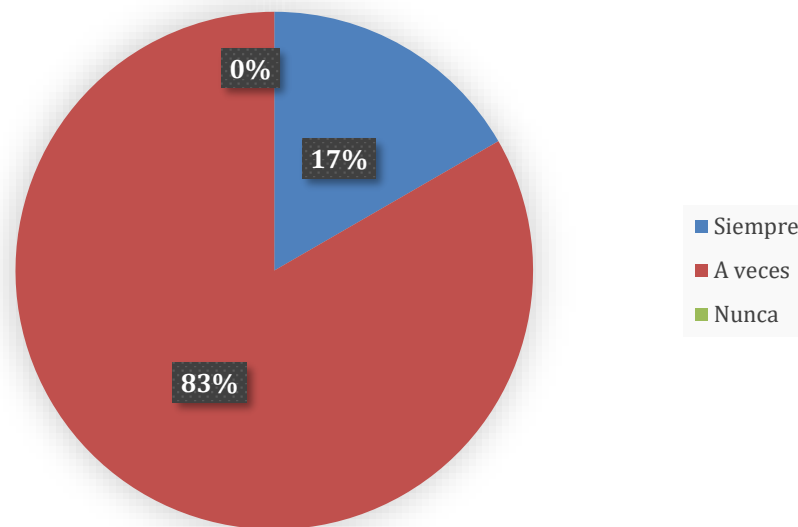


Nota, el gráfico indica que las encuestadas sostienen al juego como un medio útil para establecer el vínculo paciente-profesional.

A su vez, el 83% de las profesionales sostienen que a veces el profesional debe intervenir en el juego, el 17% restante afirma que siempre el profesional debe intervenir en el juego (Ver figura 10).

Figura 10

Intervención del profesional en el juego

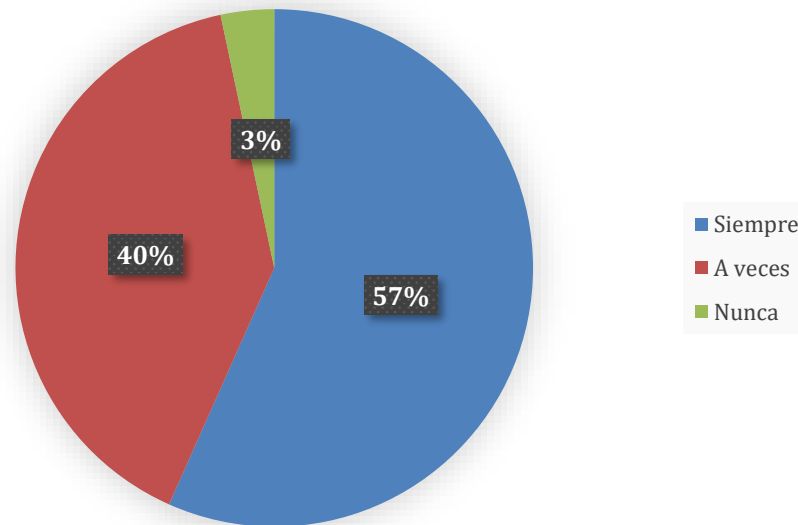


Nota, la figura expone como las psicopedagogas consideran que el profesional debe intervenir en el juego.

A su vez, el 57% de las psicopedagogas creen que siempre que el profesional intervenga en el juego va a promover nuevos aprendizajes, por otro lado, el 40% afirma que solo a veces promoverá nuevos aprendizajes. Por ultimo un 3% cree que la intervención del profesional nunca promoverá nuevos aprendizajes (Ver figura 11).

Figura 11

Intervención del profesional en el juego para el aprendizaje

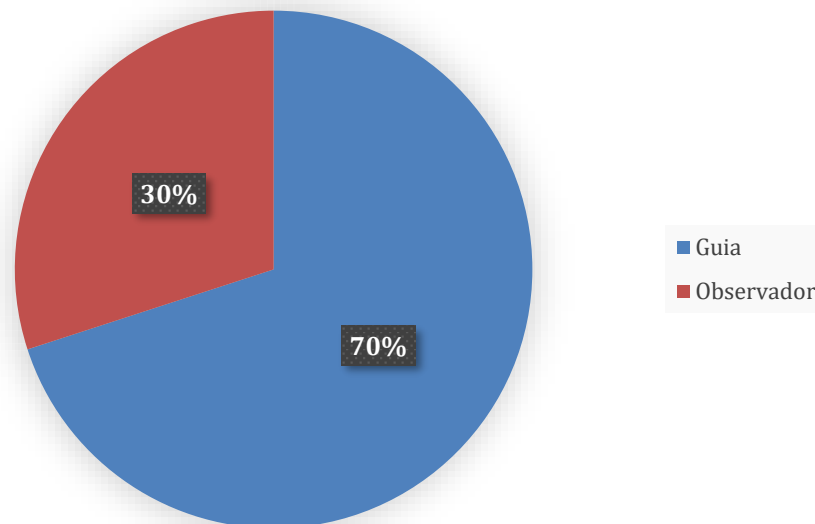


Nota, el gráfico exterioriza como las encuestadas sostienen que la intervención del profesional promoverá nuevos aprendizajes.

También, el 70% de las encuestadas piensa que las mismas funcionan como guía frente al juego, el 30% restante sostiene que funcionan como observadores (Ver figura 12).

Figura 12

Función del psicopedagogo frente al juego

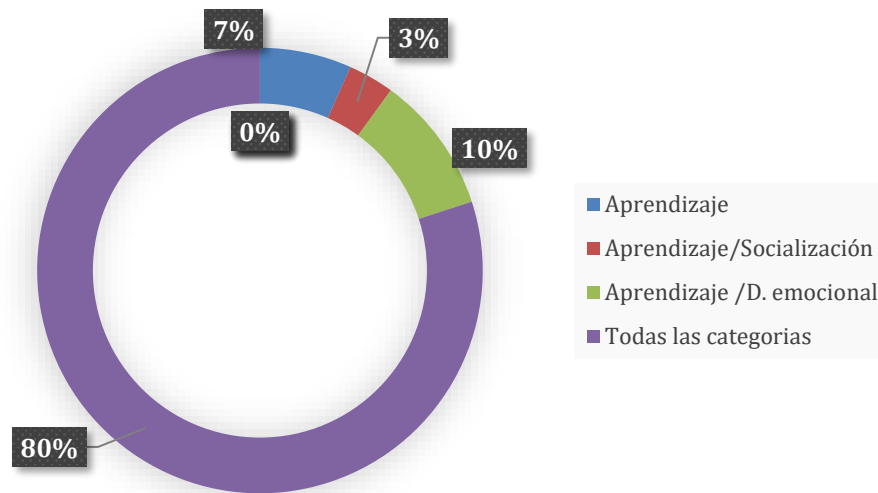


Nota, esta figura muestra que la función del profesional frente al juego según la mayoría de las encuestadas va a ser la observación, mientras que la minoría expone que la función del mismo será ser guía del juego.

Siguiendo con el objetivo número 3, el 80% de las psicopedagogas conceptúa que a partir de la implementación del juego pudieron ver cambios positivos en los niños en cuanto al aprendizaje, socialización y desarrollo emocional, en tanto el 10% pudo observar cambios positivos en el aprendizaje y desarrollo emocional. Por otro lado, un 7% de las profesionales afirma que mediante el juego pudo evidenciar cambios positivos en los niños solo en el aprendizaje. El 3% restante afirma que a partir del juego se desarrollaron cambios positivos en el aprendizaje y socialización en los niños (Ver figura 13).

Figura 13

Los cambios que genera la implementación del juego en el ámbito clínico

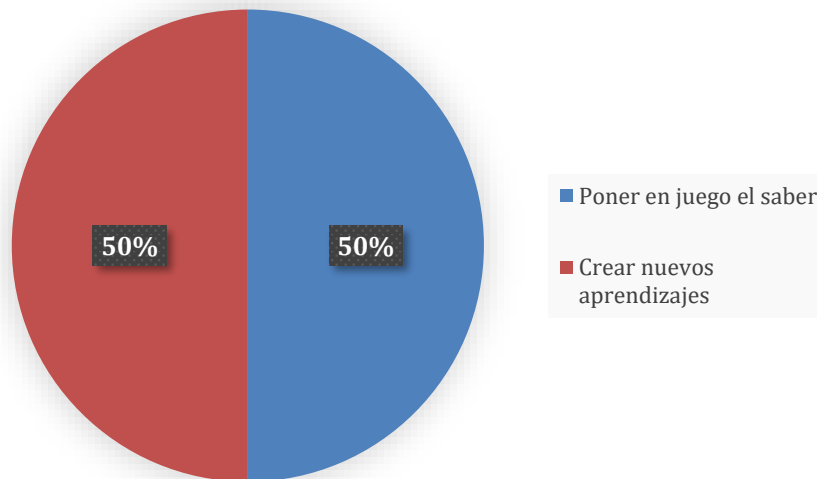


Nota, el grafico indica que las psicopedagogas pudieron observar cambios positivos en los niños a partir de la implementación del juego tanto en el aprendizaje, sociabilización y desarrollo emocional.

Por último, en porcentaje iguales, el 50% de las encuestadas sostiene que la función del niño frente al juego es poner en juego el saber y que el niño a través del juego debe crear nuevos aprendizajes (Ver figura 14).

Figura 14

Función del niño al juego



Nota, esta imagen retrata que para la mitad de las psicopedagogas encuestadas la Función del niño frente al juego va a ser poner en juego el saber, mientras que la mitad restante expone que la función del niño será crear nuevos aprendizajes.

Discusión

El objetivo principal de esta investigación fue analizar la importancia y efectividad del juego como una herramienta para el aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional dentro del tratamiento psicopedagógico en niños de un rango etario entre 7 a 11 años. Para alcanzar este objetivo, en primer lugar, se desarrolló describió la relación que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico, se analizó como el juego sirve de herramientas para estimular el aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional en los niños y se indagó en la función del psicopedagogo, a partir de una serie de dimensiones que intentaban recoger un conjunto de datos, verbalizar elementos subjetivos como estimaciones, puntos de vista, creencias, percepciones o juicios de valor que las profesionales tienen sobre la importancia del juego como herramienta psicopedagógica.

En cuanto al primer objetivo específico donde se buscó describir la relación y las herramientas que brinda el juego en el tratamiento psicopedagógico, se pudo evidenciar que un alto porcentaje de las encuestadas afirma que el juego es un recurso útil para que los niños puedan desarrollar la creatividad e imaginación, autonomía y habilidades. Por otro lado, se observaron porcentajes mínimos que solo coinciden en aspectos individuales de dichas categorías, es decir, que plantean que el juego no va a desarrollar de manera simultánea la creatividad e imaginación, autonomía y habilidades.

La mayoría de las encuestadas coinciden con Cruz (2014) ya que realizó una investigación donde se evidenció al juego teatral como una herramienta potenciadora de creatividad e imaginación, generando más confianza y autonomía en los sujetos para expresar sus sentimientos y emociones, y a su vez permite desarrollar habilidades de comunicación y aprendizaje. Siguiendo la misma línea el autor López (2012) considero a la actividad lúdica como una destreza para resolver problemas encontrando mayor innovación en sus soluciones, entendiendo al juego como un componente donde el sujeto aprende nuevos conocimientos, pero sobre todo habilidades, principalmente habilidades

sociales y emocionales. Los autores mencionados dejan en evidencia, como la actividad lúdica despierta de manera simultánea la creatividad e imaginación, la autonomía y habilidades, no coincidiendo con la minoría de las encuestadas.

Siguiendo el segundo objetivo específico en el cual se buscó analizar como el juego sirve de herramienta para estimular el aprendizaje, la socialización y desarrollo emocional en niños entre 7 a 11 años, en los datos recolectados la mayoría de las psicopedagogas encuestadas afirma que el juego siempre va a ser una herramienta eficaz para estimular el aprendizaje, la socialización y el desarrollo emocional del niño, sin embargo, hay un mínimo porcentaje que certifica que el juego nunca es una herramienta fuerte para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Es en este último porcentaje que hay que hacer hincapié, ya que hay investigaciones que certifican lo contrario.

Una de las investigaciones realizada por Ruiz et al (2014) hace visible, cómo la implementación del juego mejora las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora, demostrando que la actividad lúdica efectuada tuvo resultados positivos con un efecto que se mantiene a largo plazo. De igual forma, tras otra investigación verificada por Aristizábal, Colorado y Gutiérrez (2015), se acreditó cómo la ejecución del juego permite generar mayor interés y motivación en los estudiantes, fortaleciendo el pensamiento numérico en las cuatro operaciones matemáticas básicas.

A su vez tomando un apartado teórico que sustenta dicha efectividad del juego, se puede mencionar a los autores Tamayo Giraldo y Restrepo Soto (2017) los cuales definen al juego como el medio por el cual se adquieren los conocimientos, ya que es un escenario promovedor de los procesos de enseñanza-aprendizaje, debido que a partir de su componente lúdico, se transforma en una herramienta de interés para cualquier grupo de sujetos en las diversas actividades que se le propongan, esto se debe al placer que genera el mismo.

En cuanto al juego como herramienta para la socialización y el desarrollo emocional se hace preciso mencionar la investigación elaborada Pérez y Escoffie (2019)

basado en el juego y la simbolización del dolor, donde se evidencia la importancia del juego, como un instrumento para la expresión de los estados emocionales negativos. Logrando a partir de la actividad lúdica una disminución de los síntomas depresivos y una mejora de la expresión verbal. A su vez esto se corresponde con Herrera Linares (2016), ya considera que el juego es un canal de expresión y descarga de sentimientos, tanto positivos como negativos, ayudando al equilibrio emocional. Siguiendo la misma línea teórica los autores O' Connor, Schaefer y Braverman (2017) afirmaron que la actividad lúdica proporciona la comunicación, impulsa el bienestar emocional, mejora las relaciones sociales y aumenta las fortalezas personales. Los escritores describieron que el juego a partir de sus características facilita la autoexpresión del paciente, por su lenguaje natural, por dar la posibilidad de hablar en tercera persona y su carácter "como si".

El último objetivo específico fue indagar cual es la función del psicopedagogo y el paciente frente al juego. En referencia a la función del profesional frente al juego la mayoría de las psicopedagogas encuestadas sostienen el mismo debe ser un guía, "el profesional funciona como una guía, que posibilita el descubrimiento y brinda herramientas" (Psicopedagoga N°1) mientras que la minoría describió que la función del psicopedagogo será observar, "depende del objetivo del profesional, si los fines son evaluativos es necesario tener la menor intervención posible, si es que la meta corresponde observar al niño en su juego como 'juego natural' permitiéndoles el juego libre. De esa manera dependerá de él si nos involucra o no". (Psicopedagoga N°2). En una investigación realizada por Bardi y Luzzi (2007) se pudo evidenciar como un gran porcentaje de los niños evaluados dependieron del profesional como guía para realizar dicha actividad, aquí se puede evidenciar como dicha investigación coincide con la mayoría de las encuestadas. Sin embargo, los autores Amitrano y Rother (2001) plantean que la función del psicopedagogo frente a la actividad lúdica es la observación, es decir, que el profesional deberá observar como el niño inicia el juego; las estrategias y esquemas cognitivos que utiliza; su organización; como finaliza el mismo; entre otros.

Asimismo, consideran que el profesional debe intervenir cuando el niño no logre por sí solo el objetivo propuesto.

Si bien la autora Öfele (2002) plantea que la principal función del psicopedagogo frente al juego es la observación, por otro lado, considera que la intervención del profesional podrá promover nuevos aprendizajes, siendo importante que el psicopedagogo sepa cuando deberá proponer él un juego o una modificación del mismo, para generar nuevas posibilidades de aprendizaje. Hay una minoría de las encuestadas que no coinciden con la mención de la autora, ya que afirman que la intervención del psicopedagogo en el juego nunca promoverá nuevos aprendizajes. En cambio, la mayoría de las psicopedagogas afirman que siempre el juego promoverá nuevos aprendizajes, pero sostienen que solo a veces el profesional debe intervenir en el juego.

Con respecto a la función del niño en el juego, todas las encuestadas testifican que el niño cumple un rol activo en el juego poniendo en juego el saber, “el niño en el juego tiene como función ser un sujeto activo, creador de nuevos esquemas que le facilite asimilar y acomodar para mantener un nuevo aprendizaje equilibrado”. (Psicopedagoga N°5). Por otro lado, la otra mitad de las profesionales consideran que el rol del niño frente al juego es crear nuevos aprendizajes. “El niño jugando aprende, crece, se desarrolla en todos los aspectos, emocionales, cognitivos, sociales. Se puede liberar y ser el mismo, sacándose a la luz sus características individuales, sus potencialidades y también sus dificultades o carencias. Si un niño no juega, no es niño feliz”. (Psicopedagoga N°8). Ambas posturas están relacionadas entre sí, ya que para crear nuevos aprendizajes se necesita de los saberes previos del niño, siguiendo esta teoría, la autora Fernández (2002), plantea que sólo jugando se puede hacer propio el conocimiento del otro, el mismo se lo puede obtener de manera indirecta, pero por otro lado el saber es una construcción personal que va a estar relacionado con la manera en que se encare ese conocimiento a través de los caracteres personales. La autora describe que la construcción del saber se va a dar a partir del juego con el conocimiento.

Es por lo anteriormente mencionado, que se llega a ratificación de la hipótesis desarrollada en dicha investigación, siendo el juego una herramienta sumamente importante y efectiva dentro del tratamiento psicopedagógico en niños de 7 a 11 años.

Conclusión

El juego es una de las terapias más efectivas para que los niños puedan superar diversas dificultades y aprender al mismo tiempo de manera significativa. En una investigación llevada adelante por Parraga et al (2021) desarrollaron el impacto del juego como herramienta eficaz en el aspecto psicopedagógico y sus beneficios en la búsqueda de la mejora educativa en la etapa escolar. Los mismos refieren al juego como un componente didáctico, que se convierte en una herramienta excelente porque permite lograr una cercanía entre el niño y el aprendizaje de forma activa alejándolo de la parte memorística, logrando así, un aprendizaje significativo. Así mismo, se comprobó en dicho trabajo que la actividad lúdica estimula la comunicación y socialización alcanzando el desarrollo de diferentes habilidades sociales. El juego permite el desarrollo emocional, ya que este mismo es expresivo porque trae consigo sentimientos y comportamientos diferentes, donde el niño se siente libre para expresarse porque el juego lo traslada a un escenario rodeado de fantasía.

En el presente trabajo se indagó la importancia del juego terapéutico, donde todas las encuestadas dieron cuenta de su uso dentro del tratamiento psicopedagógico, pero fue preciso indagar qué brinda el juego al tratamiento psicopedagógico. La actividad lúdica es el medio más directo de comunicación que el niño tiene entre sus pares y también con adultos, por lo cual, es la manera más espontánea para establecer un vínculo. Además, desde la actividad lúdica podrá expresar sus conflictos internos, pudiendo resolverlos a partir de la metáfora lúdica, es decir, en el tratamiento psicopedagógico se trabajará el desarrollo emocional desde la fantasía del juego, pero a su vez se irán modificando aspectos de la vida real.

En cuanto al aprendizaje, el juego permitirá evaluar y observar los procesos y herramientas de aprendizaje que el niño ha adquirido hasta el momento y la manera en que los implementa, a partir de ello, el profesional elaborará los objetivos que guiarán el tratamiento, generando nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje del niño. El niño será el protagonista del juego, el cual tendrá un rol activo dentro del mismo,

donde el rol del profesional será observar la situación lúdica, sin embargo, este último deberá estar preparado para intervenir cuando sea necesario para desarrollar los objetivos propuestos en dicho tratamiento.

El eje principal de dicho trabajo fue conocer la efectividad del juego en el tratamiento psicopedagógico la cual fue comprobada con las menciones anteriores, sin embargo, es preciso mencionar que la actividad lúdica también puede ser una herramienta poderosa para los docentes. Una investigación realizada por demostró cómo la actividad lúdica es una estrategia pedagógica motivacional en el aprendizaje de los alumnos, en dicho trabajo se pudo observar que se siguen utilizando estrategias tradicionales de enseñanza sin dar lugar al juego como estrategia pedagógica, lo cual provoca bajo rendimiento académico en los alumnos. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, el juego puede ser herramienta cultural y educativa ya que a partir del mismo el niño aprende a interactuar con sus pares, desarrolla los diferentes aspectos del lenguaje, detecta y resuelve problemas descubriendo su potencial humano.

En el trabajo realizado se logró dar respuesta a la pregunta de investigación durante su desarrollo, pero tuvo una serie de limitaciones. Por un lado, a nivel mundial la pandemia que llevó al aislamiento social debido al COVID-19, lo cual no permitió realizar los cuestionarios a los profesionales de manera directa, es decir, que no se pudo conocer en persona a quienes participaron amablemente con el trabajo de investigación. Es por esto, que se tuvo que acceder a las redes sociales para la realización de los mismos, a través de WhatsApp, correo electrónico y Facebook, si bien son medios que actualmente da mucha más facilidad de acceder en un mismo momento a varias respuestas, tiene como desventaja no poder ver los gestos, miradas, movimientos corporales y agregados con los que el profesional acompaña sus respuestas.

Como se mencionó anteriormente la situación sobre el COVID-19 provocó limitaciones en el presente trabajo, sin embargo, también respondió a la pregunta de investigación, ya que a partir de diversas investigaciones se dio a conocer la importancia del juego como proceso de socialización. Garibaldi Giménez (2021) describió que a partir

de la falta del juego por consecuencia del confinamiento llevó a los niños a tener alteraciones emocionales y a la vez limitaciones para desarrollar sus capacidades y habilidades. Otra de las ventajas fue la abundante bibliografía respecto a dicho tema de investigación, pero no se encontraron investigaciones previas para el contexto particular de la investigación. Se considera que los resultados obtenidos en esta investigación sirven, no sólo para acrecentar el conocimiento científico, sino también para que los profesionales accedan a datos sistematizados que le permitan mantener sus fortalezas y subsanar las debilidades encontradas en cuanto a la problemática abordada.

A modo de cierre, se desarrollarán sugerencias para futuras investigaciones con el propósito que se continúe con la misma línea iniciada, profundizando los diversos aspectos hallados. Se deberían generar capacitaciones a docentes para la modificación de sus prácticas de enseñanza, brindando la información necesaria acerca de la importancia de la implementación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, abrir la mirada del juego desde las tecnologías, ya que, a partir de la pandemia, tanto docentes, psicopedagogos y padres, se vieron inmersos a aprender los recursos que brindan las TIC. Es necesario que tanto los psicopedagogos como los docentes se capaciten en el uso de las estrategias lúdicas como herramientas metodológicas. Una recomendación personal para los mismos es JEL aprendizaje, que consta de un equipo de profesionales que brindan herramientas educativas, capacitaciones y supervisión a profesionales e instituciones.

Por otra parte, y en línea con los estudios cualitativos, se podría llevar a cabo el mismo, ampliando el tamaño de la muestra para enriquecer con más datos y tener una perspectiva más acabada del problema, ya que en el presente trabajo tuvo una restricción en cuanto a la muestra contando solo con 30 psicopedagogas encuestadas, por este motivo, no es una muestra representativa en cuanto a los establecimientos psicopedagógicos locales. Se podría realizar en un futuro una continuidad de dicho trabajo; indagando sobre más participantes; utilizando también, otras técnicas de recolección de datos

Referencias

- Amitrano, C. y Rother, G. (2001). *Tratamiento Psicopedagógico. Estrategias y procedimientos con niños, padres y docentes*. Psicoteca Editorial.
- Arias D., Hilal S., Nudes E., Tapia C, Vásquez A. (2009). *La digitalización en el aprendizaje*. <http://www.psicopedagogia-ppsp.com.ar/pag%20web%20archivos%20lista/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION.pdf>
- Arias Arroyo, P. A.; Merino Zurita, M. M.; Peralvo Arequipa, C. R. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Dominio de las Ciencias, [S.l.]*, 3, 3, 833-845.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/508>
- Arrizabalaga, M. (2017, 06 de Marzo). Las edades del aprendizaje, todo tiene su tiempo. ABC. https://www.abc.es/sociedad/abci-edades-aprendizaje-todo-tiene-tiempo-201703012046_noticia.html
- Bardi, D. C., & Luzzi, A. M. (2007, noviembre 1 al 13). Investigación empírica sobre el juego en niños de 6 a 8 años. [Presentación] I Congreso Internacional de Investigación 1 al 3 de noviembre de 2007, La Plata, Buenos Aires.
- Bruner, J. (1990). *Acto de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Alianza. Madrid.
- Chateau J. (1958) *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
- Colorado H, Gutiérrez H, Zapata JH. (2006). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. 12, 117-125, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5377717>
- Cruz Cruz, P. (2014). *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia* [tesis doctoral, Universidad UNED]. <http://espacio.uned.es:8080/fedora/get/tesisuned:Educacion-Pcruz/Documento.pdf>

Fernández A. (2002) *La inteligencia atrapada*. Nueva visión.

Fernández Robles J.L., Gaytán Lugo L.S., García Ruíz, M.A., Hernández Gallardo S.C.

(2019) La Alfabetización Cuantitativa en estudiantes de Tercer Grado de Primaria a través de un Juego Serio. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18, 1-18. http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/9756/1695-288X_18_1_131.pdf?sequence=5&isAllowed=y.

Freiría, J. E. (1999). *Psicología básica*. Biblos.

Gagna, M. (2014). El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje: Un estudio de casos. [Tesis de grado, Universidad Abierta Interamericana]. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114083.pdf>.

Gagna, M. (2014). *El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje*. [Tesis de grado. Universidad Abierta Interamericana, Facultad de Psicología y Relaciones Humanas]. <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC114083.pdf>

Gamón, S. (04 de Febrero de 2021). La pandemia y sus estragos en los 'peques' del hogar. Milenio. <https://www.milenio.com/aula/covid-19-impacto-falta-socializacion-ninos-ninas>

Gasalla, F. (1999). *Documentos elaborados para la Construcción del Curriculum de la Provincia de Buenos Aires como aporte a la Psicología y Cultura del sujeto que aprende*. Buenos Aires: Consejo General de Cultura y Educación. Dirección General de Cultura y Educación.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2018). Ateneo General. ¿Dale que interveníamos para que el aprendizaje se ponga en juego? <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2019/11/1024814/ateneo-gral-durand-2018.pdf>

Gross J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, 2, 271-299. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1037/1089-2680.2.3.271>

- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). McGraw-Hill.
- Herrera Linares, L.A. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. [Tesis de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores].
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Alianza. Traducción de Eugenio Imaz.
- Müller, M. (1994). *Aprender para ser: principios de psicopedagogía clínica*. Bonum.
- Murillo, F.J. (2009), Haciendo Camino. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad Eficacia y Cambio en Educación*, 1(1), 3-5. [http://doi: 10.15366/reice2017.15.2](http://doi:10.15366/reice2017.15.2)
- O'Connor, K. J., Schaefer, C. E., & Braverman, L. D. (2017). *Manual de terapia de juego*. Editorial El Manual Moderno.
- Öfele, MR. (2000). *El juego en psicopedagogía*.
http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-equino/juego_en_psicopedagogia.pdf
- Paín, S. (1986). *Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Ediciones Nueva Visión.
- Pérez, E. D. y Escoffie, E. M. (2019, Enero-Julio). El juego y la simbolización del dolor: un estudio cualitativo de depresión infantil. *Revista ConCiencia EPG*, 4(1), 68-77.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7304975>
- Piaget, J., (1986). *El lenguaje y el pensamiento en el niño. Estudio sobre la lógica del niño*. Guadalupe.
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de grado, Universidad de Cantabria, Facultad de Educación].
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Stefani, G., Andrés, L. & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31 (1), 39-55.
<http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=18031545003>

Vigotsky, L. 1986 [1934]. *Thought and language*. Cambridge, MA.: MIT Press [Trad. cast.: *Pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1995Links] Arial, Helvetica, sans-serif">]

Anexos

Anexo I: Cuestionario

Cuestionario:

Edad:

Cantidad de años que ejerce en la clínica psicopedagógica:

Ejerce en:

Consultorio particular

Consultorio interdisciplinario

1. ¿Consideras que el juego es una herramienta fundamental para trabajar en la clínica psicopedagógica?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

2. El juego es un buen recurso para que los niños desarrollen:

Creatividad e imaginación

Autonomía

Habilidades

3. ¿El juego es un instrumento eficaz para el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño en niños entre 7 a 11 años?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

4. ¿Qué tipo de juegos utilizas con más frecuencia en niños entre 7 a 11 años?

Estructurados

Inestructurados

Ambos

5. ¿Los materiales inestructurados permiten una mayor simbolización y expresión del mundo interno?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

6. Donde la palabra falta ¿El juego funciona como un modelo de comunicación y expresión?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7. ¿Los diversos juegos ponen en evidencias las habilidades del niño?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

8. ¿Los conocimientos adquiridos mediante el juego y la experimentación lúdica son mejor interiorizados por los niños?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9. ¿Crees que el juego es útil para establecer el vínculo paciente-profesional?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

10. ¿Consideras que el profesional debe intervenir en el juego?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

11. ¿Crees que la intervención del profesional en el juego promoverá nuevos aprendizajes?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

12. ¿Cuál es la función del psicopedagogo frente al juego?

13. A partir de la implementación del juego, pudo observar cambios positivos en los niños en cuanto a su:

Aprendizaje

Socialización

Desarrollo emocional

14. ¿Cuál es la función del niño frente al juego?

Anexo II: Consentimiento

Consentimiento

Fecha:

Yo _____ con DNI _____ he sido invitada a participar del trabajo de investigación “La efectividad del juego como herramienta de aprendizaje, socialización y desarrollo emocional en niños entre 7 a 11 años dentro del tratamiento psicopedagógico” realizado por Nicole Yamila Saley para obtener el título de Licenciada en Psicopedagogía otorgado por la Universidad de Flores (UFLO).

Dicha investigación tiene por objetivo conocer la función que cumple el juego en el tratamiento psicopedagógico, el cual se alcanzará a través de la aplicación de un cuestionario y con recopilación bibliográfica.

Se garantiza la confidencialidad de dicho documento, así mismo se podrá acceder de forma voluntaria la información obtenida en dicha investigación.