



FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

EL JUEGO EN EL ÁMBITO CLÍNICO PSICOPEDAGÓGICO COMO ESTRATEGIA DEL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA INFANCIA

Estudiante: Sofia Milagros Arce

Legajo: 31.949

Director/es: María Sol Fernández

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en Psicopedagogía

2026

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 [X]

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

Lugar y fecha:

Firma y aclaración del autor:  Sofia Milagros Arce

Índice

1. Título del TFI	5
2. Resumen	5
3. Palabras clave	5
4. Introducción	6
Delimitación del objeto de estudio	6
5. Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
7. Estado de Arte	12
8. Marco Teórico	18
La infancia como etapa del desarrollo	18
El juego en el desarrollo infantil	19
El aprendizaje en la infancia	21
La relación entre el juego y el aprendizaje	22
La Psicopedagogía como disciplina del aprendizaje	23
La intervención psicopedagógica en el ámbito clínico	25

	El juego como estrategia de intervención psicopedagógica en el proceso de aprendizaje	26
9.	Método	28
	Diseño	28
	Duración	28
	Responsables	29
	Destinatarios	29
	Localización física	29
	Recursos	29
	Programa de actividades	31
	Cronograma de actividades	36
	Evaluación de proyecto	37
10.	Síntesis y Conclusiones	39
11.	Aportes y Contribuciones de la intervención	44
12.	Limitaciones de la investigación	46
13.	Líneas de investigaciones futuras	47
14.	Referencias Bibliográficas	48
15.	Anexo/s	52

El juego en el ámbito clínico psicopedagógico como estrategia del proceso de aprendizaje en la infancia

Resumen

El presente trabajo de Proyecto de Intervención Psicopedagógica se centra en promover la implementación del juego en las intervenciones clínicas, como una estrategia central que potencia los procesos de aprendizajes en las infancias.

El tema abordado surge a partir de la observación de prácticas pre-profesionales, en las que se consideraban como prioridad las actividades académicas tradicionales, dejando en segundo lugar al juego, como una actividad recreativa. Por eso, es necesario replantear las modalidades de intervenciones profesionales, para poder revisar y resignificar el lugar que tiene el juego en el aprendizaje.

En ese marco, el proyecto se desarrolla bajo la modalidad de jornada, dirigida a Licenciados/as en Psicopedagogía que desempeñan su labor en la clínica, con infancias. La finalidad del encuentro es generar un espacio de reflexión, análisis y transformación de las prácticas profesionales. Desde esa perspectiva, se proponen instancias teóricas y prácticas, promoviendo la participación activa de los participantes. Y así, de esa manera, favorecer la construcción de prácticas más integrales, contemplando el uso del juego, que puede enriquecer los factores cognitivos, emocionales y vinculares, siempre considerando que las intervenciones tienen que adaptarse a las singularidades, los tiempos y las formas que tienen los niños para vincularse con el saber.

Palabras Clave: Juego. Aprendizaje. Infancia. Psicopedagogía. Prácticas profesionales.

Introducción

Delimitación del Objeto de Estudio

La propuesta denominada “El juego en el ámbito clínico psicopedagógico como estrategia del proceso de aprendizaje en la infancia” se basa en un proyecto de intervención dirigido a Licenciados/as en Psicopedagogía, con el fin de incorporar el juego en la clínica psicopedagógica como una estrategia facilitadora, específicamente de los procesos de aprendizaje.

Se pretende generar una propuesta de intervención destinada a reflexionar y modificar la modalidad de abordaje de los profesionales utilizada en el tratamiento clínico, promoviendo que en las prácticas implementen el juego, debido a que funciona como una herramienta facilitadora en el proceso de aprendizaje.

Es una propuesta que surge mediante la observación de que, en espacios psicopedagógicos clínicos, se utiliza la resolución de actividades académicas como prioridad, por encima de las propuestas lúdicas como los juegos, que actúan como herramientas para lograr aprendizajes significativos. Cuando ocurre esta situación, se minimiza el valor que tiene el juego para favorecer los procesos cognitivos, emocionales y vinculares, quedando en un momento secundario de la sesión. De esta manera, es necesario considerar el replanteamiento del trabajo que se realiza en el tratamiento psicopedagógico en el espacio clínico, y transformar el mismo en una perspectiva más integral, considerando la singularidad de cada paciente, así como también, sus tiempos y modos de vincularse con el saber.

Denominación del Proyecto de Intervención

El título del presente proyecto de intervención, “El juego en el ámbito clínico psicopedagógico como estrategia del proceso de aprendizaje en la infancia”, surge de la necesidad de volver a pensar las prácticas de intervención psicopedagógica que se llevan a cabo en el ámbito clínico. Aparece como respuesta a la importancia que se debe otorgarle al juego como una estrategia importante dentro del tratamiento, reconociéndolo desde un lugar significativo que puede enriquecer los procesos de aprendizaje en la infancia.

La intervención psicopedagógica consiste en acompañar, transmitir información a los profesionales sobre los beneficios del juego en dicho aprendizaje, y otorgarles herramientas para que luego reflexionen, analicen y transformen sus miradas en relación a la modalidad de abordaje del tratamiento e implementen los juegos del cuadernillo brindando. En la jornada formativa, se prioriza transmitir la importancia de las actividades lúdicas, ya que permiten el desarrollo cognitivo, emocional, vincular y la participación activa de los niños en su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, la psicopedagogía, siendo una disciplina que se ocupa de los procesos de aprendizaje a lo largo del ciclo vital, permite diseñar intervenciones que contemplen la singularidad de cada sujeto. Esto significa, que se deben considerar sus tiempos, sus intereses y los modos de vinculación que tienen el aprendizaje. Los niños aprenden de diferentes maneras y el juego se transforma en un puente que facilita ese vínculo con el saber.

Por ese motivo, el proyecto de intervención busca fomentar la implementación del juego como una estrategia clínica necesaria, que promueva tanto el acceso al aprendizaje, como el deseo de aprender de los niños en las diferentes propuestas de trabajo.

En resumen, el título refleja los ejes fundamentales del proyecto: la incorporación del juego en el ámbito clínico psicopedagógico y su consideración como estrategia del proceso de aprendizaje en la infancia.

Descripción

El proyecto de intervención psicopedagógico presentado, se llevará a cabo mediante una jornada formativa en el ámbito psicopedagógico clínico, dirigido a Licenciados que desempeñen sus tareas en consultorios privados y centros psicopedagógicos con las infancias. El objetivo del mismo será, acompañar, transformar y enriquecer las prácticas utilizadas en las intervenciones de los profesionales, mediante la implementación del juego, estrategia central para facilitar el aprendizaje.

Actualmente, se ha observado que, en diversos espacios psicopedagógicos, se contempla la resolución de actividades escolares por encima del juego, que resulta beneficioso para los procesos de aprendizaje. Asimismo, la modalidad de abordaje correcta debería ser proponer juegos con objetivos claros, y a su vez, considerar las actividades escolares para ofrecer herramientas. Sin embargo, muchas veces no es así. Tampoco se consideran los intereses, tiempos y modos de vinculación que tienen los niños con el aprendizaje. Como resultado de esas intervenciones, los niños presentan desmotivación, resistencia o actitud pasiva frente al aprendizaje, dificultando su relación significativa con el saber. Como respuesta a esos casos, aparece el juego centrado en los aspectos que deben trabajarse con el paciente y considerando los aspectos que fueron mencionados anteriormente. Para que, de esa manera, en las intervenciones, los niños puedan explorar, crear y aprender desde sus experiencias subjetivas con el saber.

La intervención psicopedagógica planteada, se implementará como una jornada formativa. Entendida como un espacio donde se realizará orientación, reflexión, análisis y revisión de las prácticas llevadas a cabo. Ya que, se propone otorgarle un lugar importante al juego. Mientras que, a su vez, se problematizará la modalidad de solo centrarse en actividades

escolares tradicionales. Los profesionales tendrán la posibilidad de repensar sus intervenciones desde una perspectiva integral, considerando aspectos cognitivos, emocionales y vinculares que influyen en el proceso de cada niño o niña al aprender.

Fundamentación

En la infancia, el aprendizaje es un proceso complejo que no solo integra aspectos cognitivos, sino que también considera aspectos emocionales y sociales; es allí donde el juego se considera una herramienta esencial en la intervención clínica psicopedagógica. El juego, permite que cada niño experimente, se exprese y construya un conocimiento de manera activa, promoviendo un desarrollo integral.

Fernández (2002), señala que aprender y jugar están entrelazados, a causa de que el saber no se transmite directamente, sino que, es un proceso que se construye en interacción con el conocimiento del otro. La incorporación del juego en el tratamiento psicopedagógico clínico puede favorecer en el niño, el desarrollo de sentidos, la exploración de diversas formas de adquirir conocimiento y la experimentación sobre el placer al aprender. En la misma línea, Filidoro (2022), hace énfasis en que, a partir del juego, los profesionales pueden construir indicadores observables que permiten comprender el aprendizaje de los niños y orientar la intervención clínica más adecuada a la singularidad del sujeto.

Sin embargo, en determinados espacios clínicos, se ha observado que el juego no siempre es reconocido o valorado como herramienta para la construcción del aprendizaje y se otorga mayor importancia a las actividades académicas tradicionales. Esta modalidad de intervención puede limitar la participación activa del niño y generar dificultades en su vínculo con el saber. Por lo que, es necesario considerar al juego como estrategia para favorecer los procesos de aprendizaje de los niños.

En consecuencia, en el presente proyecto de intervención psicopedagógica plantea la necesidad de abordar, planear y llevar a cabo una jornada que promueva esa incorporación del juego como estrategia en el ámbito clínico psicopedagógico, con la finalidad de producir aprendizajes significativos y contribuir al bienestar integral de las infancias.

Objetivos de la Intervención Psicopedagógica

Objetivo general

- Proponer una jornada formativa destinada a Licenciados/as en Psicopedagogía que promueva la incorporación del juego en el espacio clínico psicopedagógico, reconociendo que puede convertirse en una estrategia significativa para acompañar el proceso de aprendizaje en la infancia.

Objetivos Específicos

- Brindar aportes teóricos y recursos prácticos para ayudar a los profesionales a comprender el valor del juego dentro del proceso de aprendizaje, en el espacio clínico psicopedagógico.
- Fomentar la presencia del juego en el tratamiento clínico psicopedagógico, integrándolo de manera más activa en las intervenciones.
- Generar un espacio de intercambio y revisión de las prácticas profesionales, favoreciendo la construcción de una mirada clínica que entienda al juego desde un lugar significativo en el trabajo con las infancias.

Estado de Arte

Durante los últimos 4 años se realizaron diversas investigaciones que evidenciaron la importancia que tiene el juego como estrategia psicopedagógica en la infancia.

En primer lugar, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación cuantitativa, de investigación no experimental, transversal, en el año 2021. En la que se abordó la importancia y efectividad del juego en el tratamiento psicopedagógico de la ciudad de San Nicolás de los Arroyos, Provincia de Buenos Aires. El objetivo fue 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. Para ello se trabajó con 30 psicopedagogas de la ciudad, de un rango etario entre 24 a 56 años, y se implementó la utilización de entrevistas.

Los resultados obtenidos mostraron que un 97% de los psicopedagogos consideran al juego como una herramienta fundamental para trabajar en la clínica psicopedagógica, destacando el beneficio en el vínculo establecido entre el profesional y el paciente, la socialización, el desarrollo emocional, y el aprendizaje.

En la misma línea, en el Instituto Tecnológico Universitario Cordillera, Quito, Ecuador, se llevó a cabo una investigación sobre el rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia, en el año 2023. El objetivo fue analizar la importancia del juego como herramienta pedagógica y su incidencia en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y niñas en la primera infancia. Para ello se trabajó con la revisión bibliográfica, a partir de la búsqueda en diversas bases de datos especializadas en educación y psicología infantil, como ERIC, PsycINFO, Scopus, Web of Science, entre otras, seleccionando artículos científicos y producciones académicas.

Los resultados obtenidos demostraron que el juego constituye un recurso de gran importancia para favorecer aprendizajes significativos en la primera infancia. A su vez, es una gran carga pedagógica y educativa, siendo un medio para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de los niños y niñas.

Por su parte, en la Universidad Latina de Panamá, se llevó a cabo una investigación documental tipo informativa, en el año 2023. En la que se abordó la aplicación de terapias de juego como metodología de aprendizaje en el área de psicopedagogía y en cómo intervienen en el proceso de raciocinio y aprendizaje de los niños y/o adolescentes. El objetivo fue conocer la efectividad de la terapia de juego como metodología para la modificación, reformación y desarrollo integral de los niños y adolescentes. Para ello se trabajó con la recopilación de información, extraída de libros de psicología, psicopedagogía, revistas científicas, artículos científicos, prensa, tesis y proyectos de grados, entre otros.

Los resultados manifiestan valores positivos entre todos los casos analizados, teniendo en cuenta que las diferentes terapias lúdicas van dirigidas para distintos casos, y siendo unas más efectivas que otras. No obstante, las terapias que son longitudinales y consecutivas tienden a tener mejores resultados.

Luego, en la Universidad de Flores (UFLO) se llevó a cabo una investigación cualitativa con diseño descriptivo, durante el año 2023/2024. En la que se abordó la Intervención Psicopedagógica a través del Juego y la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje en los niños de 3 a 5 años. El objetivo fue describir las apreciaciones docentes acerca de la intervención psicopedagógica en el Nivel Inicial utilizando el juego como estrategia para estimular en los niños los dispositivos básicos de aprendizaje. Para ello se trabajó con 15 docentes de nivel inicial y se implementó la utilización de entrevistas semiestructuradas.

Los resultados manifiestan que hay una gran importancia en el juego en la primera infancia como una estrategia facilitadora para la estimulación de los Dispositivos Básicos de Aprendizaje, además de intensificar la intervención psicopedagógica en el ámbito escolar. También, se identificó que el juego permite el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y motoras. La integración del juego en la intervención psicopedagógica mejora la calidad de la educación inicial en Argentina.

Asimismo, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativa con alcance de tipo descriptivo y diseño no experimental, en el año 2024. En la que se abordó el valor terapéutico del rol del juego en la intervención en niñas, niños y adolescentes desde la perspectiva de las psicopedagogas del Centro Terapéutico Alapar de Villa Lugano. El objetivo fue analizar cómo el juego se utiliza como herramienta para favorecer los procesos de aprendizaje y el desarrollo integral de los individuos en el ámbito clínico. Para ello se trabajó con 10 psicopedagogas que trabajan en un centro terapéutico de Villa Lugano, CABA, con edades entre 25 y 45 años, y se implementó la administración de entrevistas abiertas.

Los resultados manifestados a partir del análisis realizado, demuestran que el juego es crucial para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, ya que favorece las capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas, a través del rol activo del adulto como facilitador. Aunque como obstáculos se encuentran la baja tolerancia a la frustración, la influencia de la tecnología y la dificultad de interesarse inicialmente. Todos los entrevistados coincidieron en que el juego potencia el aprendizaje, la creatividad, la socialización y el bienestar personal de los sujetos.

Posteriormente, en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apuríma, se llevó a cabo una revisión sistemática sobre el juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños, en el año 2025. El objetivo fue describir la relevancia del juego como estrategia

pedagógica para facilitar aprendizajes significativos en los niños. Para ello se trabajó con una revisión de la literatura académica disponible en repositorios como Scielo, Dialnet y Scopus.

Los resultados obtenidos evidenciaron que el juego es fundamental en la enseñanza infantil, debido a que promueve el desarrollo físico, cognitivo, la creatividad, y la resolución de conflictos a través de actividades lúdicas. A su vez, potencia la construcción de habilidades esenciales para el desarrollo integral de los niños, incluyendo la interacción social, el desarrollo emocional y el fortalecimiento de la autoestima.

Del mismo modo, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación teórico conceptual, en el año 2025. En la que se abordó el rol psicopedagógico como mediador entre el juego y el aprendizaje en el nivel inicial, en relación al aprendizaje, desarrollo y socialización de los niños/as, al inicio de la trayectoria escolar tomando como referencia el rango etario de 4 a 5 años. El objetivo fue comprender cómo el juego, el aprendizaje significativo y el rol psicopedagógico contribuyen al desarrollo integral de los niños en el nivel educativo. Para ello se trabajó con la búsqueda, lectura y análisis de fuentes bibliográficas y el Diseño Curricular de la Ciudad de Buenos Aires, aplicando la revisión documental como forma de trabajo.

Los resultados manifestaron que el psicopedagogo cumple un rol esencial como mediador para del juego utilizado como una vía efectiva hacia el aprendizaje significativo, influyendo de forma integral al desarrollo cognitivo, emocional y social del niño, en el rango etario de los 4 a 5 años.

En continuidad con estos aportes, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación de tipo cualitativo con un diseño de teoría fundamentada, en el año 2025. En la que se abordó el sentido que tiene el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial. El objetivo fue indagar qué rol ocupa el juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el Nivel Inicial, y comprender cómo este incide en el desarrollo integral de las

infancias en instituciones públicas y privadas de la provincia de Buenos Aires. Para ello se trabajó con 12 personas, trabajadores de la educación que desarrollen su tarea específicamente en el Nivel inicial, ejerciendo en la localidad de San Miguel, Moreno y José C. Paz, Buenos Aires, Argentina, mediante la recolección de datos a través de la técnica de entrevistas semiestructuradas -semidirigidas-, a través de la virtualidad.

Los resultados obtenidos demuestran que el juego no es concebido por las y los docentes como una actividad complementaria o recreativa, sino como una herramienta pedagógica fundamental para la enseñanza, el aprendizaje y el desarrollo infantil.

A su vez, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación tipo cualitativo, de alcance no experimental descriptivo, en el año 2025. En la que se abordó conocer el lugar del juego en la clínica psicopedagógica con niños de tres a seis años, a partir de los aportes del psicoanálisis. El objetivo fue examinar la forma en que los sujetos perciben y experimentan ciertos fenómenos, tomando sus puntos de vista e interpretaciones. Para ello se trabajó con 12 psicopedagogas entre 25 y 60 años que ejercen en clínica y trabajan con sujetos de entre tres y seis años de edad, y se implementó la administración de entrevistas semiestructuradas.

Los resultados manifiestan que el juego, en la infancia, se considera como un espacio de expresión de las singularidades que adquiere valor en la clínica psicopedagógica. Asimismo, se concluyó que el juego no constituye un recurso accesorio, sino que, es una estrategia fundamental que potencia el vínculo terapéutico y facilita la intervención clínica.

Finalmente, en la Universidad de Flores (UFLO), se llevó a cabo una investigación exploratoria, en el año 2025. En la que se abordó analizar la importancia del juego como posibilitador del aprendizaje en el nivel inicial, entendiéndolo como una herramienta central que favorece la construcción del conocimiento, la socialización y el desarrollo integral de los niños. El objetivo fue comprender el papel del juego como posibilitador del aprendizaje en el nivel

inicial desde una perspectiva teórica. Para ello se trabajó con búsqueda de material bibliográfico, investigaciones realizadas y contribuciones de autores.

Los resultados manifiestan que el juego organiza los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial, ya que integra dimensiones cognitivas, socioemocionales y vinculares.

Marco teórico

La infancia como etapa del desarrollo

Resulta importante desarrollar la conceptualización de la infancia a través del tiempo. Tal como expone Palacios, et al (1999), durante la edad media los niños eran concebidos como adultos en miniatura, siendo partícipes desde muy pequeños en actividades que requerían de esfuerzo físico, realizado mediante la supervisión de adultos.

Luego, en el siglo XVII, los niños comenzaron a verse reflejados en las pinturas de retratos realizando actividades y/o escenas exclusivas de la infancia, como, por ejemplo, podía observarse un niño jugando o un adulto enseñando a leer a un niño. Sin embargo, hasta principios del siglo XIX las condiciones de vida de la infancia en occidente resultaban adversas: los niños trabajaban en condiciones estremecedoras, y a su vez, recibían ejecuciones por cometer delitos insignificantes. Hacia finales de ese siglo, comenzaron los movimientos en favor de la regulación del trabajo infantil, primero y, después, de su proscripción.

Ya en el siglo XX, se comenzó a generalizar la educación obligatoria, aunque no de manera inmediata y con duración para algunos corta. Finalmente, en el siglo XXI, los niños y las niñas fueron considerados como sujetos de derecho, donde se redujo la mortalidad y una nueva mentalidad sobre que los niños resultan ser bienes preciosos, y que tienen derechos y necesidades, en el que se produce gran desarrollo físico y cognitivo.

En la actualidad, la infancia, según Psicología y Mente (2026), es el transcurso vital que se produce desde el nacimiento y se extiende hasta la adolescencia. En el mismo, se producen transformaciones biológicas y psicosociales significativas, esenciales para la subjetividad del niño. Es una etapa importante, ya que se producen las primeras relaciones afectivas, las

experiencias vividas cobran relevancia, al igual que los vínculos, la afectividad y los factores genéticos

Asimismo, durante los primeros años se configuran las primeras relaciones vinculares y afectivas, adquiriendo especial relevancia las experiencias tempranas, la calidad de los vínculos, la afectividad y los factores genéticos, los cuales inciden en los procesos de desarrollo y aprendizaje.

En ese marco, la infancia constituye un periodo importante para el desarrollo del ser humano, donde se sientan las bases cognitivas, emocionales y sociales, siendo el juego fundamental en dichos procesos.

El juego en el desarrollo infantil

El juego es reconocido como un derecho y como una actividad importante, ya que promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, y que no se limita únicamente al entretenimiento. Diversos autores han brindado diferentes concepciones acerca de qué se trata y cómo se produce en la infancia.

En primer lugar, el juego se encuentra reconocido como un Derecho fundamental en el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada en Argentina mediante la Ley 23.849, así como la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes. A su vez, es considerado como una actividad fundamental para el desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual.

Por otro lado, muchísimos años atrás, Piaget (1961) desde la perspectiva del desarrollo cognitivo, afirmó que el juego posibilita que los niños asimilen y comprendan el mundo a través de reglas, roles y objetos, los cuales se vinculan con los estadios del desarrollo que planteó en su teoría. De ese modo, formuló diferentes tipos de juegos según la etapa evolutiva en la que

se encontraba el niño: el juego funcional, en el cual aprende a través de la acción y su cuerpo; el juego simbólico, donde brinda nuevos significados a diferentes objetos mediante la imaginación; y el juego de reglas, en el que hay ciertas normas establecidas que deben ser compartidas, como ocurre en los juegos de mesa.

Por otra parte, Vygotsky (1978) planteó que el juego se produce a través de la interacción del niño con el entorno social y material, entendiendo que el niño no aprende de manera aislada, sino en conjunto con otros. Desde su perspectiva, el juego promueve el proceso de interacción, adaptación y comprensión del mundo en el que conviven. De esta manera, se configura como un puente entre el niño y la sociedad, ya que permite desarrollar su autonomía, regular su conducta y apropiarse de los roles sociales, siendo fundamental para ingresar a la cultura. El autor distingue dos tipos de juegos: la creación de una situación imaginaria y la presencia de reglas. La primera hace referencia a que el niño tenga la capacidad de separar la realidad inmediata y asumir diversos roles; mientras que la segunda se vincula a la aceptación de reglas, aunque no sean explícitas, con el fin de promover el desarrollo de la autorregulación y la internalización de normas sociales.

Siguiendo la línea, Öfele (2002, p. 4), sostiene que “En los niños, el juego es la vía de comunicación más directa entre sus pares como con el adulto. A través del juego, el niño explora su entorno, se expresa y se comunica con el otro.” lo que permite comprender que el juego es una vía mediante la cual el niño puede expresarse libremente y comunicarse con sus pares, lo que resulta esencial para observar cómo ese niño aprende, se vincula y se posiciona ante diferentes situaciones.

En síntesis, las diversas perspectivas que abordan el juego, mencionan que es considerado una actividad libre, simbólica y social, que influye significativamente en el desarrollo de los niños y constituye un derecho esencial en la infancia. En este sentido, el juego se entiende como un puente hacia el niño y los procesos de aprendizaje.

El aprendizaje en la infancia

El aprendizaje en la infancia es un proceso complejo que se construye a través de la participación activa del niño en interacción con su entorno social, cultural y material. Aprender significa apropiarse de saberes, construir significados y desarrollar nuevas maneras de comprender el mundo, es un proceso que no se produce de manera aislada, sino que se produce a partir del contexto en el que el niño crece y se desarrolla.

En primer lugar, Piaget, citado en Castañeda Ramírez (2008), concibe el aprendizaje como acción de fuente de conocimiento que surge de la interacción entre el sujeto y el objeto. El autor sostiene que, en el proceso de aprendizaje, el niño no recibe la información de manera pasiva, sino que la construye a partir de los procesos de asimilación y acomodación, los cuales permiten modificar y reorganizar sus esquemas cognitivos. El proceso de la equilibración es la base del desarrollo intelectual y explica cómo el niño se adapta lentamente al medio.

En segundo lugar, Vygotsky, citado en Castañeda Ramírez (2008), concibe el aprendizaje como un proceso social y cultural, mediado por signos y herramientas simbólicas, como el lenguaje. Desde dicha perspectiva, el aprendizaje se produce en interacción con otros y procede e impulsa el desarrollo, ya que habilita el espacio a nuevas posibilidades evolutivas. El autor menciona el concepto central de "Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)", entendida como la distancia entre lo que un niño puede realizar de manera autónoma y aquello que logra con la ayuda de un otro más experimentado, considerando especialmente la enseñanza, la cooperación y la mediación en los procesos de aprendizaje.

Luego, Bruner, citado en Guilar (2009), sostiene que el aprendizaje se trata de un proceso activo de construcción del conocimiento. El autor enfatiza que el niño aprende

mediante la categorización, entendida como el proceso a través del cual, el niño organiza la realidad agrupando objetos, sucesos o conceptos. Las categorías mencionadas, no son fijas, sino que se modifican lentamente a partir de la interacción que se establece con el entorno. De esa manera, cada niño en su aprendizaje tiene la posibilidad de pensar, probar, equivocarse y elaborar sus propias conclusiones, logrando producir un aprendizaje activo, en el cual elabora una hipótesis, realiza inferencias y reorganiza constantemente sus esquemas cognitivos, para tener la posibilidad de otorgar nuevos significados a sus experiencias.

Desde las perspectivas mencionadas, el aprendizaje en la infancia puede concebirse como un proceso activo, constructivo y situado, producido en interacción con el entorno y con otros. Cada niño es un sujeto activo en el proceso de aprendizaje, a partir de la acción, la mediación y la elaboración de significados. Siendo central para pensar en las prácticas psicopedagógicas en el ámbito clínico, respetando la modalidad y tiempos de aprendizaje de cada uno.

La relación entre el juego y el aprendizaje

En primer lugar, Pesántez Palacios (2016), mencionaba que el juego tiempo atrás no se vinculaba a la educación, es decir, que no producía ningún tipo de conocimiento, sino que solo lo reafirmaba como un complemento. Luego, en la modernidad se enfatizó en que la educación era producir contenidos de una manera estructurada. Pero en la posmodernidad, se considera que el juego produce no sólo la transmisión de contenidos, sino que también posibilita el desarrollo de habilidades, valores necesarios para la vida diaria, y lo más importante, un aprendizaje significativo. La autora especifica que el juego en cada momento, permite que los niños desarrollen aprendizaje en relación a la creatividad, la resolución de conflictos, el pensamiento reflexivo, las habilidades cognitivas y los pensamientos críticos.

En la misma línea, UNICEF (2018) señala que el juego resulta fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que, a través del mismo, adquieren y desarrollan diferentes tipos de conocimientos y competencias. Al respecto, el organismo sostiene:

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. (UNICEF, 2018, p.8)

Asimismo, Öfele (2002) enfatiza en que la implementación de juegos permite evaluar cómo piensa, actúa, construye y desarrolla un aprendizaje cada niño; cada juego va a estar planteado desde un encuadre, contexto y objetivos específicos de cada paciente, ya que un mismo juego puede utilizarse con diferentes fines de lo que se pretende que el niño aprenda. La intervención debería ser diferenciada por los objetivos establecidos, siendo el juego el recurso importante que posibilitará promover el aprendizaje.

En definitiva, las diferentes perspectivas teóricas permiten comprender que el juego y el aprendizaje no se desarrollan como procesos individuales, sino que se encuentran relacionados y complementados para el desarrollo infantil, permitiendo favorecer la construcción de conocimientos, habilidades, competencias y formas de interactuar con el entorno.

La Psicopedagogía como disciplina del aprendizaje

En primer lugar, resulta importante definir a la Psicopedagogía. Por un lado, Müller (2008) la define como una disciplina que se ocupa del aprendizaje de los seres humanos,

independientemente de la edad o género, considerando sus condiciones de vida y los contextos en los que se desarrollan, ya sea de forma individual o grupal. Por lo que, el aprendizaje es entendido como un proceso que ocurre durante toda la historia vital y que puede abordarse de forma particular o grupal, mediante intervenciones específicas orientadas a favorecerlo.

A su vez, puede definirse como:

La psicopedagogía es el espacio interdisciplinar que desarrolla procedimientos de prevención, evaluación, diagnóstico, tratamiento y orientación en relación a los procesos intelectivos y emocionales relacionados con los aprendizajes de los seres humanos, sustentando su tarea en teorías científicas que explican la relación entre el cerebro y la conducta y viceversa. (Álvarez, 2000, diapositiva 22)

Cabe mencionar que la psicopedagogía es una disciplina interdisciplinaria, ya que integra conocimientos de otros campos, como la neurociencia, la psicología, la sociología, la pedagogía, entre otros. Los cuales resultan necesarios para tener una perspectiva integral, considerando aspectos cognitivos, emocionales, sociales y culturales, enriqueciendo la práctica profesional.

Por consiguiente, el rol psicopedagógico se desarrolla en varios ámbitos: Educativo, jurídico-forense, comunitario, laboral-organizacional y clínica. Su intervención estará destinada a favorecer los procesos de aprendizaje de manera significativa, acompañando a cada sujeto en la apropiación del conocimiento, considerando tiempos, singularidades, ritmos, intereses y modalidades de aprendizaje, e identificando qué factores favorecen el proceso y cuales pueden dificultarlo.

En síntesis, la psicopedagogía se centra en los procesos de aprendizaje desde un enfoque integral, considerando el contexto, la historia y las particularidades de cada sujeto. La

intervención se desarrolla en diferentes ámbitos, pero, en el proyecto abordado, la clínica cobra relevancia.

La intervención psicopedagógica en el ámbito clínico

La psicopedagogía clínica, de acuerdo con Chuit, et al., (2021), implica un posicionamiento como profesionales de tal disciplina. Significa pensar en un sujeto como un ser que se construye a partir del conocimiento de otros y que desarrolla el conocimiento de manera singular.

La clínica se fundamenta en un tipo de mirada y escucha frente a un determinado objeto de estudio. En el caso de la psicopedagogía, el objeto es el sujeto que aprende, independientemente de su edad, condición social, cultural, familiar o de su inserción institucional. El modo en que cada sujeto se vincula con el aprendizaje, se encuentra relacionado a diferentes situaciones y experiencias establecidas con sus figuras enseñantes, las cuales influyen en el modo de acercamiento que tiene el sujeto con los objetos de conocimiento.

En tal sentido, una de las tareas que aborda el trabajo psicopedagógico, consiste en indagar la constitución psíquica del sujeto aprendiente, con el propósito de entender cuáles son los factores que facilitan u obstruyen su acceso al conocimiento.

Además, la psicopedagogía clínica puede comprenderse como un espacio que permite analizar a la persona en relación con su contexto a lo largo de las diversas etapas del aprendizaje, abarcando su desarrollo a lo largo del ciclo vital (Pérez, 2020). Es un ámbito que se dedica especialmente a la prevención, promoción, evaluación, diagnóstico, intervención, orientación y colaboración interdisciplinaria, atendiendo al sujeto en su singularidad, y en

aquellos aspectos que estén vinculados a los procesos de aprendizaje y a las posibles dificultades que puedan surgir.

A través de la administración de técnicas de exploración diagnósticas, es posible identificar las fortalezas y las debilidades en el sujeto evaluado. De tal modo, que el objetivo del profesional en el ámbito clínico, consiste en diseñar estrategias que potencien las capacidades del individuo, promoviendo un aprendizaje más efectivo y adaptado a sus necesidades, a través de una mirada integral y sin etiquetas (Escuela de Psicología, 2023).

El juego como estrategia de intervención psicopedagógica en el proceso de aprendizaje

En el caso de la infancia, el juego resulta una actividad importante para que los niños exploren la realidad, construyan conocimientos, y desarrollen habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Es decir, que jugar no solo es una actividad recreativa, sino que constituye un medio de expresión y elaboración de experiencias relacionadas con el aprendizaje.

De tal modo, el juego desde el ámbito clínico en la psicopedagogía, es utilizado como una estrategia importante para intervenir, evaluar, comprender y favorecer los distintos procesos de aprendizaje.

Por un lado, Atrio (2004) dentro del ámbito clínico, menciona dos tipos de horas de juego: la terapéutica y la diagnóstica.

La hora de juego terapéutica, se concibe como un proceso abierto y flexible donde el terapeuta interviene activamente para acompañar y promover el desarrollo emocional, cognitivo y relacional del niño mediante estímulos y pautas, buscando favorecer la resolución de conflictos y la construcción de aprendizajes. Su duración es variable y se adapta a las necesidades del niño, con el objetivo de generar cambios en su bienestar y funcionamiento.

La hora de juego diagnóstica, en cambio, se caracteriza por tener una duración limitada y un enfoque observador para evaluar al niño durante el juego. Para ello, el terapeuta interviene mínimamente para no alterar el juego espontáneo. Se utiliza material no figurativo para facilitar la proyección libre del mundo interno y cognitivo del niño, y a su vez, brindar información valiosa para el diagnóstico y la planificación de futuras intervenciones.

Por otro lado, Fernández (1987) considera la hora de juego psicopedagógica como un dispositivo clínico, que permite observar cómo el niño se vincula con el saber y qué conflictos subjetivos pueden estar interfiriendo. Inspirada en Winnicott, concibe el jugar como un espacio transicional donde el niño expresa su mundo interno y flexibiliza formas rígidas de aprender.

En la hora de juego psicopedagógica, el profesional acompaña desde una posición clínica, sin intervenir directamente en el juego, observando el funcionamiento cognitivo, emocional y vincular, brindando herramientas importantes para comprender su posición frente al aprendizaje. En su encuadre, se utiliza una caja de juegos no figurativos.

Finalmente, desde otra línea, el juego es una herramienta fundamental para la tarea psicopedagógica, sea desde la intervención preventiva o terapéutica. El juego se encuentra relacionado con las posibilidades de aprender y el psicopedagogo trabaja directamente con la situación de aprendizaje, además la acción le permite al profesional establecer objetivos y encuadres adaptados a cada niño, lo que va a diferenciar la utilización de un mismo juego de un niño a otro (Öfele, 2002).

En síntesis, desde las diversas perspectivas el juego es un recurso importante para el trabajo psicopedagógico, ya que posibilita observar y comprender los modos de vinculación que tiene el niño con el conocimiento. Del mismo modo, a través del juego, el profesional accede a aspectos cognitivos, emocionales y vinculares que intervienen en el proceso de aprendizaje, permitiendo orientar el diagnóstico y diseñar intervenciones acordes a las necesidades de cada niño.

Método

Metodología de trabajo

El presente trabajo es un Proyecto de Intervención Psicopedagógica, denominado “El juego en el ámbito clínico psicopedagógico como estrategia del proceso de aprendizaje en la infancia”.

Se abordó desde la modalidad de Jornada formativa, implicando una participación activa de Licenciados/as en Psicopedagogía que se desempeñen en la clínica con las infancias. La propuesta se desarrolló mediante un encuentro de cinco horas de duración, en un espacio del centro psicopedagógico “Primero Los Chicos”, organizado de diferentes momentos que articulan instancias teóricas, reflexivas y prácticas.

En ese sentido, cabe mencionar que, un proyecto de investigación psicopedagógica puede entenderse como una propuesta organizada e interdisciplinaria orientada a comprender, analizar o intervenir en problemáticas vinculadas al aprendizaje, el desarrollo y los procesos subjetivos que intervienen en el proceso de aprendizaje. Estas investigaciones se desarrollan en contextos concretos donde influyen factores cognitivos, emocionales y sociales. En dichos escenarios, el profesional psicopedagogo debe asumir la tarea de crear estrategias y dispositivos de intervención que respondan a las necesidades particulares de cada sujeto, para atribuir a su bienestar general. (Marazzi, 2025)

Duración

El proyecto es planificado para desarrollarse en Marzo del año 2026, con la duración de cinco horas en un día, con pequeños intervalos de descanso. Se realizó bajo la modalidad de

jornada grupal con teoría y actividades orientadas a la intervención psicopedagógica. Al concluir esa etapa, se realizó la evaluación final del proyecto.

Responsables

La responsable de llevar a cabo el Proyecto de Intervención Psicopedagógica es quien escribe: Sofia Milagros Arce, Licenciada en Psicopedagogía. Por lo que me corresponde diseñar, organizar, coordinar, facilitar y evaluar la propuesta.

Destinatarios (Directos e indirectos)

Ante la problemática que se presenta, los destinatarios directos del proyecto de intervención serán los Licenciados/as en Psicopedagogía que se desempeñan en el ámbito clínico con población infantil y se apuntaron a la inscripción. Mientras que los destinatarios indirectos son los niños y niñas que asisten a tratamientos psicopedagógicos clínicos, con dichos profesionales.

Localización Física

Con respecto al espacio físico, el presente proyecto de intervención tiene lugar en el Centro Psicopedagógico "Primero Los Chicos", ubicado en José C Paz, en la provincia de Buenos Aires. Dicha institución cuenta con un espacio amplio y con algunos de los recursos necesarios para el desarrollo de este taller.

Recursos (materiales, humanos, financieros, entre otros)

Para llevar a cabo el presente proyecto, se contemplaron diversos tipos de recursos, los cuales se organizaron en tres categorías fundamentales: humanos, materiales y financieros.

- **Recursos humanos:**

El proyecto cuenta con la participación de la Lic. Arce, profesional de la psicopedagogía, la encargada que lleva a cabo el encuentro, así como también, la participación de profesionales del área de Psicopedagogía que se anoten en la inscripción de la jornada.

- **Recursos materiales:**

Los recursos materiales que se necesitan para llevar a cabo la jornada psicopedagógica, en primer lugar, es el espacio de una sala con amplias mesas y sillas, para que estén organizados y cómodos al momento de escuchar y participar. También se requiere de un proyector de pantalla o televisión y una computadora, para facilitar la presentación del contenido y el intercambio dinámico.

Por otro lado, el material bibliográfico para sustentar el tema del encuentro y acompañar al desarrollo teórico es recaudado por la Licenciada que lleva adelante el taller, al igual que el cuadernillo creado mediante una plataforma digital, llamada Canva e impresa en el centro, ya que cuentan con los medios. A su vez, para la práctica y la participación activa, es necesario la utilización de diversos juegos y materiales de librería con los que cuenta el Centro. Todo con el fin de promover el aprendizaje de una manera creativa y a través del juego.

- **Recursos financieros:**

Para la propuesta presentada no es necesario realizar ningún pago de recursos o prestación, ya que el espacio es brindado por el centro "Primero los chicos", que dispone de los insumos para la atención grupal, como aires acondicionados, mesas, sillas, diversos juegos y

materiales de librería. Mientras que el material bibliográfico, el cuadernillo creado y los dispositivos tecnológicos corresponden a la Lic. Arce.

Programa de actividades

La jornada de intervención psicopedagógica es pensada y construida con el objetivo de promover un espacio para repensar la práctica profesional en el consultorio clínico y otorgarle un valor indispensable al juego como estrategia en el proceso de aprendizaje.

Previo a la jornada psicopedagógica, se realizará una inscripción virtual para su difusión a través de las redes sociales y comunicación oral entre profesionales. En la misma, se detallará el tema de abordaje, la fecha, el día, el horario y el lugar de encuentro. La jornada es abierta a la comunidad, permitiendo la inscripción gratuita.

El encuentro se planteó en diferentes momentos secuenciales que articulan la teoría y la práctica. El propósito es transmitir contenidos, otorgar un lugar a la reflexión de las prácticas implementadas, problematizando aquellas intervenciones que estaban centradas en realizar actividades escolares tradicionales, y a su vez, que puedan realizar actividades prácticas.

1° Instancia: Apertura y encuadre de la jornada (9:00-9:30 hs)

En un primer momento, se lleva a cabo la presentación de la Lic. Sofia Milagros Arce, psicopedagoga y coordinadora de la jornada.

Luego, se propone una dinámica de presentación grupal, en el que cada uno de los participantes debe decir su nombre y contar sus experiencias en el consultorio con relación a la utilidad que le otorgaban al juego, logrando generar un clima de confianza, interacción e intercambio.

Posteriormente, se explican los objetivos generales y específicos de la jornada de intervención y el encuadre propuesto, en el cual se enfatiza con la participación activa, el respeto a las opiniones y las experiencias, la escucha activa y la confidencialidad de las situaciones clínicas que se comparten.

En ese momento, se profundiza sobre los saberes previos de los profesionales respecto al juego y su lugar en la intervención psicopedagógica, a través de preguntas abiertas destinadas a conocer sus perspectivas, tales como: ¿Qué lugar tiene el juego dentro de sus intervenciones? ¿En qué momentos consideran que es necesaria su utilización en el espacio clínico? ¿Qué dificultades encuentran al momento de incorporarlo en sus prácticas profesionales?

Dichas respuestas fueron habladas y a su vez, se les pedirá que definan al juego en una palabra para ser anotada en la pizarra del espacio y formar una nube de palabras, con el objetivo de luego retomarlas, analizarlas y otorgarle otro valor.

2° Instancia: Desarrollo teórico “El lugar del juego en la clínica psicopedagógica como estrategia del aprendizaje” (9:30-11:00 hs)

En la segunda instancia, se desarrollará una exposición teórica mediante una exposición teórica de la computadora al proyector.

En esa instancia, se abordarán aportes de autores relevantes en el campo de la psicopedagogía, profundizando en la comprensión del juego como estrategia central en la intervención psicopedagógica, su utilidad tanto en las intervenciones como en las evaluaciones, estableciendo una diferencia entre la hora de juego diagnóstica y la hora de juego terapéutica, así como también su utilidad en relación a los objetivos planteados, características y materiales utilizados.

De igual manera, se fomentará la participación a través de preguntas orientadoras que inviten a los profesionales a articular los contenidos teóricos vistos con sus propias prácticas profesionales, como, por ejemplo: ¿Qué diferencian encuentran entre una intervención centrada en actividades escolares, y una intervención mediada por el juego? ¿De qué manera piensan que el juego favorece los procesos de aprendizaje?

De forma complementaria, se presentarán viñetas clínicas con el objetivo de para dar ejemplificar la aplicación de los contenidos trabajados. Entre ellas se incluirá el caso de un niño de 7 años con dificultades atencionales, que, a través de juegos reglados logra sostener la concentración y mejorar su desempeño; y una niña de 6 años que tiene dificultades en la lectoescritura, que, a través de juegos de cartas para armar palabras y la construcción de historias, logra desarrollar el lenguaje escrito, favoreciendo su proceso de aprendizaje.

Situaciones que permiten visibilizar cómo el juego, favorece aspectos cognitivos, emocionales y vinculares de los niños, así como la construcción de la mirada integral del profesional, y que, a su vez, ayudará a que puedan seguir reflexionando en la siguiente instancia.

Posteriormente, se realiza un intervalo de descanso y de reorganización del espacio, con una duración de 15 minutos.

3° Instancia - Juego y aprendizaje en la infancia (11:15-12:15 hs)

En el tercer momento, se profundizará la relación existente entre el juego y el aprendizaje en la infancia, retomando los contenidos teóricos y reflexivos, articulándolos con la práctica clínica.

Luego, a diferencia del momento anterior, es una instancia en la que ellos tienen que desempeñar sus prácticas en situaciones concretas. El objetivo será que analicen las modalidades de aprendizaje de los niños, identifiquen las dificultades presentadas, que

aspectos cognitivos, emocionales y vinculares influyen, y reflexionen acerca del lugar que ocupa el juego en cada caso.

Para eso, se trabajará con varias viñetas breves: niño de 8 años con dificultades atencionales y baja tolerancia a la frustración en actividades escolares; niña de 6 años con dificultades de participación en clases y dificultades para expresarse en el espacio clínico; niña de 7 años con impulsividad y dificultad para respetar turnos; niño de 9 años con dificultades en la comprensión de consignas y organización de tareas; y una niña de 7 años que tiene dificultades para resolver situaciones nuevas sin ayuda.

La actividad propuesta, será realizada en pequeños grupos, promoviendo el intercambio grupal y la discusión acerca de qué tipo de propuestas seleccionan para intervenir en los casos mencionados, promoviendo la problematización de las prácticas tradicionales centradas en las actividades escolares, y reflexionando sobre la construcción de intervenciones más integrales mediadas por el juego.

Es una instancia de análisis, reflexión, creatividad e intercambio entre los participantes del espacio para otorgarle un lugar significativo al juego.

4° Instancia práctica - Diseño de intervenciones (12:15- 14:15 hs)

En la anteúltima instancia, se desarrolló la actividad práctica fundamental de la jornada, considerada como uno de los ejes importantes del encuentro. El objetivo fue, es que los profesionales pudieran llevar a cabo los contenidos teóricos trabajados, de manera concreta, y que articulen la teoría y la práctica, desde una modalidad participativa.

Para su desarrollo, se organizará a los profesionales en pequeños grupos de trabajo. A cada grupo se le asigna un caso clínico, a partir del cual deben desarrollar una intervención posible desde una perspectiva lúdica e intencionada. Para el mismo, se brindan diferentes juegos en una mesa, donde ellos son libres de seleccionar el que consideran que se adapta a

su caso específico, considerando edad, intereses, modalidad de aprendizaje y dificultades presentadas.

A partir de la selección de juego, se les solicitó que expliquen el rol del psicopedagogo en la intervención clínica, la justificación del juego que eligieron y los objetivos que orientan su trabajo.

Como parte de la dinámica, de manera breve, los grupos deben realizar un role-playing, representando la situación clínica y el uso del juego, lo que permite que puedan acercarse más a la práctica profesional y enriquecer el análisis grupal.

Esta instancia permitió no solo la apropiación activa de los contenidos, sino también la reflexión sobre la diversidad de usos que puede tener el juego en función de los objetivos planteados, destacando el valor del juego como una herramienta flexible y significativa dentro de la intervención psicopedagógica clínica.

Al finalizar la exposición de grupos, la psicopedagoga coordinadora realizará devoluciones, retomando los conceptos trabajados y señalando posibles ajustes o ampliaciones, con el objetivo de que todos puedan enriquecer sus prácticas profesionales y repensar sus intervenciones.

5° Instancia - Cierre y evaluación (14:30 - 15:00 hs)

Posteriormente al segundo intervalo de descanso, se dará inicio al momento de cierre. En el desarrollo, se realizará una síntesis de los temas abordados a lo largo del encuentro, retomando los aspectos importantes de las teorías y las prácticas llevadas a cabo en cada una de las actividades.

También se propiciará un espacio de reflexión final, donde los psicopedagogos/as puedan manifestar los aprendizajes alcanzados, así como también, identificar qué aspectos de

sus prácticas profesionales modificar, para integrar al juego como estrategia del proceso de aprendizaje y no solo a las actividades académicas tradicionales en la intervención.

A su vez, se retomará la nube de palabras elaborada anteriormente, con el objetivo de otorgarle un nuevo significado al juego, a raíz de todos los contenidos vistos y la experiencia práctica.

Finalmente, deberán realizar una devolución de la jornada a través de un formulario de Google Forms, el cual será compartido en ese instante, con el objetivo de que valoren distintos aspectos del encuentro. (Anexo I)

Como cierre, se entregará un cuadernillo de recursos para que puedan implementarlos en sus intervenciones. Asimismo, se destacará la importancia de que continúen participando de espacios de formación, promoviendo prácticas integrales y centradas en la singularidad de cada sujeto. (Anexo II)

Cronograma

FECHA	HORA	ACTIVIDAD
16/03/2026	9:00 - 9:30	Momento 1: Apertura de la jornada. Presentación de la coordinadora y de los participantes. Explicación de los objetivos, encuadre y recuperación de saberes previos.
16/03/2026	9:30 - 11:00	Momento 2: Exposición teórica sobre el lugar que tiene el juego en la clínica psicopedagógica. Preguntas orientadoras y presentación de viñetas clínicas.

16/03/2026	11:00 - 11:15	Intervalo 1
16/03/2026	11:15 - 12:15	Momento 3: Exposición de la relación entre el juego y el aprendizaje en la infancia. Análisis grupal de viñetas clínicas y reflexión del juego en cada caso.
16/03/2026	12:15 - 14:15	Momento 4: Diseño de intervenciones clínicas desde una perspectiva. Análisis grupal, selección de juegos, role-playing y puesta en común.
16/03/2026	14:15 - 14:30	Intervalo 2
16/03/2026	14:30 - 15:00	Momento 5: Cierre y evaluación de la jornada. Síntesis, reflexión final, resignificación de lugar del juego, devolución mediante el formulario virtual y entrega de cuadernillo.

Evaluación de Proyecto (Rúbrica de evaluación)

La evaluación del proyecto de intervención psicopedagógico presentado tiene como objetivo valorar la jornada formativa desde la perspectiva de los psicopedagogos participantes, considerando tanto la percepción de Licenciados/as en Psicopedagogía participantes, como la coordinadora de la propuesta.

En ese sentido, está centrada en conocer cómo los participantes experimentaron la propuesta, que aspectos resultaron significativos y cuáles podrían ser modificados en futuras

intervenciones. Asimismo, se busca recabar información que permita reflexionar sobre las estrategias implementadas y contribuir a la mejora de la práctica profesional.

Para la recolección de información se utilizaron dos instrumentos: Por un lado, un formulario de Google Forms destinado a los participantes, con el objetivo de conocer sus experiencias con la jornada desarrollada, a través de preguntas con respuestas de múltiples opciones (de acuerdo, neutral, en desacuerdo), orientadas a la propuesta, la claridad de contenidos, la organización, los recursos utilizados, y la utilidad del encuentro para sus futuras intervenciones. Por el otro lado, se diseñó una rúbrica de evaluación a ser completada por la Licenciada coordinadora, destinada a analizar la propuesta ejecutada desde una perspectiva más técnica y profesional. Los criterios están relacionados a los aspectos mencionados en el formulario, con opciones de excelente, adecuado y en proceso. De esa manera, se identifican fortalezas y oportunidades de mejora en relación a la propuesta y el trabajo de coordinadora. (Anexo III)

En definitiva, la combinación de ambos instrumentos permite una evaluación más integral, articulando la experiencia de los participantes con la mirada profesional de la coordinadora.

Síntesis y conclusiones

El presente Proyecto de Intervención Psicopedagógica tiene como objetivo describir, diseñar y llevar a cabo una jornada formativa, destinada a Licenciados/as de la Psicopedagogía que se desempeñen en el ámbito clínico, específicamente en el trabajo con infancias.

La propuesta se orienta a promover la incorporación del juego como estrategia central en el proceso de aprendizaje, reconociéndolo como un recurso en las intervenciones clínicas. En dicho sentido, la propuesta tiene en cuenta una mirada integral del sujeto que aprende, considerando sus factores cognitivos, emocionales, vinculares y sociales.

En ese sentido, la jornada fundamenta la necesidad de repensar las prácticas profesionales en el ámbito clínico, donde muchas veces predominan las actividades escolares tradicionales, dejando en un lugar menos significativo al juego. Debido a esas situaciones, el trabajo propone reconstruir la mirada al sujeto que aprende desde una perspectiva integral.

En cuando al objetivo general del proyecto, se considera que el desarrollo del mismo permite fundamentar teóricamente la importancia del juego en el aprendizaje en la infancia, no solo como una actividad sin sentido o de entretenimiento, sino como un dispositivo clínico importante para la construcción de conocimientos y elaboración de experiencias. Por lo tanto, el juego resulta ser una estrategia que favorece el proceso de aprendizaje y la participación activa de los niños.

A lo largo del recorrido realizado, se sostiene que el juego ocupa un lugar privilegiado dentro de las intervenciones clínicas, debido a que permite acceder a la modalidad de aprendizaje de cada niño, así como también a comprender su mundo interno, sus modos de vinculación y sus formas de vincularse con el saber. De esa manera, el juego no solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también permite entenderlo desde su complejidad.

En relación a los objetivos específicos, el primero se orienta a brindar aportes teóricos y recursos prácticos que permiten a los profesionales comprender la relevancia del juego en las intervenciones clínicas para favorecer el proceso de aprendizaje. Al respecto, se considera que dicho objetivo se alcanza, en tanto la jornada permite ampliar y profundizar conceptos centrales a partir de los aportes de autores como Piaget, Vygotsky y Bruner, de los cuales dos hablan del juego y conciben la idea de que el aprendizaje es un proceso activo, de construcción con el otro y de experiencias vividas previamente. Asimismo, se incorporaron contribuciones de autoras como Öfele, Atrio y Fernández, quienes permiten comprender al juego como una herramienta dentro de las intervenciones clínicas, tanto en su dimensión diagnóstica como terapéutica. Desde las perspectivas abordadas, se fortalece la idea de que el juego posibilita, observar como los niños piensan, actúan, sienten, se vinculan y se posicionan frente al saber, permitiendo que los profesionales obtengan información valiosa.

En tal sentido, se enfatiza que el juego favorece que el aprendizaje se potencie, promoviendo la participación activa, la creatividad, la resolución de problemas, la expresión emocional y la elaboración de nuevos significados. Es decir que, el dispositivo, no solo acompaña el proceso de aprendizaje, sino que funciona como una herramienta que atraviesa varias dimensiones del ser humano e influye en su desarrollo integral. A su vez, se destaca su valor por constituirse como una herramienta diagnóstica y terapéutica, que permite comprender y acompañar procesos de aprendizaje considerando todo lo interior y exterior que rodea al sujeto.

Respecto del segundo objetivo específico, vinculado a fomentar la presencia del juego en el tratamiento psicopedagógico integrándolo de una manera más activa en las intervenciones, se considera que la jornada permite generar un espacio de reflexión sobre las prácticas profesionales. En ese sentido, se promueve el cuestionamiento de las intervenciones

donde el juego queda posicionado en un segundo lugar, priorizando las actividades escolares tradicionales, y se recupera la importancia del juego como estrategia central.

De ese modo, se habilita la posibilidad de repensar la práctica profesional desde una perspectiva reflexiva y situada, en la cual el juego es una herramienta central dentro de las intervenciones, siempre con objetivos claros, planificación previa y fundamentación teórica, evitando su uso sin sentido, y favoreciendo su utilidad para realizar intervenciones más integrales.

En cuanto al tercer objetivo específico, orientado a generar un espacio de intercambio y revisión de las prácticas profesionales, favoreciendo la construcción de una mirada clínica que entienda al juego desde un lugar significativo en el trabajo con las infancias, se considera que la propuesta de jornada resulta significativa. Debido a que permite construir un espacio de formación colectiva y reflexión entre los profesionales al compartir experiencias, debatir casos, problematizar algunas situaciones clínicas y revisar sus propias modalidades de intervención.

En ese marco, la jornada no se concibe solo como un espacio de transmisión de contenidos, sino como un dispositivo de construcción conjunta de conocimientos, en el cual el intercambio entre pares ocupa un lugar importante. Ese tipo de instancias resulta indispensable para enriquecer la mirada profesional, ya que permite cuestionar y transformar las intervenciones naturalizadas.

De igual manera, se considera pertinente continuar generando espacios de formación, capacitación y reflexión personal, como talleres, jornadas o masterclass, que permitan seguir fortaleciendo el rol psicopedagógico en el ámbito clínico. Además, resulta fundamental sostener intervenciones que contemplen las necesidades de cada niño, respetando sus tiempos, intereses y modalidades de aprendizaje.

Por otra parte, la jornada de intervención psicopedagógica brinda un aporte importante al campo psicopedagógico, porque no solo ofrece las herramientas teóricas, sino que también

brinda recursos concretos para la práctica profesional, promoviendo la articulación y práctica. De esa manera, se fortalece la posibilidad de repensar las intervenciones más integrales, centradas en el sujeto que aprende.

Es pertinente señalar que, el juego ocupa un lugar central en la intervención psicopedagógica dentro del ámbito clínico, siendo una estrategia fundamental tanto para la evaluación como para la intervención, y su incorporación permite integrar aspectos cognitivos, emocionales y vinculares, favoreciendo una comprensión completa del sujeto en situación de aprendizaje.

En síntesis, el presente trabajo reafirma la importancia de implementar el juego de manera intencional, con objetivos, planificada y fundamentada dentro del espacio clínico, como una estrategia central para acompañar los procesos de aprendizaje en la infancia. Asimismo, se destaca la necesidad de continuar generando espacios de formación, reflexión e intercambio profesional que permitan seguir enriqueciendo las prácticas profesionales y fortalecer el rol del psicopedagogo en el ámbito clínico.

Desde esa perspectiva, se considera importante seguir investigando y profundizando en la utilización del juego en las intervenciones clínicas, ya sea desde su uso en los distintos contextos, como para promover su implementación en la formación profesional, con el fin de continuar elaborando prácticas cada vez más integrales, creativas y centradas en el sujeto que aprende.

También es importante considerar que la perspectiva de cada profesional, debe otorgar un lugar central al sujeto que se encuentra aprendiendo, entendiéndolo como un protagonista activo de su propio aprendizaje. El juego posibilita que los niños exploren, creen y expresen sus experiencias, construyéndose como un tipo de lenguaje propio que ocurre en la infancia.

A modo de cierre, cabe mencionar que la implementación del juego en el ámbito clínico, requiere de profesionales reflexivos y flexibles en sus intervenciones, capaces de considerar

las particularidades de cada niño y de cada proceso de aprendizaje. No solo se trata de utilizar recursos lúdicos, sino de hacerlo con objetivos claros, en el marco de una práctica integral que respete los tiempos y modos singulares de aprender.

Aportes y contribuciones de la intervención

El presente Proyecto de Intervención Psicopedagógica, desarrollado a partir de una jornada formativa, aporta de manera significativa al ámbito clínico, ya que revaloriza el lugar del juego en las intervenciones como una estrategia importante que favorece los procesos de aprendizaje en la infancia, y supera la interpretación de que solo es utilizado por diversión o como una actividad secundaria. En ese sentido, se busca que los profesionales desarrollen una actitud crítica de sus prácticas profesionales, para reconocerlo como un recurso clínico fundamental en la construcción del conocimiento.

En ese sentido, uno de los principales aportes se vincula a la posibilidad de promover en los profesionales una perspectiva integral de sus prácticas, favoreciendo el análisis de los modos actuales de intervención y la apertura a nuevas estrategias de abordaje. Eso implica fortalecer la reflexión sobre la práctica clínica, en relación a crear propuestas fundamentadas, planificadas y adaptadas a las particularidades de cada niño. Y a su vez, fortalece la mirada clínica, comprendiendo al sujeto en su complejidad, considerando aspectos cognitivos, emocionales y vinculares, siendo así, la jornada un espacio de intercambio entre profesionales que favorece la construcción colectiva de saberes.

Por otro lado, el desarrollo de la jornada constituye un aporte relevante en la articulación entre teoría y práctica, debido a que posibilita la apropiación de herramientas conceptuales y prácticas para llevarlas a cabo en las intervenciones clínicas. De ese modo, los profesionales no solo acceden a contenidos teóricos, sino que también cuentan con insumos que les permiten reflexionar y reorganizar sus estrategias de labor.

En conclusión, el proyecto aporta al campo psicopedagógico una instancia de formación que promueve la reflexión sobre la intervención clínica en la implementación del juego como estrategia del aprendizaje en la infancia, enriqueciendo las prácticas profesionales y

fortaleciendo el rol psicopedagógico en el trabajo con las infancias. A su vez, contribuye indirectamente indirectamente a los niños y niñas que asisten a los tratamientos psicopedagógicos en el ámbito clínico de manera significativa, integral y centrada en el aprendizaje de cada uno.

Limitaciones de la Intervención

El proyecto de intervención psicopedagógica presentado, desarrollado en el marco de una jornada destinada a Licenciados/as en Psicopedagogía que se desempeñan en el ámbito clínico, específicamente en el trabajo con infancias, presenta algunas limitaciones que es importante considerar para comprender el alcance de la propuesta.

En primer lugar, cabe mencionar la limitación del tiempo, debido a que la jornada se desarrolla en un único encuentro de cinco horas. Si bien permite abordar el tema relevante a través de contenidos teóricos y prácticos, puede resultar insuficiente para generar transformaciones profundas y sostenidas en las prácticas profesionales, las cuales requieren de continuidad en el tiempo. En relación con ello, se identifica la ausencia de un seguimiento posterior, lo cual impide conocer si los profesionales logran implementar en sus intervenciones clínicas los aportes brindados durante la jornada, así como también si dichas modificaciones pudieron sostenerse en el tiempo.

Por otro lado, la diversidad del grupo de participantes, en cuanto a sus trayectorias y marcos teóricos, implica distintos niveles de apropiación de los contenidos, generando diferentes niveles de apropiación de los contenidos brindados, lo que puede influir en la forma en la que cada uno aprovecha la propuesta formativa.

También pueden presentarse posibles resistencias en los al cambio en las prácticas profesionales, especialmente en casos en los que no se considera al juego como recurso fundamental dentro de las intervenciones psicopedagógicas.

En definitiva, si bien la intervención contribuye al fortalecimiento de las prácticas psicopedagógicas, las limitaciones mencionadas invitan a reflexionar sobre futuras propuestas que contemplen la continuidad, el acompañamiento y una mayor adecuación a los contextos de intervención.

Líneas de investigación futuras

A partir del desarrollo del Proyecto de Intervención psicopedagógica, enmarcado en una jornada formativa destinada a los profesionales que la ejercen, se abre la posibilidad de continuar investigando y ampliando la temática abordada en futuras líneas de estudio.

En primer lugar, será importante explorar el impacto de la implementación del juego a largo plazo en las intervenciones psicopedagógicas, analizando como su utilización repercute en los procesos de aprendizaje, en la motivación, el deseo de aprender y el vínculo que tiene cada niño con el saber.

En segundo lugar, resultará necesario indagar acerca de las modalidades de formación y capacitaciones de los profesionales psicopedagogos en relación con el uso del juego, considerando qué dispositivos formativos, como jornadas, talleres o supervisiones, resultan más eficientes para favorecer su implementación en las intervenciones.

En tercer lugar, será fundamental analizar las posibles resistencias que puedan surgir en algunos profesionales en relación al uso como estrategia del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta su formación, el contexto en el que trabajan y las demandas institucionales.

Por último, se propone indagar de que manera el juego puede ser planificado e implementado de forma más específica según las distintas funciones del aprendizaje que se buscan favorecer en cada niño, atendiendo a sus particularidades subjetivas, contextuales y a sus modos particulares de aprender.

En síntesis, las líneas de investigación propuestas permiten continuar profundizando en la temática abordada, contribuyendo al fortalecimiento del campo psicopedagógico y favoreciendo intervenciones desde perspectivas más integrales, reflexivas y contextualizadas.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, M. (2000). Teoría y Técnica de Diagnóstico en Psicopedagogía I. Diapositiva 2
- Atrio, N. (2004). *¿Jugamos... cuando jugamos?* (2ª ed.). Buenos Aires: CIFAP. (Obra original publicada en 1997).
- Beliz, A. (2025). El rol del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel inicial [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores].
<https://hdl.handle.net/20.500.14340/2751>
- Castañeda Ramírez, I. G. (2008). *El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores*. Ethos Educativo. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cañete, M. D. L. A. (2025). El rol del psicopedagogo como mediador entre el juego y el aprendizaje significativo en el nivel inicial en niños de 4 a 5 Años [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores]. <https://hdl.handle.net/20.500.14340/2728>
- Chuit, M. E., Kornblit, C. & Vitale, P. (2021). *Psicopedagogía clínica*. Por Psicopedagogía – El portal de psicopedagogía en internet._
<https://www.xpsicopedagogia.com.ar/psicopedagogia-el-portal-de-psicopedagogia-en-internet/psicopedagogia-clinica.html>
- Cortes, A. (2024). *El lugar del juego en la intervención psicopedagógica para las psicopedagogas del Centro terapéutico Alapar de Villa Lugano* [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores]. <https://hdl.handle.net/20.500.14340/2042>
- Escuela de Psicología. (2023, 12 de septiembre). *Psicopedagogía clínica: objetivos y funciones*. EEPsicología. <https://eepsicologia.lat/funciones-psicopedagogia-clinica/>

Espinosa Cevallos, P. A. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *Revista Retos Para La Investigación*, 2(1), 7–18.

<https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>

Fernández, A. (1987). *La inteligencia atrapada*. Ediciones Nueva Visión.

Guilar, M. E., (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 13(44), 235-241.

Hernández Sampieri, Roberto , Fernández Collado, Carlos , Baptista Lucio, María del Pilar (2014). *Metodología de la investigación* (6° ed.). México: McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V. .

Huizinga, J. 1972, *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Ley N° 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. (2005, 26 de octubre). Boletín Oficial de la República Argentina, N° 30.767.

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26061-110778>

Marazzi, M. P. (2025). Mindfulness como estrategia de intervención psicopedagógica en niños con TDAH, en edad escolar, en tratamiento actual en el Hospital de Rawson, Provincia de Buenos Aires [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores].

<https://hdl.handle.net/20.500.14340/2837>

Müller, M (2008). *Los aprendizajes y su problemática desde la mirada y la escucha psicopedagógica*. En Müller, Formación docente y psicopedagógica.

- Osende, R. M. (2025). El juego en la clínica psicopedagógica con niños de tres a seis años : aportes del psicoanálisis [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores].
<https://hdl.handle.net/20.500.14340/2974>
- Öfele, M. R. (2002). *El juego en psicopedagogía*. Instituto WS.
- Palacios, J. (1999). Psicología Evolutiva: conceptos, enfoques, controversias y métodos. En J. Palacios, A. Marchesi y C. Coll (Eds) *Desarrollo psicológico y educación v.1 psicología evolutiva* (pp. 23-78). Madrid: Alianza.
- Pesántez Palacios, M. D. (2016). El juego en los procesos de aprendizaje. *Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas*, (1), 48–55.
<https://doi.org/10.70141/mamakuna.1.19>
- Pérez, V. (2020). *Manual de Psicopedagogía Clínica*
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Pilisi, D., Fernández, G. ., Hidalgo, J., Cedeño, L., & Ramos, M. . (2023). Racionio y procesos mentales intervinientes en el área de la psicopedagogía: Enfocado en las terapias de juego como método de aprendizaje. *Conducta Científica*, 6(1), 39–59. Recuperado a partir de <http://8.243.234.173/index.php/conductacientifica/article/view/278>
- Psicología y Mente. (2026). Infancia. Portal Psicología y Mente.
<https://psicologiymente.com/tags/infancia>
- Rimascca Rodríguez, Ivonne Karin, Jara Velarde, Gloria María, & Contreras Almanza, Carmen Amelia. (2025). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir

de una revisión sistemática. Revista InveCom, 5(4), e504108. Epub 25 de junio de 2025.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15091433>

Salerno, S. A. (2025). El juego como posibilitador del aprendizaje en el nivel inicial [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores]. <https://hdl.handle.net/20.500.14340/2839>

Saley, N. Y. (2021). 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 [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores]. <https://hdl.handle.net/20.500.14340/1146>

Scilingo, M. E. (2024). *La intervención psicopedagógica a través del juego: la importancia de las apreciaciones docentes en cuanto al uso del juego como estrategia en la estimulación de los dispositivos básicos de aprendizaje en los niños de 3 a 5 años* [Trabajo Final Integrador, Universidad de Flores].

<https://hdl.handle.net/20.500.14340/1936>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: fortalecer el aprendizaje mediante el juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/publications>

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

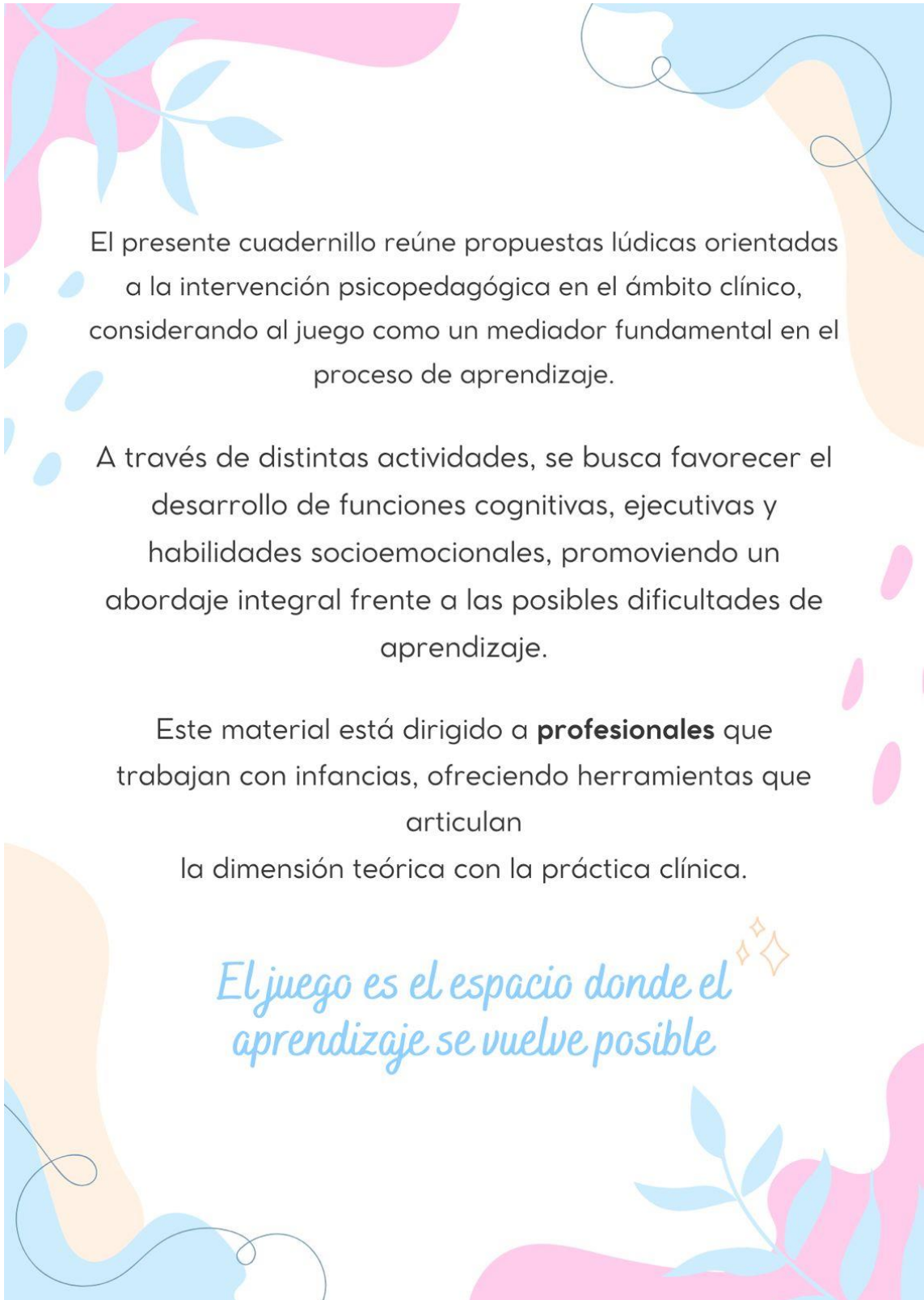
Anexo/s

Anexo I: Link del formulario de Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJQdOobBzi1vVhHvHE7GsH8JptFd27n1QHJMZlImFBUpF11w/viewform?usp=dialog>

Anexo II: Cuadernillo para los profesionales.





El presente cuadernillo reúne propuestas lúdicas orientadas a la intervención psicopedagógica en el ámbito clínico, considerando al juego como un mediador fundamental en el proceso de aprendizaje.

A través de distintas actividades, se busca favorecer el desarrollo de funciones cognitivas, ejecutivas y habilidades socioemocionales, promoviendo un abordaje integral frente a las posibles dificultades de aprendizaje.

Este material está dirigido a **profesionales** que trabajan con infancias, ofreciendo herramientas que articulan la dimensión teórica con la práctica clínica.

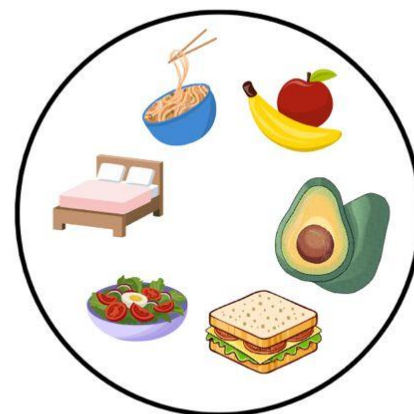
El juego es el espacio donde el aprendizaje se vuelve posible

Juego de Atención

El impostor

¡Hay un infiltrado! Mirá bien y encontralo antes de que se esconda...

 Tiempo con cada uno: 30 segundos



Juego de Percepción

Encontrá el trio 



Juego de Memoria

Memotest

Esta actividad puede utilizarse de dos maneras →

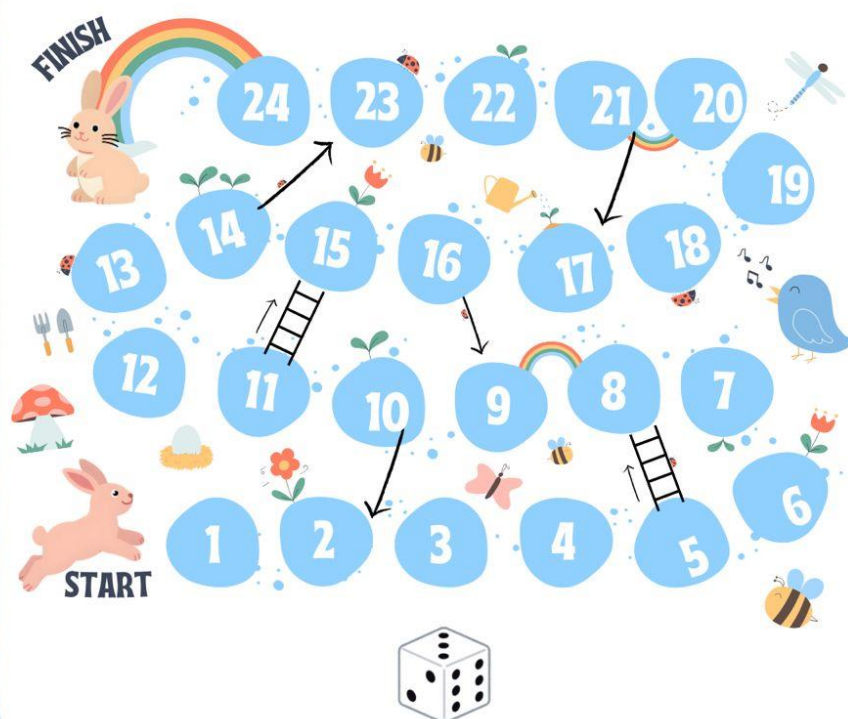
- 🧠 Encontrar las cartas iguales, dando vuelta solo dos por turno
- 📅 Observar una secuencia de cartas y luego reproducirla de memoria



Juego de Control Inhibitorio

El camino del autocontrol

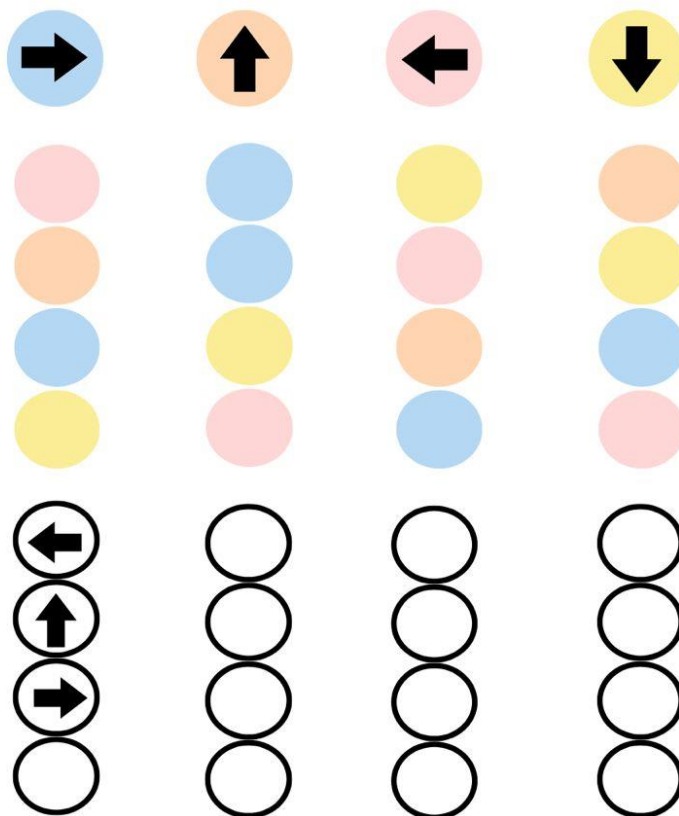
Tirá el dado y avanza, pero ojo... algunas casillas te hacen frenar o hacer algo especial. ¡Tenés que controlar tu cuerpo para seguir jugando!



Juego de Flexibilidad Cognitiva

Cambio de regla ↔

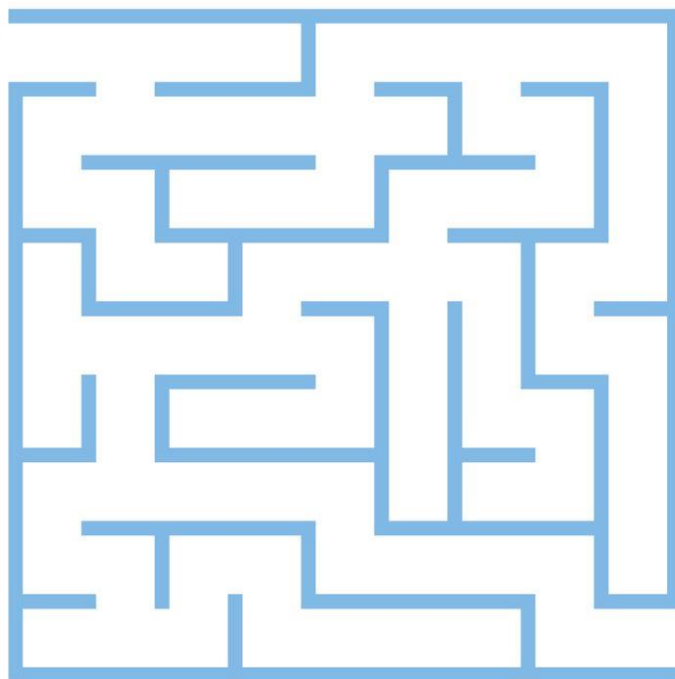
Mirá bien los colores y las flechas. Tenés que copiar el camino, pero a veces la regla cambia, ¡y tenés que darte cuenta!



Juego de Planificación

 Aventura canina

¡Ayudemos a Nino a encontrar su hueso!



Juego de Resolución de Problemas

¿Qué animal soy? 

Soy el depredador más valiente, tengo melena y todos dicen que soy el rey.



Tengo orejas largas, salto sin parar y las zanahorias me hacen feliz.



Tengo rayas negras y blancas, parezco un código andando.



Soy grande, gris y muy pesado. Tengo trompa y la uso para jugar.



Juego de Emociones

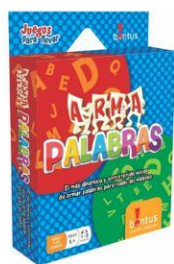
BINGO EMOCIONAL



BINGO EMOCIONAL



Recursos complementarios para favorecer la propuesta de INTERVENCIÓN



Anexo III: Rúbrica de Evaluación.

RÚBRICA ✨ ✨ ✨
de evaluación

Apellido y Nombre

Fecha

Crterios	Excelente	Adecuado	En proceso
Claridad en la exposición de los contenidos	La exposición fue clara, precisa y totalmente comprensible en toda la jornada.	La exposición fue clara, sin embargo tuvo algunas dificultades menores de comprensión.	La exposición presentó dificultades que afectaron la comprensión de los contenidos.
Claridad y precisión de las consignas	Las consignas fueron claras, precisas y fácilmente comprensibles.	Las consignas fueron comprensibles, sin embargo surgieron dudas y se requerían aclaraciones.	Las consignas resultaron confusas o poco claras.
Adecuación del encuadre (tiempo, modalidad, dinámica)	El encuadre fue adecuado y coherente en todos sus aspectos.	El encuadre fue adecuado, en algunos aspectos a mejorar.	El encuadre presentó desajustes significativos.
Organización general de la jornada	La organización fue ordenada, coherente y bien estructurada.	La organización fue adecuada, aunque con algunos aspectos mejorables.	La organización resultó poco clara o desordenada.
Secuenciación de las actividades	La secuencia favoreció plenamente la comprensión de los contenidos.	La secuencia fue adecuada, aunque podría haberse optimizado.	La secuencia dificultó la comprensión de los contenidos.
Pertinencia de los recursos y materiales	Los recursos fueron pertinentes y enriquecieron significativamente la propuesta.	Los recursos fueron adecuados, pero podrían haberse aprovechado mejor.	Los recursos resultaron poco pertinentes o insuficientes.
Coherencia entre teoría y práctica	Se evidenció una clara y sólida articulación entre contenidos teóricos y actividades.	Se observó coherencia general, con algunas limitaciones.	La relación entre teoría y práctica fue débil o poco clara.
Promoción de la participación de los psicopedagogos	Se promovió activamente la participación de los participantes.	Se favoreció la participación de manera moderada.	La participación fue escasamente promovida.
Impacto en la reflexión y aplicabilidad	La jornada promovió una reflexión profunda y brindó herramientas fundamentales.	La jornada permitió cierta reflexión y aportó algunas herramientas.	La jornada tuvo escaso impacto en la reflexión y aplicabilidad.