

UFLO

UNIVERSIDAD

Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

El lugar del juego en la intervención psicopedagógica para las psicopedagogas del Centro terapéutico Alapar de Villa Lugano

Estudiante: Cortes, Analía



Legajo: 31433

Directora: Mariana Damonte



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

2024

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 4-0 internacional que 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 en el RIUFLO (seleccionar una opción):

A partir del día de la fecha de aprobación del TFI []

A partir de otra fecha, especificar: ... / ... / ...

No Autorizo

Lugar y fecha: Buenos Aires, 04 de noviembre de 2024.-

Firma y aclaración del autor: Cortes Analía



Índice

Resumen	4
1. Título	5
2. Delimitación del Objeto de Estudio	5
2.1. Planteo de Problema	5
2.2. Objetivos	6
2.2.1. Objetivo General	6
2.2.2. Objetivos Específicos	6
2.3. Hipótesis o Supuestos Básicos de Investigación.....	7
2.4. Fundamentación.....	7
3. Estado del Arte	7
4. Marco Teórico	12
El Juego.....	12
El Juego en la Infancia.....	13
El Juego y Aprendizaje	14
Intervenciones Psicopedagógicas desde una Posición y Mirada Potenciadora.....	14
5. Método.....	17
5.1. Diseño de Estudio	17
5.2. Participantes.....	17
5.3. Muestra.....	17
5.4. Instrumentos	17
5.5. Procedimiento	18
5.6. Constancia de la Utilización del Consentimiento Informado	18
6. Resultados	18
7. Discusión	24
8. Conclusión	28
8.1. Aportes y contribuciones	30
8.2. Líneas de investigación futuras	30
8.3. Propuestas de intervención	31
9. Referencias.....	32
10. Anexo	35
Anexo I.....	35
Anexo II.....	53

Resumen

El objetivo central de este trabajo final es indagar el valor terapéutico que le brindan las profesionales de Psicopedagogía al juego como herramienta de intervención en niñas, niños y adolescentes.

Se recurrió a una investigación con enfoque cualitativo, alcance de tipo descriptivo y diseño no experimental. Se administraron entrevistas abiertas a 10 psicopedagogas que trabajan en un centro terapéutico de Villa Lugano, CABA, con edades comprendidas entre 25 y 45 años.

Tomando en consideración las respuestas de las profesionales entrevistadas se pudo confirmar el supuesto de investigación, puesto que las mismas toman al juego como eje principal para poder vincularse con cada sujeto, favoreciendo las posibilidades de aprendizaje de cada niño/a y adolescente.

Palabras claves: Intervenciones psicopedagógicas. Juego. Valor terapéutico. Constitución subjetiva. Mirada potenciadora.

1. Título

El lugar del juego en la intervención psicopedagógica.

2. Delimitación del Objeto de Estudio

Esta investigación tiene como finalidad desarrollar el modo y /o utilización del juego desde las intervenciones psicopedagógicas con una mirada psicopedagógica potenciadora. Es decir, teniendo en cuenta que es la herramienta esencial en la clínica psicopedagógica, se intenta abordar y conocer su definición, características, relación con el aprendizaje y modalidad de abordaje de cada una de las profesionales que concurren al consultorio en el barrio de Villa Lugano. El tipo de diseño que se utilizará será no experimental, de alcance fenomenológico descriptivo, con un alcance cualitativo. Se reunirá información para conocer el uso, beneficios del juego y el posicionamiento de las profesionales del centro terapéutico de Villa Lugano.

2.1. Planteo de Problema

Este trabajo está pensando en referencia a la demanda diaria que se presenta en el consultorio, donde las familias llegan al espacio con la gran inquietud que aparece en general, que sus hijos presentan un retraso en el lenguaje, dificultades en la articulación y comprensión, con una mirada aislada, ajena y esto lleva a que no puedan expresarse de forma comunicativa y clara.

Es frecuente que, en el ámbito de la clínica psicopedagógica, se intervenga a través del juego, considerando la relevancia del mismo para habilitar posibilidades de aprender.

De allí surge la necesidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera de esos sujetos y lo que está adentro, esa interacción que surge entre el paciente y el terapeuta; poder orientar a estos niños de un estado en que no pueden jugar a uno en que le es posible hacerlo (Filidoro et al., 2016).

La modernidad ha producido una separación entre lo interno y lo externo (Rojas, 1992). La subjetividad ubica la no separación, por ello se incluye, por ello se trabaja por una sociedad más solidaria, más participativa y comprometida, donde cada uno aporte lo suyo, de lo propio, para enriquecer las relaciones. En este sentido, se considera desde este trabajo que “la capacidad” no está en el interior del sujeto, sino que emerge del encuentro de las condiciones

que el otro o los otros le proveen.

Asimismo, se pretende indagar en el lugar que ocupa el juego en la intervención psicopedagógica, así como en las estrategias que utilizan las psicopedagogas con mirada potenciadora, y el valor terapéutico que le brindan al juego en el consultorio de Villa Lugano, puesto que desde esta perspectiva se logra un abordaje más eficaz, crítico, abierto, realista. Se requiere una mirada que está enfocada en propiciar la modalidad de aprendizaje que potencien posibilidades singulares. Se transmite conocimiento en los espacios de escucha, orientación, acompañamiento, soporte, a estos niños, grandes, familias, a trabajar conjuntamente, a entablar vínculos y favorecer el proceso de constitución.

Por el problema antes mencionado, surgen las siguientes preguntas de investigación: ¿cuál es el lugar del juego en la intervención psicopedagógica en el centro terapéutico de Villa Lugano? ¿Cuál es el funcionamiento del juego como estrategia para generar efectos constitutivos en los sujetos? ¿Cuál es la posición de las terapeutas frente al juego? ¿En qué medida el juego favorece al trabajo en el consultorio de Villa Lugano?

2.2. Objetivos

2.2.1. Objetivo General

Indagar el valor terapéutico que le brindan las profesionales del espacio terapéutico Alapar, de Villa Lugano al juego como herramienta de intervención en niñas, niños y adolescentes.

2.2.2. Objetivos Específicos

- Describir el uso del juego en la clínica psicopedagógica en el centro terapéutico de Villa Lugano.
- Investigar el funcionamiento del juego como estrategia de constitución subjetiva que hacen las psicopedagogas.
- Conocer las prácticas profesionales en el centro terapéutico de Villa Lugano.

- Caracterizar el posicionamiento en relación al juego en la intervención psicopedagógica con niños, niñas y adolescentes en el centro de Villa Lugano.

2.3. Hipótesis o Supuestos Básicos de Investigación

El juego ocupa un lugar central en la intervención psicopedagógica ya que, teniendo valor terapéutico para las psicopedagogas del consultorio de Villa Lugano, favorece las posibilidades de aprendizajes de los niños, porque a la vez que se trabajan aspectos ligados a la subjetividad del niño o niña, guarda relación con situaciones de aprendizaje en un espacio pensado para tal fin.

2.4. Fundamentación

Filidoro et al. (2016) plantean que cada vez hay menos instituciones cuidadosas de la subjetividad. Por ello, se plantea la posibilidad, a través de este trabajo, de crear un espacio donde el contexto y el sujeto se constituyan mutuamente.

Las prácticas psicopedagógicas se orientan a entender a los procesos más que a los productos, a modificar relaciones y maneras colectivas de trabajar, más que de transformar a los sujetos en sí mismos. Por ello, este trabajo piensa en la inclusión, en poder trabajar sobre las relaciones, vínculos, sin pretender cambiar al otro, o que el otro se adapte, sino aceptando su singularidad (Filidoro et al., 2016).

El valor de este trabajo consiste en que realiza un aporte práctico, puesto que transmite una información renovada acerca de la intervención psicopedagógica en consultorio, que suele focalizarse en el déficit. En cambio, este trabajo enfatiza en las potencialidades, en una mirada que favorece el juego como dispositivo.

Asimismo, se hace una contribución al campo científico, en tanto aporta material teórico que será útil para futuros lineamientos e investigaciones, así como incluye estrategias de abordaje mediante el juego en el consultorio psicopedagógico.

3. Estado del Arte

En función del tema de este trabajo, se recopilaron diferentes antecedentes que dan cuenta de la mirada psicopedagógica en la intervención mediante el juego.

En primer lugar, es relevante aludir a “El juego en la clínica psicopedagógica de Olavarría”, presentado por Wagner (2017) en Olavarría, provincia de Buenos Aires. En él se investigan los diversos usos que puede dársele al recurso del juego, actividad primordial en la niñez, en el marco de la clínica psicopedagógica, tanto en relación al diagnóstico como así también durante el tratamiento. Se realiza un abordaje teórico multidimensional del tema y, luego, una presentación de los datos recabados en una serie de entrevistas semi-estructuradas, teniendo como diseño metodológico la Teoría Fundamentada. Los resultados avalan la idea de que el juego es un recurso esencial en la clínica psicopedagógica, presentando múltiples oportunidades para mejorar los recursos cognoscitivos y los aprendizajes, así como para la comprensión de los casos.

En la misma línea, un estudio que cabe destacar es “Lo lúdico y lo expresivo en el marco de las intervenciones” (2017), que consta de una compilación realizada por Etchegorry para el VII Congreso Nacional de Educación y Salud. El objetivo de este trabajo ha sido generar un espacio de reflexión sobre las intervenciones lúdico-expresivas como respuesta a las condiciones de la época actual. En este sentido, el desafío para los profesionales de la salud y la educación consiste en la búsqueda de nuevas estrategias y dispositivos de intervención, entre los cuales, lo lúdico-expresivo adquiere un lugar preponderante, en tanto se transforma en un espacio para que el otro (niño, adolescente, joven, adulto) transite la experiencia.

Asimismo, es preciso mencionar el trabajo que han realizado Gonza y Chipana Chumacero (2019), en Argentina, que se titula “El juego como símbolo de la infancia: miradas de estudiantes de psicología y psicopedagogía”. Su objetivo fue analizar el lugar del juego en el desarrollo infantil, desde la mirada de los estudiantes que cursan la carrera de Psicología y Psicopedagogía de la Universidad Católica de Santiago del Estero (UCSE) – Dirección Académica San Salvador (DASS). En este contexto, se infiere en las voces de los estudiantes el juego y la infancia en correlación con el ideal moderno, pudiendo entender, más adelante, que se trata de una actividad que no sólo involucra lo corporal como característica distintiva, sino que además incluye artefactos tecnológicos que los estudiantes conciben con desconfianza. Se concluye que

el juego es el medio predilecto a partir del cual los niños aprenden, socializan, piensan, resuelven problemas, experimentan y procesan de forma activa las vivencias penosas que les toca vivir, con lo cual se ven conectados con aquello que los divierte y con aquello que temen, con su imaginación y, desde ese lugar, con su entorno.

Por otra parte, se considera adecuado precisar la investigación que ha implementado Lallana (2020), en Córdoba, que lleva el título: “Un puente entre lo terapéutico y lo educativo. El rol del psicopedagogo en el ámbito de la salud”. El profesional psicopedagogo que desempeña su práctica en el ámbito de la salud se encuentra con sujetos que presentan diversas conflictivas que no solo implican la discapacidad a nivel orgánico, sino también problemáticas sociales, económicas, vinculares, etc., que afectan la posibilidad de aprendizaje, provocando la pérdida del deseo de aprender. El centro privado de tratamiento para niños y adolescentes con discapacidad CENNEC trabaja con pacientes de 0 a 23 años, que son abordados por el plantel completo de profesionales que conforman dicho centro (psicopedagogos, fonoaudiólogos, neurólogo, psicólogos, fisiatras), e intervienen en la realidad de dichos sujetos de manera interdisciplinar. A través de la intervención de una alumna de 4to año de la Licenciatura de Psicopedagogía de la Universidad Católica de Córdoba, pudo explorarse dicha modalidad de trabajo, la cual implica poder entender desde cada área específica las necesidades que el individuo presenta, respetando la especificidad de cada disciplina, pero trabajando en conjunto, con el principal objetivo de lograr el bienestar y la recuperación de la salud a través de acciones educativas y terapéuticas.

Se menciona la investigación que ha implementado Saley (2021), en la Ciudad de Tres Arroyos, titulada: “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”. En el desarrollo de este trabajo se describió la relación y las herramientas que brinda el juego al tratamiento psicopedagógico, se analizó cómo 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, diseño no experimental y transversal,

utilizó, como instrumento de recolección de datos, entrevistas a treinta psicopedagogas residentes de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, provincia de Buenos Aires, 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.

De igual manera, es pertinente hacer referencia a la investigación titulada “La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil”, realizada por Mariotti Putton y Pollyana Cruz (2021) en Brasil. El objetivo de este estudio es reconocer la importancia del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de la primera infancia. Los objetivos específicos de esta investigación son: comprender que el niño expresa en el juego sus dificultades y necesidades; estimular el uso del juego en la práctica, presentar estudios bibliográficos sobre la importancia del juego en la infancia. Se trata de una investigación bibliográfica y contó con una metodología cualitativa para demostrar las ideas de algunos autores sobre la importancia de utilizar el juego en el proceso de enseñanza del aprendizaje en la fase de educación infantil. Se pudo concluir que los juegos son posibles de considerarse como actividades sociales que garantizan la interacción y construcción del conocimiento.

Cabe resaltar también la investigación titulada “El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media”, realizada por Párraga-Salvatierra et al. (2021), en Ecuador. En la misma, se considera un análisis general sobre el impacto del juego como estrategia innovadora para lograr la calidad educativa. En el trabajo se analizan los beneficios que otorga el juego en el aprendizaje, y desarrollo emocional e intelectual de los niños de educación infantil. El diseño de la investigación que se aplicó es de carácter cuanti-cualitativo en la recopilación de datos, organización de la información, valoración crítica e interpretación con relación a las variables estudiadas; la

investigación es de tipo exploratoria, descriptiva y explicativa para establecer la relación entre el juego como estrategia psicopedagógica y la calidad educativa, para describir su relación. El artículo se realizó aplicando una metodología factible para poder realizar un análisis y establecer las conclusiones pertinentes sobre el tema. Se concluyó que aplicar el juego como estrategia psicopedagógica es una oportunidad que ayuda a que los niños participen de manera activa en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Así pues, es oportuno hacer mención al estudio que llevaron adelante Filidoro et al. (2021), en Argentina, denominado “Diagnóstico psicopedagógico: la construcción de observables a partir del juego”. Se indagaron las modalidades de análisis vigentes en el campo del diagnóstico psicopedagógico, centrándose en los modos en que los profesionales construyen observables a partir del juego en el marco de las prácticas psicopedagógicas. La investigación se inserta en el paradigma de la investigación cualitativa con un enfoque descriptivo-exploratorio y apunta a dar cuenta de la situación problemática planteada en términos de una lógica centrada en el análisis del objeto de estudio en su contexto de producción. En ese escenario, se han propuesto profundizar en el significado de las acciones desde la perspectiva de los sujetos como parte constitutiva de los contextos en los que participan y por los que, a su vez, son constituidos. Se trata de una investigación en curso, por lo que las autoras ofrecen resultados parciales y provisionales referidos a los modos en que los profesionales establecen, o no, relaciones posibles entre el juego y los contenidos escolares, a lo largo de un proceso de diagnóstico psicopedagógico. Al respecto, infieren que no se reconoce relación entre el juego y los contenidos escolares; el juego es considerado un formato posible para indagar los contenidos escolares y un operador clínico cuya presencia depende de la posición del profesional que abre la posibilidad de “jugar los contenidos escolares”.

Por otro lado, cabe destacar la investigación “Estrategias de intervención psicopedagógica para el abordaje de las dificultades de aprendizaje en niños con trastornos del procesamiento sensorial”, realizada por Felice y Bollada (2022). El presente estudio tiene como objetivo principal describir las estrategias de intervención psicopedagógicas empleadas para

abordar las dificultades de aprendizaje en niños con trastornos del procesamiento sensorial. A partir de un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo y de corte transversal, se realizaron entrevistas semiestructuradas individuales a seis psicopedagogos de la ciudad de Salta que trabajan en su propio consultorio particular. Los datos fueron tratados mediante la técnica de análisis de contenido. En cuanto a los resultados obtenidos, es posible evidenciar que, para diseñar las estrategias de intervención, los factores que consideran los psicopedagogos son: la edad del niño, el tipo de estímulo que reciben del exterior, los estímulos sensoriales que incomodan al niño y las características particulares del paciente. Con respecto al diseño y ejecución de las estrategias, coinciden que el juego es una herramienta fundamental, así como los recursos sensoriales y la preparación del ambiente.

De igual modo, se destaca el trabajo realizado por Ríos y Russo (2022), en Rosario, llamado “Concepciones del juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes”. La presente investigación se realizó con el propósito de recabar las conceptualizaciones que tienen los psicopedagogos de Salta Capital en cuanto al uso del juego en sus intervenciones profesionales, para el cual se convocó a nueve psicopedagogos para realizarles una entrevista semi-estructurada, donde se abordaron sus posicionamientos y experiencias en relación con la práctica del juego, en la intervención clínica con jóvenes. A partir de las entrevistas realizadas, y con la intención de comenzar a segmentar la información recolectada, según las unidades de contenido, se aplicó el criterio temático para establecer tal segmentación. Se realizó un análisis de todos los datos recogidos con el fin de aportar una perspectiva, desde el enfoque metodológico cualitativo, obteniendo un alcance interpretativo de los objetivos planteados.

4. Marco Teórico

Se presenta el marco teórico que fundamenta la investigación. En él se parte de la relación entre el juego y las intervenciones psicopedagógicas en el consultorio y el modo en que estas combinaciones impactan en la mirada de cada profesional. Los ejes centrales serán el juego y las intervenciones clínicas.

El Juego

Todo lo que digo sobre el jugar de los niños también rige, en verdad, para los adultos, sólo que el asunto se hace de más fácil descripción cuando el material del paciente aparece, principalmente, en términos de comunicación verbal... Se manifiesta, por ejemplo, en la elección de la palabra, en las inflexiones de la voz y, por cierto, en el sentido del humor. (Winnicott, 1971)

Expresa Winnicott (1971) que jugar es hacer, tiene lugar y un tiempo. Para dominar lo que está afuera, es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. El jugar permite hacer la experiencia de tomar la realidad del objeto para transformarla o, lo que es lo mismo, de transformar la realidad aceptando los límites que impone. El pensamiento nace allí tratando de resolver ese desafío.

Cabe destacar que no hay curación sin juego. La curación sería la posibilidad de dejar de repetir los gestos de la infancia paralizadores de la creación, en la transferencia, e intentar superarla a través de un juego mutuo con el terapeuta. Se trata de un juego liberador que daría un movimiento inédito de creación, de libertad. En este sentido, cuando el paciente aprende a jugar, se cura, porque deja de repetir; aun cuando en el mismo juego aparecen otra vez los gestos aprendidos, pero en otro movimiento de espiral dialéctico (Winnicott, 1971).

Así, se hace necesario, para la psicopedagogía, incluir el jugar no sólo como técnica del trabajo, sino como el terreno desde donde podrá desatraparse la inteligencia (Fernández, 2002).

El Juego en la Infancia

Las primeras experiencias dejan huellas, marcas, trazos que van delineando el proceso de constitución subjetiva y de construcción del conocimiento. Desde el inicio se va armando un modo de conectarse con el aprender, no en soledad, sino en el entramado vincular de la escena familiar (González, 2001).

Desde el origen, entonces, lo intelectual no es independiente de lo afectivo. El potencial que trae el niño al nacer se concreta si están las condiciones presentes para hacerlo y según la

calidad del encuentro con el Otro primordial que, de ser un sujeto deseante, le posibilitará alojarse en el universo de lo simbólico (González, 2001).

Jugando se descubre la riqueza del lenguaje, ya que aprendiendo el niño se va apropiando del mismo. En este sentido, el juego es esencial en el crecimiento, desarrollo, fortalecimiento, realización, bienestar y felicidad de todos los niños y niñas en la infancia (González, 2001).

El Juego y Aprendizaje

Aprender es significar, desde el saber (inconsciente y preconscious), las informaciones para poder construir conocimientos. Entre quien enseña y quien aprende se abre un campo de producción de diferencias, pues cada persona tiene una modalidad de aprendizaje, un idioma propio para tomar lo del otro y hacerlo suyo, y para entregar y mostrarle algo de la propia obra. La modalidad de aprendizaje es como un idioma que cada uno utiliza para entender a los otros y hacerse entender por ellos (Fernández, 2002).

Cabe destacar que el jugar del niño no solo es productor del sujeto en cuanto sujeto deseante, sino también en cuanto pensante. La inteligencia se construye a partir del jugar (Fernández, 2002).

En este contexto, jugar y aprender son dos procesos diferentes que se hacen en un mismo espacio, descrito por Winnicott como espacio transicional, espacio de la creatividad, espacio del jugar y espacio del aprender. Para aprender se necesita de cierta legalidad que el jugar no precisa, puesto que aprender es diferente a trabajar. Para poder trabajar creativamente, se necesita trasladar el placer y la creatividad al espacio de trabajo. El aprender es aquello que posibilita este tránsito del jugar al trabajar (Fernández, 2002).

Una de las diferencias entre el jugar y aprender es que este último se sitúa entre las ganas de conseguir algo y el conseguirlo, mientras que el jugar es un modo de obtenerlo en otro espacio. De este modo, se puede pensar que aprender es dejarse sorprender por lo ya conocido; reconocerse, admitirse; creer y crear (Fernández, 2002).

Intervenciones Psicopedagógicas desde una Posición y Mirada Potenciadora

Con intervenciones clínicas potenciadoras se hace referencia a una mirada y escucha particular ante el objeto de estudio: el sujeto que aprende, cualquiera sea su edad, su inserción institucional, su condición social, cultural, familiar, cualquiera sea el ámbito; los profesionales se encuentran con ese sujeto que acompañarán, al cual apoyarán para que puedan desplegar la creatividad, encontrando modos de sostener lazos. El profesional se acerca, mira, escucha y le da tiempo a que pueda ser.

Dejar emerger el plano de la subjetivación, tomando la clínica como un movimiento de desvío, buscando su sentido de origen-clinamen, es decir, tomar posición, elegir, decidir, constituir una ética, una actitud política. Esto equivale a trabajar con las crisis, como lo que es paradójico y a pensar en las constituciones críticamente. (Gonza y Chipana Chumacero, 2019, p. 181).

El adjetivo clínico hace referencia entonces a una postura, una ética, a un modo de leer las situaciones y de intervenir sin interferir. El posicionamiento clínico forma parte del psicopedagogo y sus herramientas conceptuales, independientemente de que esté trabajando en una escuela, facultad, en el consultorio o en un hospital. Un enfoque clínico se preocupa por entender un sujeto o un tema singular. La palabra clínica remite a dos cosas: por un lado, una escucha particular de lo que siente un sujeto y, en segundo lugar, la posibilidad de teorizar de manera suficiente a partir de lo que se conoce y lo que se comprende de los sujetos, modelos teóricos del funcionamiento del sujeto como tal (Gonza y Chipana Chumacero, 2019).

“La posición de mirar e intervenir en el entre, es tomar lo circunstancial, lo inesperado. Estas pequeñas escuchas, estas pequeñas intervenciones-escuchantes, son tan productoras de subjetividad como los grandes movimientos” (Gonza y Chipana Chumacero, 2019, p. 182).

¿Desde dónde intervenir? ¿Entre qué? La posibilidad de ser libres en el trabajo creativo surge de tener un sustrato teórico que permita descubrir, decidir y elegir cuáles son las técnicas que se van a utilizar. De lo contrario, las técnicas se transforman en nuevos mandatos

generadores de sometimiento en el enseñante, quien, consecuentemente, no podrá transmitir al aprendiente un espacio de creatividad.

Pensar y reflexionar, a partir de la seguridad-sostén que da la teoría para ir descubriendo, inventando qué hacer en cada circunstancia.

Al respecto, Maud Mannoni (1979) expresa que:

No hay que buscar en la práctica una pura aplicación de la teoría (...) una actitud dogmática sólo podría hacer que el analista se vuelva sordo a lo que el paciente trata de hacerle entender en su idioma, con sus palabras. Está claro que, en mi propio proceso, estoy obligada, según los hechos concretos que se presentan en la práctica, a privilegiar a veces el aporte de Lacan, Winnicott o Bleger, etc. (...) cuando me preguntan con qué parámetros trabajo, contesto: con todo estos parámetros, sin olvidar aquellos que el mismo paciente me indica, ya que es él quien me sirve de guía... (p. 94).

En el consultorio, la intervención psicopedagógica está enfocada en que el niño pueda desplegar sus potencialidades, más allá de la teoría. Es por eso que, mediante el juego, se promueven situaciones de aprendizaje, así como también se convierten en un medio de expresión y exploración creativa. Asimismo, el juego es la vía más directa para establecer un vínculo; se trata de un espacio donde el niño se siente más relajado y puede adquirir habilidades en un entorno que potencie sus conocimientos y capacidades. Por ello, es relevante incluir el juego en la intervención psicopedagógica con la finalidad de estimular el lenguaje y el aprendizaje (Díaz Alonso, 2018).

En este aspecto, la tarea fundamental de la intervención psicopedagógica es acompañar a transitar diferentes momentos, procesos y ayudar a los sujetos a desplegar la creatividad, colaboración, cuidado y solidaridad; que surja el deseo por aprender y propiciar modalidades de aprendizaje que potencien posibilidades singulares en cada sujeto, ofreciéndoles espacios y armando caminos o terrenos para ir edificando esos pilares como el pensamiento, la inteligencia, el aprendizaje y el juego. Darles herramientas y acompañarlos en el recorrido. En este sentido, pensar en una transformación claramente potenciadora (Janin, 2022).

Alicia Fernandez (1987) dice, en relación con la clínica y la posición del Psicopedagogo, que es necesario tener presente que la posición de preguntar(se) permite al sujeto ubicarse “entre “ aquello que conoce y aquello que no conoce, generándose así un movimiento, a partir del cual se va a nutrir su “deseo de conocer”.

Por eso, desde un primer momento, la autora plantea que es importante invitar al paciente a hablar sobre lo que le pasa, ya que deteniéndose simplemente en lo fenoménico, lo descriptivo, lo que se logra es obturar al sujeto que se encuentra más allá de la dificultad o síntoma.

De este modo, la postura psicopedagógica es una apuesta a propiciar modalidades de aprendizaje que potencien posibilidades singulares de cada persona, ofreciéndoles espacios objetivos, subjetivos, lúdicos, donde puedan realizar experiencias con enseñantes que favorezcan este proceso (Fernández, 2000).

5. Método

5.1. Diseño de Estudio

El tipo de diseño que se utilizó es no experimental, de tipo descriptivo, con un alcance cualitativo. Teniendo en cuenta a Hernández Sampieri et al. (2014), las variables no se manipulan de forma experimental, sino que se analiza una realidad subjetiva, intentando comprenderla mediante la amplitud de ideas de las profesionales. Asimismo, se analizó en profundidad el discurso de las entrevistadas en el contexto del consultorio.

5.2. Participantes

Los participantes fueron 10 psicopedagogas, con edades comprendidas entre 25 y 45 años, que trabajan en un centro interdisciplinario en la zona de Villa Lugano, CABA.

5.3. Muestra

El tipo de muestra fue no probabilística, por conveniencia (Hernández Sampieri et al., 2014). Consiste en realizar una selección de elementos de la muestra teniendo presente algún criterio que dependerá del problema que se proponga investigar, sin que interceda el azar.

5.4. Instrumentos

El instrumento utilizado para recabar información fue la administración de una entrevista abierta. La misma consta de 7 preguntas a modo de guía, que abordan al juego y sus características, así como la forma en que es incluido en el consultorio, con el objetivo de recopilar opiniones y producir los datos que se plantean en el transcurso del trabajo de investigación (Vasilachis de Gialdino, 2007). Se realizó de forma individual con cada una de las profesionales, brindándoles el instrumento.

5.5. Procedimiento

En primer lugar, se tomó contacto con la coordinadora del centro terapéutico del barrio de Villa Lugano, a quien se le solicitó permiso para realizar las entrevistas a las profesionales.

Antes de la administración, se dispuso de un consentimiento informado, en el cual se les notificó a los participantes las condiciones del estudio, dando cuenta de su anonimato y protección de datos.

Las entrevistas se llevaron a cabo en el centro antes mencionado, de forma individual, por un espacio de, aproximadamente, 35 minutos cada una. Luego, las mismas fueron desgrabadas para su posterior análisis.

Para el análisis en profundidad de la información recabada, se utilizó el método comparativo constante, que permitió revisar y comparar los datos para una interpretación más acabada de los mismos (Strauss y Glasser, 1967).

5.6. Constancia de la Utilización del Consentimiento Informado

De acuerdo a los principios éticos de la investigación, se utilizó el consentimiento informado, ya que es un instrumento para la protección de derechos de las entrevistadas (Losada, 2014), dando cuenta del anonimato de los datos recabados, que sólo serán utilizados a los fines de esta investigación.

6. Resultados

En este apartado se presentan los principales resultados a los que se arribó en la investigación tras el análisis de los datos obtenidos. Cabe aclarar que éstos fueron divididos en

sub-apartados y/o categorías que coinciden con las variables utilizadas en el proceso de análisis, con el objetivo de poner de manifiesto cuál es el valor terapéutico del juego en las intervenciones psicopedagógicas y sus beneficios.

Categorías de análisis

El estudio de las entrevistas realizadas a psicopedagogas que se desempeñan en CABA, barrio de Villa Lugano, posibilitó la construcción de diferentes categorías centrales. Se detallan a continuación: “Caracterización del juego”, “La promoción del juego en el consultorio”, “Los obstáculos que se presentan”, “El juego y la relación con el aprendizaje”, “Los beneficios del juego en la intervención psicopedagógica”, “El rol del adulto y el juego”, “Experiencias profesionales en relación al juego”. Partiendo de estas categorías, se elaboró una matriz que posibilita evaluar similitudes y diferencias, manifestadas en las entrevistas de las profesionales.

Caracterización de juego

Tomando como categoría de análisis las características del juego, las 10 psicopedagogas del espacio terapéutico coinciden que es fundamental en la vida de los niños. Desde un espacio para socializar, expresar, crear, comunicar, hacer movimiento, potenciar las capacidades cognitivas, sociales, lingüísticas, emocionales y aprender, hasta un lugar intrapsíquico, donde el niño se conoce a sí mismo.

En palabras de las profesionales, *“Definiría el juego como un lugar intersubjetivo, intrapsíquico, pero también físico entre dos, sobre todo en la clínica, en donde uno conoce al niño a través del juego y el niño también te conoce en ese juego”* (E2).

Así lo manifiesta otra de las profesionales del centro terapéutico: *“Para mí, el juego es parte fundamental para cada niño. Como terapeutas, nos ayudan a poder trabajar desde un lado más divertido y fomenta la adquisición del aprendizaje. A los niños les permite explorar, investigar, manipular, facilitando su desarrollo integral”*(E7).

Promoción del juego

En lo que respecta a la promoción del juego, el total de las entrevistadas manifestó que es eficaz poder brindarles actividades placenteras a los niños, herramientas y diferentes alternativas, ya que en esta interacción se establece un vínculo entre dos. También el juego funciona como herramienta pedagógica y es preponderante y central ofrecerles la posibilidad de ir conociendo, explorando, imaginando, apropiándose del espacio para poder construir nuevos conocimientos.

Como expresa una de las entrevistadas, *“A mí me gusta promover el juego, siempre en los primeros momentos del inicio de la sesión con algo simple y divertido como para entrar en ambiente”* (E7).

Así lo refiere otra de las profesionales: *“Al momento de establecer un vínculo con el niño o niña, yo considero importante ofrecer la posibilidad de explorar, conocer el consultorio, los distintos juegos que tenga a disposición e invitarlos a que elijan o dejen volar su imaginación. Luego, proponer una variante a la elección que hicieron o poder mostrarles algo que hayan pasado por alto. De este modo, en las sesiones, pienso que me resulta útil permitir un tiempo de juego libre y otro en que el juego sea conducido por la terapeuta, a fin de los objetivos del tratamiento. Un recurso que suelo utilizar en el consultorio es el factor ‘sorpresa’ que crea en los niños atracción e interés en la dinámica de trabajo”*(E3).

Obstáculos en el juego

La mayoría de las entrevistadas reconoce que aparecen ciertos obstáculos en relación a la dificultad de poder tolerar los tiempos de espera, la baja tolerancia a la frustración, la inmediatez de querer jugar de forma apresurada, rápida y sin disfrute. El desconocimiento de juegos varios y el aburrimiento también aparecen como limitaciones. La mayoría coincide que el uso de la tecnología muchas veces aparece como un gran obstáculo a la hora de proponer juegos que se relacionen con la espontaneidad, con el armar, imaginar, cuestionar, esperar.

Así lo refleja una de las psicopedagogas: *“lo que pasa en estos tiempos es que no hay juego simbólico. Es muy difícil que puedan crear e imaginar. Las pantallas, lo rápido, hace que no haya momento de aburrirse y de crear”* (E1).

Otra profesional manifiesta: *“Mmm, obstáculos, se me ocurre que aparece mucho esto del juego en la mesa, están como muy acostumbrados a los juegos virtuales, quizás te encuentras con niños, en la edad de los 7 o los 8, que no tienen tanta motivación por el juego con objetos concretos. Y aparece como esta parte del aburrimiento, pero aparece en una primera instancia, porque quizás después le terminan como encontrando ese gustito, incluso a veces es como un aprendizaje jugar, eh, desde un lugar que no sean pantallas. Entonces, aparece mucho esto. A veces, si no es una cuestión más digital, no les interesa quizás el juego y uno también tiene que ir armando ese interés, ya que el juego es el interés por los otros” (E2).*

Así mismo, otra profesional afirma: *“En cuanto a los obstáculos, ehh y que a veces que como los recursos del consultorio a veces ya están limitados, sobre todo para los nenes de 7, 8 o 9 años, entonces bueno, siempre hay que estar buscando algún otro recurso digital, cosas nuevas para generar esto del juego. Por otro lado, para los más chiquitos, los juegos reglados son un poco difícil para que se enganchen y el juego simbólico, como dije antes, te permiten que puedas ser partícipe o, a veces no, hay que siempre tratar de ser creativos, pacientes y poder brindar opciones” (E8).*

Si bien la mayoría de las entrevistadas encontró obstáculos similares en relación al juego en el consultorio, cabe destacar que una de ellas manifestó de esta manera: *“la verdad que no encuentro ningún obstáculo en el juego” (E7)*, lo cual es también significativo desde su experiencia.

El juego y la relación con el aprendizaje

En relación a esta categoría, se destaca que las 10 entrevistadas afirmaron que, a través del juego, los niños, niñas y adolescentes aprenden y van adquiriendo nuevos conocimientos, de una forma divertida, descontracturada, lúdica y placentera. Así mismo, también se preparan para aprender a compartir, negociar, ganar, perder, esperar el turno, socializar, expresar y vincularse con los otros; aprendiendo a tener en cuenta que hay un otro real y un despliegue corporal.

Así lo refleja en su discurso una de las profesionales: *“El juego como estrategia de aprendizaje es de gran importancia, ya que al ser un espacio y una práctica predominante en las infancias, nos permite ir más allá de las maneras tradicionales de generar un proceso de aprendizaje. Mediante el juego, se pueden plantear prácticas lúdicas que resultarán placenteras, generando no solo interés y diversión, sino que también se adquirirán nuevos conocimientos, es decir, nuevos aprendizajes”* (E4).

Como lo afirma una de las psicopedagogas: *“Para mí, el juego lo que tiene es la motivación, que genera motivación y aprendizaje. Esta cuestión de ‘como si’, y que si no me sale a la primera está bien, ¿no? y esa forma de aprendizaje desde el ir conociendo, probando, como tanteando al objeto de conocimiento, pero sobre todo en esto de ‘como si’, el juego viene como a aflojar estas exigencias que puedan aparecer en el consultorio”* (E2).

Beneficios del juego

En lo que respecta a los beneficios del juego, se observó que las 10 profesionales acuerdan en que con el juego se aprende y la importancia con respecto a esto es que todas hacen referencia que es un gran aporte; ya que es una herramienta indispensable y beneficia el desarrollo psíquico, físico y social de los niños, niñas y adolescentes. Permite cultivar la amistad y la socialización, la transmisión de valores y normas; mientras que el sujeto juega, trabaja, se va constituyendo como ser humano y constituye al mundo.

Como evidencia, una de las profesionales refiere: *“El juego beneficia al desarrollo de la creatividad y a la resolución de problemas, a fortalecer habilidades, a tolerar frustraciones en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje, a disminuir el error y a adquirir herramientas, apropiándose de conocimientos de una manera lúdica”* (E3).

Como lo afirma una de las psicopedagogas: *“Yo creo que el juego aporta al aprendizaje en el sentido de que, eh, el niño puede aprender a aprender, esta forma de acercarse a otros y a los objetos. El juego es ese ejercicio de acercamiento, de investigación, de, de asimilación, acomodación también, del objeto del contenido, de lo que fuera, entonces genera maneras de*

aprender que quizás antes de distintos juegos el niño no las tenía como herramientas y eso está buenísimo” (E2).

Rol del adulto

En cuanto a esta categoría, es interesante destacar la importancia del rol del adulto, ya que las 10 profesionales coinciden que es la persona que guía, aloja, promueve estrategias, media y va generando desde la motivación un canal para poder vincularse con los niños, abrir las puertas hacia ese espacio en donde se habilita el juego, ese lugar de aprendizaje. Ese intercambio entre dos ayuda a fortalecer y desarrollar la creatividad, interés, imaginación, espontaneidad, autonomía y seguridad. Ese sostén y pilar es indispensable, puesto que facilita los recursos para aprender de una forma placentera y alegre.

Así lo manifiesta una de las psicopedagogas: “y el rol del adulto es como un facilitador, ¿no?, en este caso de herramientas, de disparadores, de generar, eh, la situación de juego, para que ellos después la apropien y la desarrollen ellos mismos. Me parece que ése es el rol de facilitador, más que nada, para favorecer el juego, ya sea reglado o simbólico, estee, y además como ejemplo, si ellos ven que un adulto juega, se divierte y lo disfruta; me parece que ellos lo perciben y se permiten también jugar y disfrutar de la situación de juego” (E8).

Una declaración que respalda este análisis es el de una de las psicopedagogas del centro terapéutico cuando afirma: *“Creo que sería brindar esos espacios para habilitar al niño a entrar a ese encuentro con ese juego, y más allá del espacio, el adulto y me refiero al profesional, eh, que también brinde su persona, para que el juego se co-cree, porque igual necesita de otro, igual uno puede jugar solo, estamos hablando de la clínica que estamos tomando al juego como una herramienta para que el niño vaya creando, descubriendo, desarrollando mediante su propio juego herramientas, aprendizajes nuevos. Por eso es también necesario brindar el tiempo y, eh, los escenarios, digamos, propicios como para que se dé ese fin último, que es el juego” (E6).*

Experiencias personales

En relación a esta categoría, se logró visualizar que todas las entrevistadas consideran que el juego es vital, ya que les genera una sensación de bienestar, que al involucrarse en el

juego, pueden ser parte de él, con el objetivo de que surja un disfrute personal. Jugar es la mejor manera de presentar un contenido nuevo, de acompañar, compartir y disfrutar al involucrarse en el espacio lúdico. Esta categoría permitió que se puedan conectar con la infancia de cada una de las 10 psicopedagogas, para poder volver a esa situación, experiencia o recuerdo satisfactorio, que tiene que ver con el jugar, ese momento de diversión, creatividad y aprendizaje.

Así lo expresa la entrevistada: *“Con respecto a lo que me pasa a mí cuando me pongo a jugar, bueno, a mí me encanta jugar y disfruto mucho del jugar en mi trabajo y fuera de mi trabajo (risas). Me gustan mucho los juegos de mesa, los juegos de preguntas y respuestas, y me parece que está buenísimo trabajar jugando. Estoy convencida de que jugar es la mejor manera de presentar un contenido, enseñar un contenido o acercar un objeto de conocimiento, a los niños y a cualquier persona adulta, el juego no es solamente un lugar de niños. Todos los sujetos se benefician de jugar con los aprendizajes. El juego es el gran caballito de batalla y nos ayuda a que los niños aprendan o los motiven a aprender” (E2).*

Otra de las profesionales afirma: *“y la verdad que a mí me encanta ponerme a jugar con ellos, porque uno se corre del rol para que se sientan como jugando con un par y uno vuelve a sentir eso que siente cuando era chico, disfrute, un espacio de relax y, la verdad, que está buenísimo poder pasar por esas sensaciones porque sabemos que a los niños les estamos provocando un montón de emociones positivas, así que bueno, básicamente esto” (E5).*

Una de las psicopedagogas que se desempeña en el equipo terapéutico declara lo siguiente: *“Me ocurre que también, cuando juego con un niño, suelo resultar como inmersa en el juego realmente, una parte de mí, digamos, que mi niña interior conecta con el juego y realmente lo disfruto muchísimo, ehh, también me distiendo, para mí es una zona de confort y realmente lo disfruto tanto como lo hace el niño. Pero también uno está como un observador participante, y siempre está detrás del fin último que uno está persiguiendo para ese paciente objetivo terapéutico hay para llegar al juego. Aunque lo disfruto por un lado, por otro lado estoy atenta, observando y haciendo el trabajo que corresponde en ese momento” (E6).*

7. Discusión

En relación a los resultados presentados en el apartado anterior, se presenta la discusión del modo o abordaje que implementan las psicopedagogas en el consultorio terapéutico del barrio de Villa Lugano, la influencia del juego en el aprendizaje, la importancia del rol del adulto en las intervenciones psicopedagógicas y el valor terapéutico que tiene el juego en cada intervención psicopedagógica.

Dentro de las psicopedagogas, se observó la importancia que cada profesional expone acerca de la definición de juego, el uso y herramienta necesaria para el desarrollo subjetivo de cada sujeto. Dieron a conocer que el juego genera oportunidades, intercambios, diálogos, formas de expresión y modos diversos de aprendizajes. Todas coincidieron en implementarlo y eligiendo como recurso eficaz, para favorecer cada intervención psicopedagógica en el espacio terapéutico en el consultorio de Villa Lugano.

Al igual que en el trabajo realizado por Saley (2021), relación a la importancia, efectividad y el posicionamiento del paciente frente al juego, las entrevistadas concuerdan con lo que se plantea en la investigación, el gran valor terapéutico que brinda el juego, como una herramienta que produce un modo de conectarse con un otro, con el aprender. En ese espacio terapéutico, las profesionales acompañan a ese sujeto, desde su singularidad a que pueda crear, imaginar, escuchar, preguntar, enriquecerse, expresarse, a que aparezca el deseo por ampliar el conocimiento social y las relaciones afectivas. En cuanto al rol del psicopedagogo, todas las entrevistadas acordaron que es el que acompaña, sostiene, guía, escucha y observa para que se genere esa comunicación posibilitadora en donde los niños construyan su desarrollo, autonomía y su interacción social. Además, a través del juego se promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas, lingüísticas y emocionales, sosteniendo que en esos intercambios que se realizan entre profesional y paciente, el niño tiene la posibilidad de aprender. Todas las entrevistadas coinciden en este punto, utilizando al juego como recurso esencial en el tratamiento psicopedagógico en el consultorio. El juego es el medio más directo de comunicación entre el niño con sus pares y los adultos, es la manera más espontánea para generar un vínculo. Lo

consideran de gran utilidad en cada intervención psicopedagógica, como sostiene Saley (2021), ya que les brinda alegría, humor, empatía, para habilitar momentos de aprendizaje.

A su vez, el resultado obtenido coincide con la elaboración realizada por Felice y Bollada (2022), en donde se investigó sobre las estrategias de intervención psicopedagógica para el abordaje de las dificultades de aprendizaje en niños con trastornos del procesamiento sensorial. Es así que las entrevistadas manifiestan que la utilización del juego en el espacio terapéutico es de gran beneficio y lo toman como estrategia principal en la intervención psicopedagógica. Acuerdan que, dentro del espacio terapéutico, aparecen diversos recursos para estimular las áreas de desarrollo de cada niño y son utilizadas muchas veces a través del juego, ya que es el canal más directo para poder establecer un vínculo en el espacio terapéutico. Asimismo, muestran la importancia de poder construir, crear y armar algo novedoso en cada intervención psicopedagógica, como la planificación, acción, organización, búsqueda, guía, movimiento y resolución, donde el objetivo sea potenciar el desarrollo, crecimiento, bienestar; favoreciendo el deseo por aprender, mejorar la posibilidad de incorporar nuevos aprendizajes, acordar, pactar, negociar, escuchar y esperar. En cada intervención se produce un acercamiento al otro que necesita ayuda, acompañamiento, sostén, desde una mirada potenciadora, tal como manifestaron Felice y Bollada (2022). En cuanto al aprendizaje, las entrevistadas concuerdan que, a través del juego en el consultorio, pueden observar, evaluar, enseñar y brindar diferentes estrategias para que los niños incorporen nuevos conocimientos, enfrenten diferentes desafíos y aprendan al mismo tiempo.

Asimismo, cabe destacar que las psicopedagogas advierten al juego como un lugar intersubjetivo, donde los niños pueden conocerse a sí mismos, tal como expresan Gonza y Chipana Chumacero (2019), siendo la tarea psicopedagógica una posibilidad de mirar e intervenir, dejando salir el plano de la subjetivación. En este sentido, lo lúdico representa una nueva estrategia que se transforma en un espacio para que los niños transiten su experiencia, coincidiendo con la perspectiva de Etchegorry (2017).

Es preciso también mencionar que, según las psicopedagogas entrevistadas, el juego es fundamental para los niños, puesto que les posibilita explorar el mundo que los rodea, organizar su pensamiento, investigar, manipular, expresar sus necesidades, controlar su propio cuerpo y la coordinación de cada uno de sus movimientos y sus vínculos. En este sentido, es una valiosa estrategia de aprendizaje, considerando que no sólo representa una herramienta para divertirse y crear, sino también para fomentar la adquisición del aprendizaje; ese aprender sobre el mundo, sobre uno mismo, sobre el otro y la vida, tal como refieren las investigaciones de Gonza y Chipana Chumacero (2019), Mariotti Putton y Pollyana Cruz (2021), Párraga Salvatierra et al. (2021) y Wagner (2017).

Entre los beneficios en relación al aprendizaje, las entrevistadas nombraron que el juego favorece al desarrollo de la creatividad y construcción del conocimiento, o sea, el aprendizaje. Cada niño o niña aprende disfrutando, creando, imaginando, con alegría para evitar el aburrimiento, fomentando la estimulación constante. Por otro lado, las entrevistadas en la presente investigación coincidieron que el juego tiene un condimento único en el proceso de aprendizaje, no solo como herramienta de comunicación e intercambio, sino como vía de estructuración del pensamiento. Cada una mencionó que es un recurso que les brinda información detallada sobre cada niño, con el objetivo de poder ser utilizadas en el tratamiento psicopedagógico. En coincidencia con lo que plantea Parraga- Salvatierra (2021), las entrevistadas hablan sobre los beneficios que aporta el juego en el aprendizaje. Potenciando la construcción del conocimiento en los niños, motivándolos a que surja el deseo por aprender de una forma divertida, alegre y curiosa, les permite que puedan relacionarse con ese objeto de conocimiento, intentar crear alternativas y estrategias para enfrentar las dificultades o los obstáculos que se le puedan presentar en la vida.

Respecto al rol que toman las psicopedagogas, las entrevistadas concuerdan en afirmar que se trata de un rol de facilitador de herramientas, disparadores, de acompañamiento y guía para que los niños desplieguen su creatividad, con la finalidad de que puedan construir y poner en acción eso que no se puede poner en palabras. De acuerdo a las intervenciones psicopedagógicas, a través del análisis de las respuestas obtenidas por las profesionales,

mencionan que cada participación está orientada a brindar diversas estrategias en donde se apunte a enriquecer los aprendizajes, promoviendo la resiliencia y motivación, el trabajo con las familias, con los docentes y profesionales intervinientes para impulsar el desarrollo integral de cada niño. Se destaca la importancia de cada intervención psicopedagógica, puesto que las entrevistadas señalan la significación que tiene un abordaje integral, y mostraron su mirada positiva, estimulando, acompañando, brindando posibilidades de cambio desde un lugar de sostén, acompañamiento y aprendizaje con el otro. Por lo que se piensa al juego en la intervención psicopedagógica, tal como sostiene Janin (2022), como una transformación potenciadora. El juego deja una huella, una marca, hace que se abran las puertas para el proceso de construcción subjetiva y de conocimiento en cada sujeto, evidenciando que es el canal más directo para armar vínculos.

En razón a estas afirmaciones, en primer lugar, se logró determinar que el total de las entrevistadas ubican al juego como pilar en la intervención psicopedagógica, medio por el cual se produce ese espacio terapéutico, generador de cambios. Es por eso que se produce una relación directa entre el valor del juego y las intervenciones psicopedagógicas. Se trata, entonces, de una herramienta que permite observar la realidad de cada sujeto, brinda la apertura de acercamiento con el otro, desde una mirada potenciadora y creativa. Apuntando al cambio, potencia el desarrollo, bienestar y trabajo en red, en coincidencia con lo que plantean Lallana (2020) y Ríos y Russo (2022).

Por último, cabe destacar un estudio realizado por Filidoro (2021), quien hace visible la construcción del vínculo en el espacio terapéutico, que se da a través del juego. Las entrevistadas coincidieron con esta investigación afirmando que el juego permite poner en funcionamiento la imaginación, desarrollar la capacidad creativa de expresar la forma de ver al mundo y potenciar la actividad cognitiva, facilitando el desarrollo afectivo y la socialización. Ya que el juego es uno de los medios más poderosos que ponen a los niños a que aprendan nuevos conceptos y habilidades a través de su experiencia, cada una de las entrevistadas usa al juego como estrategia de transmisión, observación y aprendizaje.

8. Conclusión

La conclusión que surge del actual escrito es, entonces, 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, es importante preguntarse: ¿dónde ubicamos al juego? El lugar del juego como potenciador de cada aprendizaje y la apertura a que cada sujeto pueda desplegar esa creatividad, en el transcurso de su vida. Los que trabajamos con niños, niñas y 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 el profesional hace que se produzcan intercambios, diálogos, escuchas, miradas, apareciendo la apertura a nuevos espacios con el objetivo de armarles el camino para que puedan encontrar cada uno su forma 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. Como resultado de la investigación, es posible concluir que nos centramos en la mirada potenciadora y escucha particular ante nuestro objeto de estudio, ya que ese sujeto que está en vías de constitución que aprende, cualquiera sea su edad, su inserción, su condición, social, cultural, familiar, cada día 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), las entrevistadas coinciden con lo que se plantea 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 podría hablar de transformación o curación sin la intervención del mismo.

Los resultados a los que llegaron las entrevistadas coinciden con lo que manifiestan Díaz Alonso (2018) y Gonzalez (2001), ya que jugando se descubre la riqueza del lenguaje; a través del juego, ellos aprenden 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, coincidiendo que todas las profesionales afirmaron que se aprende jugando, con alegría y de forma espontánea.

Esto no termina aquí, se seguirá considerando que el juego es la herramienta básica y fundamental para que, a través de pequeños pasos, podamos continuar armando redes y apostando al cambio de cada uno de nosotros. Retomando la pregunta sobre en qué posicionamiento se pone el psicopedagogo en relación al juego y a ese lugar donde se produce el aprendizaje, en el consultorio del barrio de Villa Lugano se pudo observar que cada profesional utiliza al juego en el espacio terapéutico y el posicionamiento es subjetivo-objetivo, ya que posibilita incluirse en el jugar.

Todas las posiciones retóricas recurren al juego, de esta manera entonces, ¿será que el juego produce efectos constitutivos en los sujetos? Es poder jugar y aprender a transformar el dolor en crecimiento. A través de este recurso, los sujetos transitan ese jugar como una actividad placentera en donde tienen que aprender a comunicarse, expresarse, explorar el entorno y su relación con los otros. Es una manera de poder llegar a pensar en una cura. La intervención psicopedagógica, en este sentido, nos invita a dar cuenta que el juego determina una posición clínica en donde cada profesional suponga el mirar y escuchar a través del juego a cada sujeto, esa interacción y ese espacio que uno va construyendo.

8.1. Aportes y contribuciones

El desarrollo del presente trabajo, aporta una visión, en donde la mirada potenciadora en cada intervención psicopedagógica, de cada profesional, favorece a la constitución subjetiva de cada niño o niña, y es a través del juego. Haciendo hincapié en el valor terapéutico del juego como herramienta primordial para favorecer las posibilidades de aprendizaje de cada niño o niña, diversos modos de vincularse y las diversas intervenciones psicopedagógicas.

Gracias al desarrollo del presente estudio, se conoció la realidad de un grupo de profesionales de la psicopedagogía, que ejercen en el barrio de Villa Lugano y muestran que el

que juego tiene un valor enriquecedor, y que la mirada potenciadora como profesionales será el punto de partida para permitir esa constitución de cada sujeto desde un lugar de escucha, paciencia y observación, cuya meta será fomentar y propiciar ese trabajo artesanal, es el comienzo de nuevos horizontes por transitar.

8.2. Líneas de investigación futuras

En este trabajo, se realizó un recorte sobre el dispositivo terapéutico en el barrio de Villa Lugano, el cual puede ser una base para futuros lineamientos de investigación. Es así que esta investigación puede ser ampliada a otros equipos, indagando sobre el funcionamiento del juego y el armado de espacios de vinculación grupales. Esto abriría a pensar en lo importante que es el proceso de socialización y relaciones con los otros, partiendo desde el espacio terapéutico hacia la escuela, la familia y espacios recreativos. A partir de tal investigación, se desprenden ideas sobre la sintomatología en sujetos que presentan dificultades en sus vínculos. En este sentido, se podría pensar en líneas de investigación futuras que tiendan al abordaje de esos síntomas desde el juego, tanto en el consultorio como desde el trabajo en la escuela o en otras instituciones.

8.3. Propuestas de intervención

Se presentan las siguientes sugerencias para implementar en el espacio terapéutico del barrio de Villa Lugano, con el objetivo de desarrollar lugares de escucha, aprendizaje, cuidado y reflexión. Si bien los psicopedagogos cuentan con estrategias neurocognitivas que se incluyen en el tratamiento psicopedagógico con el objetivo de optimizar, compensar y estimular esas dificultades de aprendizajes, emocionales y afectivas. Se piensa en diversos talleres de formación y reflexión a cada psicopedagoga del centro terapéutico ubicado en el barrio de Villa Lugano, en donde se aborden los diferentes modos de intervención y estimulación a través del juego como canal directo para que se produzcan situaciones de aprendizajes en cada profesional o futuros profesionales.

- Implementación de talleres de promoción y prevención para mejorar la socialización de las profesionales del consultorio a través del juego.

- Realización de encuentros de formación periódicos, con el objetivo de abordar el fortalecimiento de cada profesional, capacidad de comunicación, vinculación entre terapeuta/ paciente mediante el juego como poder terapéutico de aprendizaje.
- Revalorizar el tema de la salud mental como un derecho de los profesionales promoviendo espacios no sólo de formación, prevención y promoción, sino de reflexión acerca de sus prácticas. Aprovechar cada momento donde sea posible trabajar las cuestiones del aprender y del enseñar apuntando a la cuestión subjetiva y deseante de cada sujeto.

Se podría considerar que, cuando no se detectan a tiempo ciertas dificultades de aprendizaje o no se acompaña al sujeto de forma más individualizada, podrían aparecer sentimientos de frustración, malestares, que los afecte también a nivel emocional y en su autoestima, por eso se sostiene la importancia de poder intervenir de forma activa mediante el juego como función potenciadora.

9. Referencias

Díaz Alonso, R. (2018). *Desarrollo del lenguaje a través del juego en niños y niñas de Educación Infantil con Trastorno Específico del Lenguaje*. [Trabajo de Maestría]. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.

Etchegorry, M. (2017). *Lo lúdico y expresivo en el marco de las intervenciones*. VII Congreso Nacional de Educación y Salud, Colegio Profesional de Psicopedagogos de la provincia de Córdoba, Argentina.

Felice, G. y Bollada, P. (2022). *Estrategias de intervención psicopedagógica para el abordaje de las dificultades de aprendizaje en niños con trastornos del procesamiento sensorial*. [Tesina de grado]. Universidad del Gran Rosario.

- Fernández, A. (1987). *La inteligencia atrapada*. Nueva Visión.
- Fernández, A. (2000). *Psicopedagogía en Psicodrama. Habitando el jugar*. Nueva visión.
- Fernández, A. (2002). *Poner en juego el saber. Psicopedagogía Clínica: propiciando autorías de pensamiento*. Nueva Visión.
- Filidoro, N., Dubrovsky, S., Rusler, V., Lanza, C., Mantegazza, S., Pereyra, B. y Serra, C. (2016). *Pensar las prácticas educativas y psicopedagógicas*. I Jornada de Educación y Psicopedagogía. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
- Filidoro, N., Enright, P., Gajst, G., Griffiths, E., Iacono, E., Mas, M., Pereyra, B., Pranich, G. y Rossi, O. (2021). Diagnóstico psicopedagógico: la construcción de observables a partir del juego. *Revista Pilquen*, 18(2), 26-39.
- Gagna, M. (2014). *El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje: Un estudio de casos*. [Tesis de Grado]. Universidad Abierta Interamericana, Rosario, Santa Fe.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1967). *El descubrimiento de la teoría fundamentada*. Aldine.
- Gonza, F. A. y Chipana Chumacero, M. J. (2019). El juego como símbolo de la infancia: miradas de estudiantes de psicología y psicopedagogía. *Revista Difusiones*, 17, 178-189.
- González, L. (2001). *Aprender Psicopedagogía antes y después del síntoma*. Ediciones Boulevard.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc. Graw Hill.
- Janin, B. (2022). *Niñas, niños y adolescentes en tiempos de desamparo colectivo: de la incertidumbre a la esperanza en salud mental y educación*. Noveduc.
- Lallana, A. L. (2020). *Un puente entre lo terapéutico y lo educativo. El rol del psicopedagogo en el ámbito de la salud*. [Tesis de grado]. Universidad Católica de Córdoba.

- Losada, A. V. (2014). Uso en Investigación y Psicoterapia del Consentimiento Informado en B. Kerman y M. R. Ceberio (Comps.), *En búsqueda de las ciencias de la mente. Investigación en Psicología sistémica, cognitiva y neurocientífica* (pp. 159-167). Universidad de Flores.
- Mannoni, M. (1979). *La teoría como ficción*. Crítica.
- Párraga Salvatierra, N. C., Vera Arcentales, F. O., Bazurto Briones, N. A., Mendoza Castro, A. M. y Barcia Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 903-919.
- Putton, G. y Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar*, 11(5), 114-125.
- Ríos, S. y Russo, G. (2022). *Concepciones del juego en la intervención psicopedagógica con jóvenes*. [Tesis de grado]. Universidad del Gran Rosario.
- Rojas, E. (1992). *El Hombre Light*. Espasa.
- Saley, N. Y. (2021). *La importancia y efectividad del juego en el tratamiento psicopedagógico en niños de 7 a 11 años de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos*. [Tesis de grado]. Universidad de Flores.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2007). La investigación cualitativa en I. Vasilachis de Gialdino (Coord.), *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 23-64). Gedisa.
- Wagner, C. A. (2017). *El juego en la clínica psicopedagógica de Olavarría*. [Trabajo Final Integrador]. Universidad de Flores, Buenos Aires, Argentina.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Gedisa.

10. Anexo

Anexo I y II.

https://drive.google.com/drive/folders/19e86GIWjie7MdGEm8VUMYaFUNyngLj06?usp=drive_link

[k](#)