



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

**Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la  
tecnología con los niños**

**Tutora temática:** Lic. Karina Sambataro

**Tutora metodológica:** Lic. Mariela Muller

**Autora:** Ortigoza Romina Abigail

**N° de Legajo:** 18388

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Noviembre de 2016

## Índice

1. Resumen.....	3
1.1 Palabras clave.....	3
2. Marco Teórico.....	4
2.1 El juego y sus definiciones.....	4
2.2 La evolución del juego.....	7
2.3 Clasificación de juegos.....	10
2.4 El juego en la clínica psicopedagógica.....	13
2.5 El uso de la tecnología en los niños.....	15
3. Antecedentes.....	18
4. Planteo del Problema.....	23
4.1 Pregunta de investigación .....	23
4.2 Justificación.....	24
4.3 Viabilidad.....	24
4.4 Consecuencias.....	25
5. Objetivos.....	25
6. Método.....	25
6.1 Diseño.....	25
6.2 Participantes.....	26
6.3 Técnicas de recolección de datos.....	26
6.4 Procedimiento.....	26
7. Resultados.....	26
8. Discusión y conclusiones.....	29
9. Referencias .....	32
10. Anexos.....	35
10.1 Modelo de entrevista.....	35
10.2 Entrevistas.....	37

## **1-Resumen**

El objetivo fundamental planteado en esta investigación fue analizar el lugar que le brindan al juego, y los diversos usos que realizan los profesionales de psicopedagogía respecto a la tecnología en la clínica con los niños. Asimismo considerar la incumbencia de ambos recursos en el desarrollo evolutivo de los niños respecto a las concepciones que presentan los terapeutas. A partir de entrevistas semiestructuradas, realizadas a 8 psicopedagogas que se encuentran trabajando actualmente en clínica, se analizaron los resultados obtenidos. De acuerdo a los datos recabados, se pudo elaborar como conclusión principal que el juego es una actividad primordial y potenciadora para el desarrollo del niño y que permite producir aprendizajes significativos. Y que a su vez la tecnología puede ser una herramienta posibilitadora de aprendizaje siempre y cuando se implemente de forma guiada y adecuada, y sin reemplazar a la actividad lúdica.

### **1.1 Palabras clave:**

*Juego- Infancia- Tecnología- Psicopedagogía*

## **2-Marco teórico**

### **2.1 El juego y sus definiciones.**

La primera fase en la vida de los seres humanos es la infancia. La infancia se caracteriza por la formación integral y global de los niños. Todas las personas recordamos aquella etapa vital, y un recuerdo inevitable en ella es el juego. Cabe resaltar que el juego no es algo que ocurre solamente en la infancia, sino que va mucho más allá y sucede durante toda la vida.

En la niñez temprana será el adulto el que inicie el juego y presente al niño los objetos, signifique las acciones, ponga palabras y sonidos al jugar.

Si tenemos en cuenta la etimología de la palabra juego, se puede establecer que proviene del vocablo latino *iocus*, cuyo significado es: diversión, acción de jugar o divertirse. En algunos textos también encontraremos el término lúdico, derivado del vocablo *ludus* que se relaciona con diversión infantil o juego.

El jugar es un acto sumamente creativo y activo.

El juego es una cuestión seria y compleja. Representa la cultura, el vínculo con pares, la aceptación de reglas, el establecimiento de acuerdos, la puesta en juego de valores, de la personalidad, se da en un espacio y en un tiempo. El tiempo de la infancia.

Los juegos se modifican, evolucionan acompañando a los cambios sociales y culturales que atraviesan las personas a lo largo de los años. Se pueden mencionar múltiples juegos, entre los cuales se hallan saltar la soga, la taba, bolitas, escondidas, manchas, gallito ciego, la rayuela, remontar barriletes, jugar con pelotas y muñecas de trapos, para pasar luego al juego con dichos juguetes fabricados con otros materiales; juegos de mesas, juegos digitales y aparatos tecnológicos que fueron ganando su lugar en la época contemporánea. Algunos perduran con el paso del tiempo y otros han sufrido la pérdida de protagonismo que poseían en infancias anteriores. Cada sujeto guarda en su mente una imagen y representación singular, propia y significativa del juego que acompañó a su historia de vida. A través de éste, aprendimos de nosotros mismos y de los demás; interactuamos, disfrutamos, pensamos y sentimos.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

La dimensión lúdica representa una instancia fundamental e irrenunciable, a través de la cual se desarrollan todas las actividades infantiles. El grupo de pares y adultos constituye un escenario donde el niño podrá representar una gama de personajes y escenas; en donde se expresarán emociones, sentimientos, expectativas, necesidades y motivaciones, tanto en el juego libre como en el juego organizado y guiado.

El psicólogo Bruner, destaca la posibilidad que brindan los escenarios lúdicos para la realización de transformaciones simbólicas que permiten al pequeño, la resolución de deseos y conflictos, y a su vez la apropiación de reglas y valores sociales.

Según el autor Francesco Tonucci “todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”.

En similitud a lo anterior, el psicoanalista Rodolfo sostiene que “no hay experiencias significativas para el niño pequeño que no hayan pasado por la zona de juego”. Lo define como una práctica significativa, un “trabajo”, a partir del cual el sujeto construye la realidad y se construye un cuerpo a sí mismo. “Es la columna vertebral del mundo del niño, que jugando se relaciona con los otros, elabora sus conflictos y plantea preguntas”.

Tal como lo expresa la autora Schejtman, el jugar infantil es considerado la expresión paradigmática de abordaje al psiquismo del niño en constitución, desde diferentes escuelas psicológicas y psicoanalíticas.

Al referirse al juego, Freud (1920) sostiene lo siguiente:

*Los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando de esta manera la energía de la misma. Asimismo, hay un deseo dominante que influye en todo juego infantil: el deseo de ser grande y poder hacer lo que hace la gente grande.*

El juego, desde el psicoanálisis, constituye dos valores distintos: uno constitutivo y otro elaborativo. Al hablar del “papel del juego” nos referimos en primera instancia a este valor constitutivo en tanto posibilitador de una realidad para el sujeto, de un lugar del Ser y para ser, ya que un niño viene al mundo dotado de un cuerpo orgánico y con él de todo un bagaje de recursos potenciales para su crecimiento y desarrollo, sin embargo es un ser desvalido que requiere de la asistencia de otro de su especie para asegurar su supervivencia. Ahora bien, aunque el niño sea provisto de los recursos necesarios para su

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

bienestar y desarrollo físico, esto sólo no es suficiente para hablar de un proceso de constitución psíquica, es decir, de un Yo constituido. Freud lo explica en su famoso texto *Más allá del principio del Placer* (1920), con la famosa historia del carretel. En una muy oportuna observación a su pequeño nieto de año y medio, Freud da luz a un proceso importantísimo para comprender el valor constitutivo del juego para el niño. Freud comprendió entonces que el pequeño utilizaba este juego como un medio para elaborar las angustias de pérdida del objeto. Ante la separación materna (las ausencias esporádicas de la madre) el bebé se veía invadido de fuertes sentimientos de angustia y desamparo y si no lo manifestaba con el llanto era porque el juego le permitía lograr un dominio ante los objetos del mundo exterior como una compensación ante el abandono de la madre, en esta representación de hacer ir y venir al objeto.

Este juego era de suma importancia para el niño ya que además constituía un examen de realidad, debido a que en este dominio y manipulación de los objetos, en el lanzar y recoger el juguete se establecía un límite entre su Yo y el mundo exterior, una diferenciación entre el adentro y el afuera.

El jugar permite activar la imaginación; el niño en el acto de ficción lúdica aprende a pensar, permite recrear y crear nuevas situaciones, poniendo en marcha la capacidad artística.

A lo largo de un intenso y extensivo trabajo, Malanie Klein (1932) concluye que “el juego es el mejor medio de expresión del niño”. Además sostiene que expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos.

Asimismo, el autor Vigotsky, señala que el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos nuestros conflictos. Nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos. Además señala que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Por otra parte, la autora Paín (1998), elaboró la siguiente definición:

*El juego propiamente dicho es una actividad predominantemente asimilativa, por la cual el sujeto alude a un objeto, propiedad o acción ausente, por medio de un*

*objeto presente que constituye el símbolo del primero y guarda con él una relación motivada.*

Según la autora Cañeque (1991),

*Existen jugos más organizados, en donde una partida comienza y termina frente a una señal determinada, la duración puede ser fijada de antemano y se delimita un lugar geográfico. Por otra parte, en los juegos más libres, reconocidos por su “expresión original”, los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el aquí y ahora. (págs. 9-12)*

Arminda Aberastury, introductora del psicoanálisis de niños en la Argentina, se preguntaba hace ya treinta años si la aparición o ausencia de determinados juegos en diferentes edades implicaban trastornos del desarrollo y si la producción de un determinado juego en un niño daba cuenta de su posicionamiento subjetivo.

Es por lo expuesto anteriormente, desde los diversos autores, que genera preocupación cuando el niño no juega, porque queda sumergido en soledad, paralizado, aislado no sólo del mundo que lo rodea sino también de poder dialogar con sus propios contenidos internos, lo que implica la constitución de un psiquismo empobrecido, frágil y restringido.

## **2.2 La evolución del juego**

El juego se experimenta de diversas maneras y progresa en las distintas etapas de la infancia, pero en términos generales se puede decir que es esencial en la vida de los niños y constituye un elemento fundamental para el desarrollo integral y para el aprendizaje; a través del juego los niños exploran, buscan y descubren el mundo por sí mismos.

Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera del ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

y relacionarse con adultos y con los pares. Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia.

Además posee una función comunicativa, en donde el juego simbólico es una expresión natural en la que, como se mencionó anteriormente, el infante despliega tanto sus capacidades cognitivas, sensoriales, como su desarrollo afectivo y social.

Se reconoce que cuanto más pequeño sea el niño, su actividad lúdica aparentemente es más simple, la cual se va complejizando a medida que progresa en su desarrollo. Esto trae como consecuencia que a medida que la persona aumenta en edad, va requiriendo menos de esa actividad, lo que no significa que el adulto deje de jugar.

Aberastury realizó un recorrido evolutivo de los juegos de los niños relacionados con las etapas psicosexuales, donde el juego observable da cuenta de la primacía de zona erógena en cada edad. El recorrido parecería mostrar una primera etapa donde el juego se centra en el propio cuerpo, en el descubrimiento de sensaciones y su posible evocación, donde desde el contacto con el otro, el niño empieza a tomar registro de su propio cuerpo y donde los juguetes son vividos como prolongaciones de ese cuerpo. Paulatinamente y a medida que el aparato psíquico se estructura y el cuerpo del sujeto se desprende de la apropiación con el adulto en los primeros tiempos de la vida, también los juegos y los juguetes empiezan a tener un valor más funcional.

Según el autor Erickson (1982), la evolución del juego se desarrolla en tres etapas: autocósmica, microesfera y macroesfera. En la etapa autocósmica, el niño comenzará a explorar su cuerpo y luego jugará con personas y objetos accesibles a él. La etapa microesfera, corresponde al mundo de juguetes susceptibles de manipular y que tienen sus propias leyes; y en la etapa macroesfera el niño se relacionará con otras personas, a las que en un primer momento trataba como cosas, considerará sus opiniones y respetará las reglas del juego, lo cual contribuirá al proceso de socialización.

De acuerdo a la concepción que sostiene Winnicott, existe una zona intermedia de experiencia. En esta zona se despliega el juego y la experiencia cultural. De hecho plantea

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

una línea evolutiva, desde los fenómenos transicionales al juego, del juego al juego compartido, y del juego compartido a la experiencia cultural.

Respecto a la temática del juego, Vigotsky diferencia tres tipos o etapas sucesivas: los juegos con distintos objetos, los juegos constructivos y los juegos reglados.

Los juegos con distintos objetos, son las primeras actividades y se caracterizan por la exploración que realizan los pequeños sobre distintos objetos para poder dominarlos.

En los juegos constructivos se evidencian las primeras acciones planificadas y racionales. El niño realiza construcciones sostenidas en modelos internos y también externos, pudiendo expresar su mayor relación con el mundo que lo rodea.

Los juegos de regla facilitan la apropiación de comportamientos y saberes sociales, al tiempo que promueven el desarrollo de la razón. Para Vigotsky, el juego de reglas es un espacio de enseñanza y aprendizaje.

Desde la teoría psicogenética de Jean Piaget, se ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental del niño. Para este autor, el juego es a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño, correspondiendo a cada etapa cierto tipo de juego.

De acuerdo con los períodos de evolución del niño se observa un tipo de juego determinado: en el estadio sensorio-motriz o de inteligencia práctica (de 0 a 2 años), existen juegos o ejercicios funcionales, donde el niño utiliza el ejercicio motor, produciéndole placer funcional.

En el estadio pre-operacional o de inteligencia intuitiva (de 2 a 7 años), se hallarán tres tipos de juego: juego simbólico, en donde el pequeño “hace como si” representara una situación determinada con objetos no presentes, que requiere la representación; el juego dramático, que enfoca situaciones familiares y que no alcanza una separación total de lo real y lo ficticio; y el juego socio-dramático, el cual se torna más colectivo y el tema se amplía, ya no sólo es familiar.

El período de operaciones concretas (7-12 años), se caracteriza por el juego reglado, en donde el niño llega a tener un sentido de obligación con los demás.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

En el estadio de operaciones formales (12 años en adelante) se destaca el juego de construcción, en donde el niño siente la necesidad de crear por medio de los materiales y donde ya ha interiorizado todas las otras formas de juego y las aplica en la construcción.

Es importante que la oferta de estímulos lúdicos esté en el nivel de dificultad óptima, como diría Piaget, para desequilibrar la adaptación lograda entre asimilación y acomodación y que el sujeto sea capaz de reequilibrarse con esquemas de complejidad creciente, combinando novedosamente los esquemas existentes.

### **2.3 Clasificación de juegos**

La clasificación nos permite tener una representación mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que podemos trabajar y ofrecer.

Los juegos pueden ser clasificados de acuerdo a: el espacio en que se realiza el juego, el papel que desempeña el adulto, el número de participantes, y la actividad que realiza el niño.

El espacio en el que se realizan, hace referencia a los juegos de interior y juegos de exterior. Se tiene en cuenta el espacio que se necesita según la actividad, por ejemplo para correr, perseguirse, esconderse, subir por estructuras, etc.; son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior. Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

De acuerdo al papel que desempeña el adulto, podemos nombrar al juego libre, al juego dirigido y al juego presenciado. Los niños juegan espontáneamente, siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y dirige el juego. Por otra parte, los juegos dirigidos, serán aquellos en donde el adulto, enseña o dirige el juego. Del mismo modo, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego, se denomina juego presenciado.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

El juego según el número de participantes puede ser clasificado en: juego individual, juego paralelo, juego de pareja o juego grupal. Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro par o adulto, aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance. Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo. Por otra parte, llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños o adultos. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos con los otros, pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no se da una interacción y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con otra persona adulta. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social. Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño y también pueden jugar en grupo con varios compañeros. En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

Los juegos según la actividad que promueve en el niño pueden ser: juegos sensoriales: en donde los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del período sensorio motor, desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de educación infantil. De acuerdo con cada uno de los sentidos se dividen en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. Asimismo, se encuentran los juegos motores, que parecen espontáneamente en los infantes desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

En el juego manipulativo intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, agarrar, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá tomando todo aquello que tenga a su alcance.

En los juegos de imitación, los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia.

El juego simbólico es el juego de ficción, el de “hacer como si“, es realizado por los infantes desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos , transforma un palo en caballo, o una caja en un auto, o también a las personas , por ejemplo convierte a su hermana en su hija, y también a los acontecimientos, coloca una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar, entre muchos otros.

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las personas hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos conocidos por todos pueden ser: trabalenguas, veoveo, etc.

Los juegos de razonamiento lógico: son todos aquellos que favorecen el razonamiento lógico-matemático.

Los juegos de relaciones espaciales: son aquellos que requieren la reproducción de escenas, rompecabezas, que exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Los juegos de relaciones temporales, para los cuales se cuenta con materiales y juegos con este fin; son recursos con secuencias temporales, para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Entre los juegos de memoria, hay múltiples y diversos, que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.

Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del profesional. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

## **2.4 El juego en la clínica psicopedagógica**

Como psicopedagogos utilizamos cotidianamente en la clínica al juego como una herramienta de trabajo; tanto en el proceso del diagnóstico como en el tratamiento psicopedagógico.

Cuando trabajamos en la clínica con los niños, ya sea de forma individual o grupal, el juego que se despliega delante y con nosotros, será diferente al que se dé en otro contexto. Uno de los factores influyentes será claramente el encuadre establecido y acordado; y también la calidad lúdica y las estrategias para desarrollar el juego que nosotros como terapeutas podemos ofrecer.

Como se mencionó anteriormente, para los profesionales que trabajamos con niños, el juego es una herramienta indispensable. Nos aporta información del sujeto, acerca del momento evolutivo en el que se encuentra, de sus capacidades y de sus necesidades. Asimismo nos permite detectar ciertas dificultades.

Sabemos claramente que desde la mirada psicoanalítica, el juego en el niño es un medio de expresión, el cual equivale a la palabra en el adulto.

El autor Erik Erickson considera al juego como un medio de revelación, en donde los niños pueden experimentar y estructurar su mundo; asimismo, le otorga valor como elemento de uso terapéutico.

Al referirse a la hora de juego psicopedagógica, Fernández (1996) sostiene que:

*El saber se construye haciendo propio el conocimiento del otro, y la operación de hacer propio el conocimiento del otro sólo puede hacerse jugando. Ahí encontramos una de las intersecciones entre el aprender y el jugar. El conocimiento lo posee el Otro, y sólo se lo puede adquirir de manera indirecta; en*

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

*cambio, el saber, que es una construcción personal y otorga posibilidad de uso, está relacionado con el hacer, con encarnar el conocimiento de acuerdo con los caracteres personales. No puede haber construcción del saber si no se juega con el conocimiento. (p.185)*

El juego de los niños tiene características particulares en función del momento de la constitución subjetiva que éstos se encuentran atravesando. Los juegos de aquellos que vienen a consulta también revelan el momento de la constitución subjetiva por el que están transitando pero en el sentido que denuncian que una operación en la estructuración de ese niño no se ha concluido o está detenida. Por ello confiamos que cada vez que un niño juega en un tratamiento está jugando aquella escena que necesita ser jugada. Esa operación que no ha concluido o está detenida es la que tendrá que relanzar el terapeuta a lo largo del tratamiento.

En el trabajo psicopedagógico, la implementación del juego y del jugar, está acompañado de objetivos específicos, relacionados con el aprendizaje y/o las dificultades de aprendizaje que presente el paciente. A partir del uso de los juegos estructurados e inestructurados, se podrá evaluar los procesos y estrategias de aprendizaje que el niño ha adquirido hasta aquí y su modo de implementarlos.

Las intervenciones del psicopedagogo en relación al juego, podrá tener como objetivos centrales: estimular el desarrollo del juego y mantener el nivel de espontaneidad; enriquecer el juego y favorecer la creatividad.

Al iniciar la sesión psicopedagógica, las intervenciones apuntarán a crear la zona de juego y deshinibir. Esta primera etapa es llamada caldeamiento. Las intervenciones más habituales son la comprobación (comprensión simpática), en la cual se reflejan los sentimientos, las repeticiones y las contradicciones. Luego habrá una interpretación, que pone en claro el significado del tema en relación a los conflictos del niño. También deberá haber una distribución de roles.

Durante el juego, las intervenciones más recurrentes son las siguientes: la incitación, la cual hace experimentar al niño que en la representación, todo está permitido. La tranquilización, que permite el sostén y el apoyo. Las intervenciones mediante el rol, mediante las cuales haya inversiones de roles, representación en espejo de actitudes similares, etc. También la interpretación verbal representada se realiza desde el rol,

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

llevando a cabo una observación con valor interpretativo que se verbaliza al chico. La comprensión simbólica, consistirá en la expresión de conflictos por medio de imágenes simbólicas. Por último, las explicaciones didácticas, en donde se explica o se enseña.

Al mismo tiempo, resulta relevante considerar que cada paciente y terapeuta presenta una forma de jugar específica, y que en este espacio en común, se deberá construir una nueva forma de jugar promoviendo la creatividad, la flexibilidad, la comunicación y nuevas vías de aprendizaje.

## **2.5 El uso de la tecnología en los niños**

En la actualidad, nos encontramos con una situación particular y propia de la modernidad, el avance de la tecnología es irreversible. Los chicos tienen un contacto precoz con la tecnología, son influenciados y crecen en un mundo digital; celulares, tablets, computadoras; forman parte de su vida y de su tiempo. Cada vez es más frecuente que los niños y niñas estén en ambientes con mayor acceso a los medios de comunicación e información. Son atraídos y sometidos a esta gran atracción que poseen los aparatos tecnológicos; los cuales implican un conjunto de estímulos e información impensados tiempo atrás.

Desde el rol psicopedagógico es ineludible pensar y reflexionar sobre la incumbencia y la influencia que presenta la tecnología en el aprendizaje de los niños.

Existen diversas posturas y puntos de vista respecto a la influencia positiva o negativa que presentan los aparatos tecnológicos en y con los niños.

La doctora Radesky (2015) afirma que:

*Que el abuso de estos dispositivos durante la infancia, podrían interferir con su desarrollo de la empatía, sus habilidades sociales y de resolver los problemas, que generalmente se obtienen de la exploración, los juegos no estructurados y la interacción con amigos.*

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Es así que el autor Rodolfo implementa el término “pantalla” para referirse a aquello que despierta una violenta atracción, pasión, con claras manifestaciones desde fines del segundo semestre de vida del bebé.

Se suele definir al juguete tecnológico o digital, a aquel basado en tecnología digital que no sería otro que aquel dispositivo de juego que incorpora en las posibilidades lúdicas elementos de tecnología digital. Con esta categoría podríamos señalar a los soportes de videojuegos (consolas, celulares, computadoras, etc.) y también los conocidos juguetes digitales.

Además cuando se le pregunta al autor Rodolfo respecto a que si los juguetes tecnológicos, como los videojuegos, tienen la culpa de todo, él contesta que “No, no tienen nada de negativo en sí. Son juegos que se añaden a los tradicionales. El problema no es el juguete sino que el chico se vuelva adicto o no tenga otras opciones.”

No podemos negar que los pequeños presentan una destacada y sorprendente capacidad para adquirir un dominio veloz sobre ellos. Estos aparatos tecnológicos les generan un gran interés, y hasta se podría decir que en algunos casos, aquel es un único y exclusivo; lo cual podría tornarse una situación preocupante cuando el niño únicamente juega y pasa gran tiempo con aparatos tecnológicos, dejando de lado juegos imaginativos, juguetes u otros medios de recreación. Los niños deben poder comprender cuándo se utiliza la tecnología y con qué fines. Es ahí donde debemos ubicar y remarcar la responsabilidad de los adultos para atender dichas situaciones.

Los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad y su imaginación y los obstáculos necesarios para que su cuerpo adquiriera un desarrollo sensorial y motor óptimo. Los cuerpos sedentarios y bombardeados con estímulos sensoriales caóticos generan repercusiones negativas en determinadas aptitudes esenciales y esperadas en cada edad. A su vez, los sujetos de hoy, preparados desde el principio para la velocidad, llegan a la escuela con problemas en su capacidad de autorregulación y de atención, dos elementos necesarios para aprender, y que al final acaban siendo problemas importantes de control del comportamiento.

Según la neuropsiquiatra infantil, Amanda Céspedes, el uso de las tecnologías digitales en los niños, es un asunto complejo, y más aún antes de los 10 años. Asegura que es una etapa en la que se están desarrollando velozmente las diversas funciones cerebrales al

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

servicio de la comunicación interpersonal. Las tecnologías digitales están cambiando el cerebro y la mente de los chicos.

Además, Céspedes sostiene que:

*Mientras más temprano se inician los niños en el uso de estos aparatos, menos se desarrollan habilidades sociales tales como la capacidad de leer la mente del otro a través de la mirada, la lectura de claves no verbales, la pragmática (ajustar con rapidez la conducta al contexto), la empatía y la atención espacial (recoger velozmente datos del contexto). Disminuye el empleo de reglas sociolingüísticas (dar las gracias, pedir permiso, sonreír) y se privilegia el contacto social fugaz.*

Pero por otra parte, afirma que el uso de las tecnologías digitales, se constituye en un recurso espléndido cuando se siguen fines específicos y bien definidos dentro del aula.

Claramente podemos afirmar, que no es la misma situación aquella en la cual el niño se encuentra jugando aislado con un videojuego en cualquier aparato tecnológico, que el otro que juega involucrando e integrando a un par o a un adulto en su discurso.

En algunos juegos computacionales, por ejemplo, los caminos de resolución son pre-programados, con poco espacio a la invención de soluciones nuevas y alientan la repetición. Lo cual podría traer aparejado una creatividad lábil y limitada. Por otro lado, algunos autores creen respecto a la riqueza de algunos juegos computacionales, especialmente los más complejos, los cuales estimularían el desarrollo de capacidades cognitivas como anticipación, evaluación y selección, entrenamiento en la resolución de problemas y adaptación a estímulos complejos y simultáneos, destrezas viso-motrices y espaciales, etc. Generando un enriquecimiento del pensamiento en todos sus niveles.

Teniendo en cuenta los diversos puntos de vistas de los autores mencionados previamente, resulta interesante reflexionar sobre los efectos que genera el uso de los aparatos tecnológicos tanto en el desarrollo físico como mental de los niños.

Como psicopedagogos no podemos quedar aislados de estas cuestiones, y es de suma importancia debatir y reflexionar sobre las opciones que brindamos a los pacientes sobre el uso del tiempo para el juego y si implementamos la tecnología en el consultorio, como así también las orientaciones a padres y a las familias respecto a lo conveniente en cada caso teniendo en cuenta los objetivos que se quieran alcanzar. Debemos considerar cómo

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

influye el juego y los aparatos tecnológicos en el desarrollo de las habilidades sociales, en la imaginación, en la creatividad y en el lenguaje de los niños; ya que ambos son herramientas pero su uso adecuado y no el reemplazo de uno por otro, será lo que permitirá una mayor flexibilidad y un mejor crecimiento en los infantes.

### **3-Antecedentes.**

En la investigación: “El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia” se tuvo como objetivo principal crear y aplicar un método de trabajo lúdico, atractivo y eficaz para que el niño con necesidades educativas lingüísticas y conductuales, desarrollara su potencial comunicativo verbal y no verbal, utilizando el juego teatral como estrategia metodológica. Se trabajó en España, con 20 alumnos de Educación Infantil y Primaria, en sesiones de dos horas semanales durante el curso escolar, donde se trabajaron los bloques temáticos: juego simbólico y dramático, vocalización y relajación, expresión corporal, mimo, improvisaciones, títeres, ritmo y danza creativa y por último preparación de alguna obra de teatro. Los beneficios para los cuatro alumnos investigados y para el resto de los integrantes del grupo han sido patentes y significativos. Se ha llegado a la conclusión del gran potencial metodológico que tiene como recurso el juego teatral. Demostrando que el teatro debe ser vivo, original y divertido. Debe convertirse en un recurso y en un fin; siendo una herramienta y a la vez un premio, para el alumno y su profesor.

Asimismo, en la investigación: “Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego” el objetivo fundamental planteado fue analizar los diferentes usos del lenguaje en la comunicación verbal infantil en diferentes situaciones de juego. A partir de registros de situaciones interactivas de dos parejas de niños con edades comprendidas entre los 3- 3 años y medio y 4- 4 años y medio, se analizaron las producciones verbales a partir de una clasificación funcional de 6 categorías, y por otra parte se cuantificaron el número de intervenciones de cada intercambio para determinar si existían diferencias cuantitativas en cuanto a la longitud del intercambio en función del tipo de juego. Los resultados mostraron que los diferentes formatos de juegos pueden considerarse como experiencias lingüísticas que dan lugar a diferencias en el uso del lenguaje en niños pequeños, condicionando a su vez, la longitud media del intercambio.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

También en la investigación realizada en Bogotá, Colombia, “Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares” tuvo como objetivo explicar de qué manera es posible formar la función simbólica a través del juego temático de roles sociales. En el estudio participaron 20 niños de 5-6 años de último grado de preescolar de una institución educativa distrital de la ciudad de Bogotá, de los cuales 9 fueron niñas y 11 niños con una edad media de 5 años y un mes. Se obtuvieron como resultados que los niños logran generalizar las acciones simbólicas durante la representación de los roles al considerar la información que encuentran en la orientación que proporciona el adulto, lo que les da la posibilidad de producción de diversos actos creativos en la interacción con los otros roles. Se concluyó en que las formas complejas de juego temático de roles sociales permiten el desarrollo complejo de la función simbólica. La participación de los niños en la actividad de juego temático de roles sociales genera transformaciones en su desarrollo simbólico, lo que permite la conformación de nuevas formas de pensamiento y posibilita resolver de manera creativa cualquier situación considerando diferentes perspectivas. Además en el juego temático de roles sociales, los signos y símbolos, al principio, son siempre un medio de relación social, un medio de influencia sobre los demás y tan solo después se transforman en medios de influencia sobre sí mismo, ejerciendo un papel central en el desarrollo del pensamiento.

También se puede destacar que el juego colabora en las dificultades en la lectura, lo cual se demuestra en la siguiente investigación “El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora”. En dicho estudio se planteó como objetivo evaluar el impacto de un programa de intervención de la lectura, centrado en juego y aprendizaje implícito, sobre el desempeño lector en niños con dificultades lectoras, inmediatamente después y seis meses posteriores a la aplicación del programa. Se implementó un método de diseño cuasi - experimental, transversal y comparativo, en donde se evaluaron 20 niños, entre los 7 y 9 años de edad, con un desarrollo psicológico típico, quienes asistían regularmente a un colegio público de la ciudad de Cali, Colombia. Las evaluaciones pre y post incluyeron la aplicación de pruebas que exploran conciencia fonológica, capacidad lectora y rendimiento cognitivo general. Estos datos se emplearon para calcular diferencias entre los desempeños de los niños, obtenidos en la pre-intervención, pos-intervención inmediata y a largo plazo. Los datos recogidos demostraron que los niños mejoran significativamente su rendimiento lector inmediatamente después de la aplicación del programa, con un efecto que se mantiene a largo plazo. Se concluyó en

que las dificultades lectoras que presentan los niños participantes pueden mejorarse con la aplicación de un programa de intervención de la lectura, centrado en el juego y aprendizaje implícito.

Otra investigación llamada “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, realizada en este caso en una escuela de Santiago de Chile, con niños entre 7 y 8 años, tuvo como objetivo principal proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitiese implementarlo como una estrategia pedagógica. El estudio fue de tipo exploratorio y su diseño metodológico fue mixto; la muestra estuvo compuesta por 39 alumnos a quienes se le realizó una encuesta; y como conclusión se obtuvo cuáles eran aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Por tanto, en las propuestas lúdico-educativas, deben evitarse elementos como: objetos peligrosos, espacios cerrados o que reporten baja seguridad o confianza, actividades que no consideren intereses de los educandos, juegos de corta duración (menos de 5 minutos), material poco atractivo, entre otros.

A su vez, en la investigación de enfoque cualitativo “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? También se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. Se realizaron entrevistas a 8 docentes de escuelas públicas y privadas en Bogotá, Colombia. Se obtuvo como conclusión que el juego debe ser tomado como una herramienta educativa que el docente debe utilizar; para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

El objetivo del estudio “Juegos de niñas y juegos de niños: estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo”, consistió en describir la forma en que niños y niñas de primer ciclo de educación primaria representaban el juego infantil a través del dibujo. La recolección de datos se realizó en dos sesiones separadas por una semana, acompañada de narraciones orales de los participantes para cada dibujo. Una vez transcritas las entrevistas se codificaron las categorías más importantes a saber: tipo de

juego, dominio de actividad física, edad, género, dimensión social y lugar. Se trató de un estudio descriptivo–exploratorio. La recolección de datos se realizó de la siguiente manera: los dibujos fueron realizados de manera individual en el aula tradicional, con el objetivo de reducir el riesgo de generar en la niña o el niño el sentimiento de una prueba excepcional. Se realizó un análisis descriptivo de los tipos y temáticas presentes en los dibujos a través de un sistema de codificación que fue refrendado posteriormente a través de una entrevista con cada participante. Participaron en el estudio 15 estudiantes (7 niñas y 8 niños) de primer ciclo de educación primaria (segundo curso) de un colegio público de la provincia de Valencia, de edades comprendidas entre los seis y siete años. Se realizaron las gestiones oportunas de solicitar permiso a la dirección del centro escolar, a los propios niños y niñas, y finalmente a los padres y madres del alumnado. Se obtuvo como resultado que los dibujos de niños representan actividades deportivas y competitivas en espacios al aire libre en compañía de niños. Por el contrario, los dibujos de niñas representan actividades sedentarias o de baja intensidad realizadas bajo techo en compañía de niñas y mujeres adultas. En conclusión, se pudo afirmar que el dibujo infantil puede favorecer la comprensión del juego infantil con el fin de mostrar alternativas a aquellos modelos de cultura física dominantes impuestos desde la primera infancia.

Por otra parte en la investigación “Impacto de las tecnologías: mirada de los padres acerca de la vida sana del niño” que se realizó en Brasil, se buscó identificar la percepción de los padres sobre el impacto de la tecnología sobre la vida sana de los niños. Se trató de un estudio cualitativo descriptivo, realizado en dos escuelas de la ciudad, una pública y otra privada. Los sujetos del estudio fueron 15 padres de los escolares de seis a doce años que tienen contacto con la tecnología. Los datos fueron recolectados en un lugar predeterminado, a través de entrevistas semiestructuradas. Como resultados se obtuvo que era posible crear dos categorías, la primera fue la “tecnología de la relación y el niño con el factor tiempo,” y la segunda “proceso de la experiencia y rutinas para mediar en el uso de la tecnología”. Como conclusión se obtuvo que a la vista de los padres, la salud del niño está bajo la responsabilidad de ellos y de la escuela, y están directamente relacionados con la actividad y las relaciones familiares físicas. Se demostró la influencia de las tecnologías en la vida sana de los niños, y que proporcionan el aislamiento, la inactividad y la falta de búsqueda de otras formas de jugar.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Los profesionales deben alertar sobre el mal uso de la tecnología por parte los niños y conducirlos al seguimiento y control efectivo, ya que pueden convertirse en herramientas poderosas para el desarrollo del niño.

Otra investigación relacionada a la anterior es la llamada “Factores asociados a la disponibilidad y uso de medios electrónicos en niños desde preescolar hasta 4° grado”, en donde se demostró que el incremento en la disponibilidad de medios electrónicos ha modificado los comportamientos de niños y jóvenes, fomentando los de tipo sedentario, con efectos sobre la salud desde muy corta edad. Tuvo como objetivo central caracterizar la disponibilidad y uso de medios electrónicos, y sus factores asociados, en niños desde preescolar hasta 4° grado. Es un estudio de corte transversal con muestreo por conglomerados. Los padres diligenciaron la encuesta sociodemográfica, disponibilidad y uso de medios electrónicos en el hogar y en la habitación del niño. Respondieron 710 padres. El promedio de edad de los niños fue de 6,7 años y el 49,7 % eran hombres. El trabajo fuera de la casa de la mamá y los ingresos familiares se asociaron positivamente con la disponibilidad de medios electrónicos en el hogar y en la habitación del hijo. La disponibilidad del televisor, la computadora y consolas en la habitación del hijo, favorece un mayor tiempo de uso de estos medios electrónicos. Tanto el sexo masculino del hijo como la edad, se asociaron positivamente con la disponibilidad y uso de los medios electrónicos. Como conclusión se obtuvo que en este primer estudio en Colombia en que se documentaban la disponibilidad y el uso de medios electrónicos en niños, los hallazgos reflejaron que la vida moderna fomenta comportamientos sedentarios desde los primeros años de vida, asociados con problemas de salud desde la primera infancia. Se requieren estudios de intervención dirigidos a disminuir estos comportamientos en aquel contexto. Además, es importante considerar también que hay una marcada diferencia entre las generaciones actuales de niños en su primera infancia, comparados con los niños de generaciones precedentes, pues la tecnología hace parte de su vida desde el nacimiento, hecho que debe aprender a manejarse, tanto por los padres como por las instituciones educativas, con el fin de utilizarlos positivamente para contribuir a la educación de las nuevas generaciones y disminuir los potenciales efectos negativos que a la fecha han sido planteados.

En la investigación “Las relaciones de los niños y de los jóvenes con las viejas y las nuevas tecnologías de la información” se realizó un estudio cualitativo sobre las relaciones

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

y actitudes de los niños y jóvenes con los equipamientos tecnológicos, y los medios de comunicación de masas en general, dirigiéndose a tres públicos: los niños y jóvenes españoles de ámbito urbano de 6 a 16 años; los padres y madres de familias urbanas españolas que tienen hijos de esas edades; y los profesores de centros educativos con los ciclos formativos correspondientes. El objetivo principal radicaba en conocer y estudiar el comportamiento de los niños y de los jóvenes ante los equipamientos tecnológicos en cinco ciudades (Barcelona, Bilbao, La Coruña, Madrid y Sevilla) como representantes de la juventud en el ámbito urbano y, sobre todo, para prefigurar su comportamiento en un mundo futuro más con más tecnología. La metodología fue cualitativa, dado que los objetivos de información tenían que ver con percepciones, actitudes, sensaciones, comportamientos, procesos, motivaciones e imágenes asociadas. Como una única conclusión general, se pudo afirmar que a pesar de la presencia masiva de equipamientos tecnológicos en las vidas de niños y jóvenes y el apego que tienen hacia ellos, en el momento de elegir, todos siguen prefiriendo y poniendo en primer lugar a los amigos y familiares antes que a las máquinas.

#### **4- Planteo del problema**

##### **4.1 Preguntas de investigación**

Considerando lo expuesto anteriormente y al reflexionar sobre los temas abordados, las preguntas que guiaron esta investigación fueron:

¿Qué nivel de relevancia le asignan los psicopedagogos al juego en niños pequeños?

¿Han incrementado el uso de la tecnología con los niños en el consultorio?

## **4.2 Justificación**

Diversos autores e investigaciones han demostrado la importancia que tiene el juego en el desarrollo evolutivo y en el aprendizaje de los niños. Existen múltiples juegos posibles de implementar. A su vez, el avance de la tecnología en la sociedad actual, ha tenido una influencia notoria en los infantes, sin quedar exentos, lo cual hace que manifiesten un gran interés en la utilización de aparatos tecnológicos como formas de juego, dejando de lado en muchos casos la realización de juegos tradicionales e imaginativos.

Estos hallazgos ponen de relieve la importancia que tiene que desde nuestra función y desde nuestro rol de psicopedagogos podamos reflexionar y debatir sobre las implicancias del juego y de la tecnología en el crecimiento y desarrollo de los infantes.

Este trabajo de investigación se realizó con el propósito de conocer qué tipo de intervenciones realizan los psicopedagogos en su quehacer profesional con los niños en relación al juego y al uso de la tecnología en la clínica. Por lo cual tuvo implicancias prácticas positivas, intentando atender el problema de un grupo específico, en este caso conformado por los pacientes que asisten a la clínica psicopedagógica.

El modo de llevar a cabo dicha investigación consistió en realizar entrevistas semiestructuradas a los profesionales anteriormente mencionados, para obtener información y datos significativos sobre los temas abordados.

## **4.3 Viabilidad**

Esta investigación fue viable de realizar ya que se contó con los recursos necesarios; respecto a la población con la cual se trabajó, se pudo acceder a la misma sin dificultad. Además los recursos materiales y financieros que se requirieron fueron escasos, y se implementaron sin complicaciones.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

#### **4.4 Consecuencias**

Respecto a las implicancias de la investigación realizada, se puede considerar que presentó repercusiones positivas en los profesionales que participaron en el estudio, ya que posibilitó un tiempo y espacio de análisis y reflexión sobre su práctica profesional, abordando estrategias, recursos y metodologías implementadas relacionadas al juego y a la tecnología en la clínica psicopedagógica con niños. A su vez permitió ampliar la visión sobre la diversidad de juegos que se ofrece en la clínica teniendo en cuenta las concepciones y los objetivos individuales que presenta cada uno sobre las cuestiones abordadas.

#### **5- Objetivos**

- Conocer el tipo de abordaje que realizan los psicopedagogos, respecto al uso de juegos y de la tecnología con niños pequeños en la clínica.
- Valorar al juego como herramienta de trabajo en la clínica psicopedagógica.
- Conocer qué aparatos tecnológicos implementan los profesionales de psicopedagogía y cómo son utilizados con los pacientes.

#### **6-Método**

##### **6.1 Diseño**

Se realizó una investigación-acción, la cual se caracteriza por detectar una problemática social e interviene para responder y brindar posibles soluciones a las problemáticas sociales de la época. En esta caso la problemática actual específica, hace referencia al avance tecnológico y la importancia del juego en el desarrollo de los niños; teniendo en cuenta fundamentalmente sus usos en la clínica psicopedagógica.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

## **6.2 Participantes**

Los participantes del estudio fueron profesionales del área de psicopedagogía que trabajan actualmente en el área de clínica, tanto en instituciones privadas como públicas; con niños cuyas edades rondan entre los 3 y los 10 años. Los profesionales habitan la zona sur de la provincia de Buenos Aires y trabajan en consultorios particulares, centros de rehabilitación y hospitales.

## **6.3 Técnicas de recolección de datos**

Para la recolección de datos se elaboró y se implementó una entrevista semiestructurada, compuesta por 16 preguntas, para ser contestadas por cada participante que permitió obtener datos significativos sobre los temas investigados.

## **6.4 Procedimiento**

Durante esta investigación, para realizar la recolección de datos, de sustentos válidos y coherentes, se llevaron a cabo entrevistas individuales con los psicopedagogos. Cumplimentar con dicha entrevista demandó aproximadamente 45 minutos de tiempo con cada entrevistado. Luego, los datos obtenidos fueron analizados con detenimiento.

## **7-Resultados.**

En el presente apartado se dan a conocer los resultados obtenidos con la aplicación del instrumento de recolección de datos.

Respecto a la definición de juego, las profesionales realizaron diversas definiciones, recurrieron a términos tales como actividad o despliegue de herramientas que posibilitan desarrollar las capacidades de simbolización y de creatividad. A su vez lo consideran como una herramienta terapéutica, a través de la cual se expresan fantasías, sentimientos y pensamientos; y en donde se elaboran situaciones significativas para el sujeto. Algunas psicopedagogas destacan la presencia de placer y disfrute a la hora de llevar a cabo dicho

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

juego. Se puede considerar que en todas las definiciones, ya sea de forma implícita o explícita, existe una implicancia del rol activo por parte del niño.

En relación a si consideran importante al juego, todas las psicopedagogas destacan lo fundamental que es para el desarrollo evolutivo del niño justificándolo mediante la alusión de algunas de las capacidades anteriormente mencionadas y agregando que el niño a través de la actividad lúdica logra expresarse, construirse y reconocerse como tal. Por lo cual no hay ninguna duda respecto al lugar esencial y notorio que tiene el juego para la clínica psicopedagógica.

Las habilidades y capacidades que se despliegan en el juego, según respondieron las entrevistadas de manera recurrente son las siguientes: simbolización, atención, creatividad, memoria, tolerancia a la frustración, socialización y habilidades psicomotrices.

En cuanto a los tipos de juegos seleccionados para la clínica, se observa una amplia diversidad ya que éstos dependen de cada paciente, de sus edades y de los objetivos propuestos, según aclaran las terapeutas. Sin embargo, indican el uso de juegos didácticos, juegos reglados, juego simbólico, y la implementación de material estructurado e inestructurado.

Las profesionales afirman, sin lugar a duda, que los niños demuestran un gran interés en el juego. Algunas agregan tener en cuenta como punto de partida los intereses de cada niño; y otras el disfrute que genera en cada sujeto.

En base a lo que observan las psicopedagogas cotidianamente, los niños eligen los juegos de acuerdo a las edades y a sus propios intereses. Algunas coinciden en que los niños más pequeños, hasta aproximadamente los 7 años, prefieren los materiales inestructurados; mientras que los más grandes seleccionan los juegos reglados. Además cabe consignar la aclaración de dos profesionales, que especifican que dicha elección se da dentro del contexto clínico, ya que si los niños se encontrarían en sus hogares preferirían utilizar juegos online, en computadora, celulares o tablets.

La relación existente entre juego y aprendizaje que encuentran las terapeutas, consiste en un vínculo estrecho y mutuo. El juego posibilita que se dé el aprendizaje, en otras palabras, el juego es un “mediador” del aprendizaje. Además sostienen que muchas veces

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

el niño, aprende a través de la actividad lúdica, sin darse cuenta que mediante ésta se puede introducir diversas formas de aprender un determinado contenido formal.

Frente a la pregunta si han incrementado el uso de aparatos tecnológicos en el consultorio frente al avance notorio de la tecnología, las respuestas coinciden en remarcar que en algunas ocasiones se implementan, sobre todo por el interés que les proporcionan a los chicos. Asimismo dos profesionales aclaran, que si bien, lo tienen en cuenta como un recurso para usar, prefieren el uso del juego por sobre el uso de cualquier aparato tecnológico. Por lo cual, se podría decir que no hubo un marcado incremento en su uso.

Cuando se indagó sobre el modo en que implementan la tecnología con los niños, las respuestas muestran que sobre todo la utilizan para la búsqueda de información o videos, o para implementar programas de alfabetización.

A su vez los aparatos tecnológicos que más utilizan y teniendo en cuenta la posibilidad de contar con dichos recursos son la computadora, el celular o la tablet.

En relación a la importancia del uso de la tecnología en la clínica psicopedagógica, las entrevistadas sostuvieron que es relevante por el interés y familiaridad que demuestran los niños en la cotidianidad, y que además debe ser un recurso útil permitiendo al sujeto explorar otro tipo de herramienta.

En su mayoría, contestaron que las habilidades o capacidades que la tecnología permite desplegar en los niños son las siguientes: velocidad de procesamiento de la información, percepción y atención.

Por otra parte, en cuanto a si la tecnología provoca limitaciones en los infantes, la mayoría afirmó que sí y una sola que no. Entre las limitaciones que se pueden generar, las mencionadas fueron: el uso abusivo, el acostumbramiento a la inmediatez y la falta de interacción o contacto con el otro. Otras fueron problemas atencionales, falta de flexibilidad y sedentarismo.

Las psicopedagogas encuentran determinadas relaciones existentes entre la tecnología y el aprendizaje, la tecnología como mediador del aprendizaje, que permite que el niño aprenda de forma dinámica, y que puede fomentar y motivar el aprendizaje significativo. Otras profesionales aclaran que las relaciones pueden ser positivas o negativas, y remarcan

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

la importancia de que un adulto sea el que guíe el uso de la tecnología para que se dé el aprendizaje.

Respecto a las recomendaciones o sugerencias que suelen brindar a los padres en cuanto al uso de aparatos tecnológicos por parte de sus hijos, hacen referencia a que es relevante que los padres tengan acceso a lo que sus hijos realizan con la tecnología y que asimismo su uso sea por períodos estipulados y breves. Además una profesional sugiere evitar juegos violentos. Por otra parte, una terapeuta remarca la importancia de poder indagar las horas en que un paciente dedica al uso de la tecnología en su casa, y en base a eso brindar indicaciones o tenerlo en cuenta para el plan de tratamiento.

Por último, algunas entrevistadas decidieron agregar determinados datos, tales como que el juego y la tecnología son herramientas que favorecen el tratamiento psicopedagógico y que por medio de ellos se pueden desplegar y explorar herramientas. También que como educadores se debe tener mayor permeabilidad para el uso de juegos tecnológicos que traen los chicos a la sesión, para descubrir sus intereses y posibilitar el encuentro con la enseñanza.

## **8- Discusión y conclusiones.**

A continuación, se interpreta y analiza la información obtenida por medio de los instrumentos de recolección de datos, que fueron las entrevistas semiestructuradas,

A partir de los datos recogidos en las entrevistas realizadas a las psicopedagogas y del estudio de los planteos de los diversos autores que abordaron los temas en cuestión, se puede demostrar la diversidad de puntos de vistas, los cuales resultan enriquecedores a la hora de analizarlos y debatirlos. En dichos planteos hay puntos de encuentros y desencuentros, pero a los cuales no podemos asignar el valor de correctos o incorrectos; sino extraer de ellos cuestiones significativas para nuestra labor profesional.

Se plantean diversas y múltiples definiciones de juego, pero existe una coincidencia en el énfasis que tiene su uso y desarrollo. El juego en psicopedagogía es un eje central. Es el canal más directo para poder establecer un vínculo con el paciente.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Desde la posición coincidente sobre la clínica psicopedagógica planteada por cada uno de los profesionales, se compromete la capacidad de juego del psicopedagogo y el requerimiento de una formación rigurosa que permita analizar y atender al juego como conducta compleja. Otra práctica es posible en tanto estemos dispuestos a jugar en la clínica; es una práctica sumamente enriquecedora. Jugar los juegos que propone el paciente para ir creando-proponiendo los juegos que necesita jugar y posibilitar otros nuevos. Jugar permite el desarrollo evolutivo del niño, es una fuente de desarrollo social, emocional y cognoscitivo; permitiendo desplegar múltiples habilidades, tales como creatividad, imaginación, atención y socialización, y asimismo permitiendo crear aprendizajes significativos.

La implementación del juego en la clínica psicopedagógica no es azarosa, debiendo adecuarse al contexto, a los objetivos propuestos, a la etapa evolutiva del paciente y al encuadre en general. Debemos ofrecerle a cada niño posibilidades de juego, que articulen lo imaginario con lo real. Nuestra propuesta debe ser amplia, abierta, flexible; brindándole un marco confiable y contenedor.

En cuanto a los tipos de juegos o materiales implementados, es fundamental proponer múltiples opciones y recursos, desde materiales inestructurados o estructurados, juegos simbólicos, juegos de roles, juegos reglados, o la combinación de varios que podría permitir una experiencia que dé lugar a la libre expresión y al entusiasmo.

Por otra parte, en la actualidad, las nuevas tecnologías han aportado una nueva forma de entretenimiento, juego y aprendizaje.

Como ya se ha mencionado, los avances tecnológicos han producido cambios vertiginosos en los intereses de los niños y esto se ve acompañado por un incremento en su uso; a su vez son influenciados de forma notoria.

El uso de las nuevas tecnologías es todo un desafío. Como psicopedagogos podemos implementarlas como herramientas, apoyándonos en el interés que les genera a los infantes, pero sin excluir al juego. Este recurso debe ser favorecedor para abrir caminos a nuevos aprendizajes atendiendo a la singularidad de cada sujeto. Debe ser un instrumento potenciador, y a la vez, trabajar conjuntamente de manera que se disminuyan las posibles limitaciones que puedan generar en los niños.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Los posibles efectos contraproducentes como a su vez, las posibles influencias positivas, que pudiese generar el uso de los aparatos tecnológicos dependerán del tipo de implementación que se haga respecto a ella y que funcionalidad se le asigne. Sabiendo de antemano que cualquier uso abusivo es desfavorable para cualquier persona; allí también se resalta nuestra función preventiva a la hora de abordar estas cuestiones significativas en la época actual.

Podríamos pensar que la exposición temprana a los aparatos tecnológicos desarrollará, talentos perceptivos diferenciales y capacidades mentales particulares, siempre y cuando dicho uso esté guiado por un adulto que plantee objetivos específicos y proponga un tiempo de duración determinado. Asimismo orientando tanto a los niños como a sus padres, sobre los posibles usos que se puedan hacer, dejando en claro objetivos y funciones.

Simultáneamente se plantea la importancia de acompañar a los niños en estos usos y flexibilizar su interés abriendo y ampliando el acceso a diversos recursos, para que el juego no pierda su lugar esencial en su desarrollo y que los niños no dejen de sentir placer y entusiasmo a la hora de jugar.

Para concluir, los datos del presente trabajo me permite afirmar que jugar y aprender tienen algo en común en la infancia, poder construir, hacer visibles y efectuar nuestros sueños. Por lo cual cabe destacar la importancia de ambas acciones en el desarrollo evolutivo de cada niño, y que la tecnología puede constituirse en un andamio y a la vez en un aliado para producir aprendizajes en los sujetos, por lo cual podemos implementarla de forma racional y funcional, y trabajar en consecuencia. Concluyendo que, debemos trabajar para que el juego y la tecnología puedan integrarse en nuestro quehacer profesional, para lo cual se requiere de nuestra imaginación, flexibilidad y creatividad para que dichos recursos resulten interesantes y potenciadores en los pacientes.

## 9-Referencias

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires. Ed. Manantial.
- Bin, L., Diez, A., Waisburg, H. (2000). *Tratamiento psicopedagógico*. Buenos Aires. Ed. Paidós
- Cadavid Ruiz, N., Quijano Martínez, M., Tenorio, M., Rosas, R..(2014).*El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora*.  
Recuperado de <http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-715255>
- Camargo, D., Orozco, L. (2013).*Factores asociados a la disponibilidad y uso de medios electrónicos en niños desde preescolar hasta 4° grado*. Colombia. Recuperado de <http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-689555>
- Cañeque, H. (1991). *Juego y vida*. Buenos Aires. Ed. El Ateneo.
- Céspedes, A. (s.f). *¿Cómo afecta el uso de la tecnología en el aprendizaje de los niños?* Elige educar. Recuperado en <http://eligeeducar.cl/como-afecta-la-tecnologia-al-aprendizaje-de-los-ninos>
- Correa, A., Pereira, A., Backes, D., Ferreira, C., Gomes, I., Signor, E.(2016).  
*Impacto de las tecnologías: mirada de los padres acerca de la vida del niño sano*.  
Recuperado de <http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-788823?lang=es>
- Cruz Cruz, P. (2014). *El juego teatral como herramienta para el tratamiento educativo y psicopedagógico de algunas situaciones y necesidades especiales en la infancia*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). Facultad de Educación. Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales. Recuperado de <http://espacio.uned.es/fez/view/tesisuned:Educacion-Pcruz>
- Fernández, A. (1996). *La inteligencia atrapada*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio de placer*. En Obras Completas, Tomo XVIII. Buenos Aires. Ed. Amorrortu.
- Garitaonandia, C., Juaristi, P., Oleaga, J., Pastor, F. (1997). *Las relaciones de los niños y de los jóvenes con las viejas y las nuevas tecnologías de la información*. Recuperado de <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer04-06-garitaonandia.pdf>

## Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

- Garzón, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- González, C. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Facultad de Educación, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Recuperado de <http://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-749537>
- Martínez, V., Moragón, F. (2016). *Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44043204001>> ISSN 0379-7082
- Nicolau, P. (1995). *Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego*. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ComunicacionYJuego-2941788.pdf>
- Paín, S. (1978) *.Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión
- Piaget, J., Lorenz, K., Erickson, E. (1982) *Juego y desarrollo*. España. Grupo Editorial Grijalbo.
- Radesky, J. (2015) *Los efectos del uso de dispositivos móviles en infantil inmediato y su cuidador. Interacciones*. Recuperado de: <http://sites.bu.edu/cmcs/2015/02/18/radesky-the-effects-of-mobile-device-use-on-immediate-child-caregiver-interactions/>
- Reynoso, R. (1980). *Psicopatología y Clínica infanto juvenil*. Buenos Aires. Ed. Belgrano.
- Rocha, M., Espinoza, I., González, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Universidad de Chile. Recuperado de [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/sources/campos\\_m.pdf](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf)
- Rodolfo, R. (2013). *Chicos de la pantalla*. Página 12. Recuperado en <http://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-229309-2013-09-19.html>
- Schejtman, C. (1999). *Los juegos del niño en la actualidad. Su incidencia en la construcción del psiquismo*. Revista Topía, N° XXIV.

## Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

- Shapira, V. (2001). *El juego de los chicos es cada vez más rígido y estereotipado*. La Nación. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/330720-el-juego-de-los-chicos-es-cada-vez-mas-rigido-y-estereotipado>
- Vigotsky, L. (2001). *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires. Ed. Aique.
- Winnicott, D. W. (1988). *Realidad y juego*. España. Ed. Gedisa.

## **10- Anexos.**

### **10.1 Modelo de entrevista**

Nombre:

Edad:

Sexo:

Profesión:

Título/s:

1-¿Qué significa para usted jugar?

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

12-¿Qué habilidades permite desarrollar la tecnología en los niños?

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

15-¿Qué recomendaciones o sugerencias les brinda a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños?

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

## **10.2 Entrevistas**

Nombre: Gabriela

Edad: 31 años

Sexo: femenino

Profesión: Psicopedagoga

Título/s: Lic. Y Prof. En Psicopedagogía

1-¿Qué significa para usted jugar?

Jugar es una actividad al servicio del placer de quien juega. Un espacio de ficción del cual se puede entrar y salir, por lo que no supone riesgo para el sujeto. Además supone otro que sancione esta acción como juego.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Sí lo considero importante. Porque en el juego el niño se reconoce como tal, como dice Fukelman el juego es el espejo en el que el niño se reconoce.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

El juego posibilita además el despliegue simbólico, lingüístico, social, y demás.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Juego de forma periódica con mis pacientes. Utilizo una gran variedad de juegos en función de las características de los mismos, como por ejemplo las edades y los tiempos lógicos en su estructuración subjetiva.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Sí. De todas formas encuentro que no todos los niños juegan. O que se encuentran transitando por juegos primarios en función de la conflictiva que estén atravesando, por ejemplo el juego de las escondidas.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

Los juegos reglados encuentro que son los más elegidos. Aunque también escogen aquellos materiales que favorecen la dramatización.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Entiendo que se interrelacionan. Muchos aprendizajes se dan a través del juego, por ejemplo. En relación a la posibilidad de representación y simbolización que el aprendizaje formal impone, los juegos de la infancia son precursores.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

Sí, en algunos casos y siempre en relación a las particularidades de los pacientes. De todas formas el juego tiene un lugar preponderante por sobre “los aparatos”.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Sí, y con pacientes de diferentes edades. Con un paciente muy pequeño, por ejemplo, buscando personajes de su serie de tv favorita para armar títeres. Con otro niño en edad escolar trabajamos con su notebook, buscando información para un trabajo práctico. Con adolescentes buscando información en el marco de un proceso de orientación vocacional.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

PC, celulares, tablet.

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

No creo que sean importantes en sí mismos, sino en relación al uso que le da el paciente a la tecnología, es decir, qué lugar ocupan las mismas en su proceso singular de aprendizaje.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Creo que sí. Reconozco que la atención y la velocidad de procesamiento que las tecnologías imponen, condicionan cierto ritmo y forma de procesar la información en los pacientes.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

No creo que sea así necesariamente. Aunque considero que, en función del uso que se haga de la misma, puede quedar obturado el lazo social.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

La tecnología es una herramienta más en el proceso de aprendizaje de cualquier sujeto. Pero no la única. Su uso adecuado puede ser muy beneficioso.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

En realidad no trabajo con sugerencias sino que a través de construcciones con los padres, ya que siempre depende del caso puntual. No podría dar orientaciones generales factibles a ser transmitidas a todas las familias que consultan. Además, desde mi posición, dar una sugerencia implica posicionarme en el lugar del “saber”, lugar de poder en donde el padre queda relegado a “obedecer” la opinión del profesional. Por ello considero este tipo de devolución una construcción.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Nombre: Ivana

Edad: 27 años

Sexo: femenino

Profesión: Psicopedagoga

Título/s: Psicopedagoga

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

1-¿Qué significa para usted jugar?

Jugar significa desplegar un entorno de creatividad y exploración espontánea e imaginación, convirtiendo experiencias pasivas en experiencias activas.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Que un niño juegue es crucial para su desarrollo evolutivo, el juego ofrece la posibilidad de crear habilidades de pensamiento y a su vez puede permitirle exteriorizar sentimientos

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

Desde la primera infancia el niño a través del juego adquiere un desarrollo motor, explorando materiales y coordinando movimientos. También el desarrollo del pensamiento a través de habilidades mentales, despliegue de la creatividad y desarrollo simbólico mediante el cual puede comenzar a proyectar experiencias internas.

El juego también favorece la socialización con pares y adultos.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Sí. Los juegos dependen de la edad del sujeto consultante, como así también las características individuales de cada uno, partiendo siempre de sus intereses. En la clínica suelo utilizar objetos estructurados y no estructurados para niños pequeños. Los juguetes son muy importantes para crear situaciones simbólicas y el despliegue de la creatividad. También utilizo juegos reglados para poder evaluar las normas, montos de ansiedad, período atencional y niveles de tolerancia en cuanto a reglas y turnos de espera.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Sí. El juego es la herramienta terapéutica que en mí caso, favorece el tratamiento de los niños.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

Depende de las edades, los más pequeños prefieren los juguetes u objetos inestructurados como las masas. Los pacientes más grandes prefieren juegos reglados.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

El juego constituye una actividad mental y el desarrollo del pensamiento, es decir que el juego favorece las etapas evolutivas va adquiriendo habilidades conceptuales, luego lógica, hasta alcanzar el despliegue del pensamiento abstracto.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

No siempre cuento con la posibilidad, aunque me parece sumamente enriquecedor.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Depende del contexto y el objetivo que esté llevando a cabo. Suelo utilizarlo como disparador, como investigación, o estimulación de percepciones visuales y auditivas.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

La computadora o radio

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Es importante ya que muchas veces los ayudan a expresarse y aprender de forma interactiva, favoreciendo el período atencional y motivación ante lo que realizan.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Sí, de pensamiento, comunicación y lenguaje

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes?

Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

No.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

La tecnología motiva y fomenta un aprendizaje significativo. Le permite a los pacientes mantenerse motivados para construir sus esquemas de conocimiento.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

Hasta el momento no lo he utilizado como recomendación hacia padres.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

El juego y la tecnología son herramientas que favorecen al tratamiento clínico. Por medio de ellas, los sujetos pueden explorar y desplegar habilidades, conocimientos y experiencias, estimulando así, el desarrollo intelectual.

Nombre: Leila

Edad: 27 años

Sexo: Femenino

Profesión: Psicopedagoga

Título/s: Psicopedagoga

1-¿Qué significa para usted jugar?

Jugar significa para mí desplegar herramientas creativas y novedosas, simbolizar y expresar los sentimientos y pensamientos desde un estado primitivo y placentero.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Sí, es importante. Porque el niño se expresa y se construye partir del juego.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

Socialización, simbolización, control inhibitorio, atención, tolerancia a la frustración, etc.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Si, dependiendo el tipo de paciente y la extensión de las sesiones. Por lo general utilizo juegos didácticos y en ocasiones juegos simbólicos.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Sí, siempre.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

Depende mucho de las edades. Entre los seis y siete años, mi experiencia denota mayor placer por los juguetes desestructurados. Pero cuando los pacientes son mas grandes por lo general eligen juegos de esa como domino, memotest, juego de la oca, entre otros.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

El juego es un mediador del aprendizaje. Uno puede enseñar a aprender a partir de juegos, donde el paciente disfrute y sin darse cuenta aprenda.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

En ocasiones uso la tecnología en el consultorio y lo veo como un recurso muy útil y agradable para los pacientes. Pero todo depende del contexto en el cual se trabaje.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Si, buscamos videos en relación a temas que se estén trabajando o reemplazamos en ocasiones la escritura grafica por la escritura en la computadora.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

Computadora

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Creo que sí. Es evidente el avance de la tecnología en la sociedad y la familiaridad que tienen los niños hoy en día con ello. Por eso lo creo un buen recurso en la práctica psicopedagógica, siempre y cuando esté bien medido, como todo.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Creo que la tecnología por sí sola no desarrolla habilidades, sino que la utilización de distintos programas y recursos por medio de la tecnología lo hace. Como ser atención, control inhibitorio, percepción, velocidad de procesamiento, razonamiento, etc.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Creo que el uso abusivo de la tecnología sin un objetivo particular puede generar que las personas se acostumbren a la inmediatez, la falta de flexibilidad y el poco contacto con otro.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

Sí, la tecnología puede ser un mediador del aprendizaje.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles

Si, por lo general que eviten juegos violentos, que ellos puedan tener acceso a lo que su hijo hace con la tecnología y que sea por periodos cortos y estipulados.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Nombre: Sonia

Edad: 34 años

Sexo: femenino

Profesión: licenciada en psicopedagogía

Título/s: licenciada en psicopedagogía

1-¿Qué significa para usted jugar?

Es la actividad por demás productiva y creadora del mundo interno del sujeto, y la herramienta a través de la cual elabora sus fantasías y las pone de manifiesto, es por esto que se vuelve un instrumento terapéutico para el profesional que trabaje con ello.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Es de suma importancia por lo expuesto anteriormente.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

La creatividad, la memoria, el lenguaje interno y el corporal, la fantasía, el inconsciente, entre otros.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Si bien mi trabajo se centra en niños diagnosticados con tgd, y se trabaja a partir del planteo de objetivos para estimular cada area afectada de un paciente en particular, una de las areas es el juego, por lo que se comienza desde la dificultad y el nivel de juego de cada uno, ya sea desde el juego recíproco, de iniciativa circular, simbólico, de roles, reglado, etc.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Obviamente, y desde sus propios intereses es que se eligen los mismos.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

Es muy particular a cada sujeto individual.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Es una relación estrecha y de mutua influencia. En los tratamientos se utiliza el juego para introducir diferentes modos de aprender algun contenido formal incluso.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

Si, es fundamental trabajar con los intereses de cada paciente, por lo que se debe incluir la tecnología tanto para jugar como para buscar información o ver videos relacionados a algún fin.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Sí, con aplicaciones en tablets, celulares o pc, utilizando, videos instructivos, musicales, juegos, textos e imágenes.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

Tablets, celulares y pc.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Sí, fundamentalmente para trabajar los intereses de cada paciente.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Sí, por lo dicho más arriba, al partir de los intereses del sujeto se logran muchos más avances en el logro de objetivos terapéuticos. Benefician la atención, la memoria, los sentidos y la rapidez mental, pero obviamente que su abuso también es perjudicial, se debe ajustar a cada uno.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes?

Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

El exceso también es perjudicial cuando el paciente ya hace abuso de ella por fuera de la terapia, ya que en el caso de mis pacientes a algunos sólo los aisla más y no interactúan mucho con su entorno, o no logran disfrutar de otro tipo de juegos con sus pares.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

Sí, en algunas ocasiones positiva y en otras negativamente.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

Sí, siempre se indaga la cantidad de horas que los niños hacen uso de la misma para medir los tiempos favorables en la casa y evaluar si se utilizara en la terapia.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Nombre: Yamila

Edad: 28 años

Sexo: femenino

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Profesión: psicopedagoga

Título/s: psicopedagoga

1-¿Qué significa para usted jugar?

El jugar es el medio por el cual podemos acceder a nuestros pacientes, resulta útil no solamente para potenciar la interacción, la simbolización, la creatividad sino también para estimular aspectos pedagógicos o potenciar funciones cognitivas resultándolas actividad más atractiva para el paciente.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Sí, el juego es importante para el desarrollo integral de los niños ya que aprenden a conocer la vida jugando. Por medio del juego se puede desarrollar diferentes capacidades, como por ejemplo, físicas, sensoriales, mentales, afectivas, de creatividad e imaginación.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

Cuando el niño juega, pone en desarrollo la función simbólica, la creatividad, su capacidad de organización, poder establecer y armar una historia con un relato. En los juegos de mesa ponemos en juego la tolerancia a la espera y a la frustración, empatía, comprensión de reglas simples, habilidades sociales como saludar, felicitar, comentar, preguntar o responder.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Los tipos de juego que utilizo depende de cada paciente, con los más pequeños trabajo con juegos menos estructurados y con los más grandes ya voy incorporando juegos reglados. Voy variando dependiendo los objetivos de tratamiento establecidos en cada terapia.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Afortunadamente los chicos continúan interesándose por los juegos de mesa, aunque muchos no están acostumbrados ya que la tecnología abarcó la mayor cantidad de su

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

tiempo libre; cuando se le propone un juego los niños se entusiasman. Siempre lo novedoso resulta atractivo.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

El interés va variando según cada caso, la mayoría prefiere aquellos que requieran de movimiento, le aburre estar mucho tiempo sentados. Los juegos más elegidos son: el jenga, twister, mokeyloco, derrumbar la pared, la bomba.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Jugar es un medio para aprender, mediante el juego podemos aprender habilidades sociales como esperar turnos, pedir permiso, felicitar; y aspectos pedagógicos como contar, sumar, leer.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

Las nuevas orientaciones consideran apropiado la inclusión de la tecnología dentro del tratamiento psicopedagógico.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Sí, generalmente trabajamos con tablets ya que su manejo resulta más simple. La utilizo para trabajar con agenda, pictogramas, como método para estimular funciones ejecutivas o bien como premio para trabajar la regulación de la conducta.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

Tablets o notebook

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Considero sumamente interesante incluir la tecnología dentro del tratamiento ya que podemos obtener mejores rendimientos utilizándola como premio o bien se puede estimular funciones ejecutivas pero de una manera que le resulte atractiva al niño.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Sí, como lo comenté anteriormente mediante el juego podemos aprender habilidades sociales como esperar turnos, pedir permiso, felicitar; y aspectos pedagógicos como contar, sumar, leer.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

Todo exceso resulta malo, creo que el uso de la tecnología debe ser controlado y con un fin determinado. Se evidencia que un niño que mira una pantalla constantemente, interactúa menos, piensa menos (los juegos son mecánicos) y se esfuerza menos en obtener satisfacciones (la mayoría de los juegos tiene satisfacciones inmediata al alcanzar un logro).

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

Teniendo en cuenta el avance de la tecnología resulta imposible separar cualquier aspecto de nuestra vida a ella, la tecnología simplifica, acorta distancias, facilita el acceso. Debemos darle a ella una utilidad y convertirla en una herramienta de acceso al conocimiento.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

Sí, generalmente sugiero que limiten el uso de la tecnología, que tengan sus momentos en los que deban interactuar, comer en familia, jugar con otros y luego brindarle un espacio en el cual tenga acceso a la tecnología. Además sugiero incluirla como una herramienta de trabajo, buscar información, copiar, utilización de programas especiales para niños con dislexia, uso del micrófono o lectura de textos, etc.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Solamente volver a destacar que debemos considerar a la tecnología como una herramienta para el aprendizaje, ni como un simple juego ni como la peor creación; “todo debe darse en su justa medida, todo exceso resulta perjudicial”.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Nombre: Yanina

Edad: 28 años

Sexo: femenino

Profesión: Psicopedagoga/ Docente

Título/s: Lic. En Psicopedagogía. Tramo de Formación docente (nivel medio)

1-¿Qué significa para usted jugar?

Jugar es aprender, comunicar, disfrutar, compartir con otros, poder elaborar distintas situaciones a través de la simbolización.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Es sumamente importante que el niño juegue. A través del juego puede desplegar su creatividad, recrear situaciones de conflicto y de placer y reelaborarlas, poner a trabajar su pensamiento, puede también analizar y planificar, además comparte y disfruta. El juego es importante para el desarrollo del niño.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

Como dije anteriormente en otras palabras, el niño pone en juego aspectos emocionales, simbólicos y cognitivos (atención, memoria, percepción, planificación). Su pensamiento se vuelve mucho más flexible, a través del análisis y la reflexión. Es importante aclarar que en general, según el juego que se realice, se favorecerán, en mayor medida, algunas capacidades/habilidades por sobre otras.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Sí, utilizo juegos en la clínica. Generalmente el material utilizado depende de la edad del paciente y los aspectos a trabajar, es decir los objetivos propuestos. Basicamente, utilizo muchos juegos didácticos para favorecer lecto-escritura y nociones lógico-matemáticas; también utilizo distintos tipos de juegos reglados para trabajar manejo de la ansiedad, tiempos de espera y tolerancia a la frustración, o bien favorecer funciones cognitivas. Si los niños son más pequeños, uso material inestructurado para crear, modelar y trabajar la

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

simbolización, como también distintos juguetes (autos, muñecas/os, elementos de la casa, bloques, etc.).

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Los niños aboradan mucho mejor sus dificultades o problemas de aprendizaje a través del juego. El mismo hace que su modalidad de aprendizaje se vuelva mucho más adaptativa y su connotación del error no sea negativa, generando una mayor apertura para el aprendizaje.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

A mi parecer depende de las edades y los gustos. Dentro de la clínica acostumbro a trabajar con material concreto (juegos de mesa, juguetes, y distintos materiales) y suelen ser muy bien aceptados, pero si pregunto cuáles son sus juegos preferidos, en general, los niños hacen referencia a juegos on-line, PlayStation, celulares y computadoras

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Como ya lo dije, el juego permite que se dé el aprendizaje, permite que se pongan en funcionamiento distintos mecanismos que favorecen la maduración, la flexibilización y el intercambio.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

Si. Muchos niños piden jugar con este tipo de elementos y es necesario que los mismos sean funcionales dentro del consultorio. Pero, particularmente, prefiero trabajar con materiales que hoy en día no son tan utilizados dentro de los hogares, debido a que los cambios sociales y tecnológicos llevan a muchas familias a suplir un espacio de juego compartido, por un espacio de juego individual a través de un medio electrónico, por cuestiones de tiempo, cansancio, entre muchas otras que no vienen al caso en este momento.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

Usamos algunos juegos on-line, algunos programas para la alfabetización o programas de diseño como paint, y busco, particularmente, que sea algo que podamos compartir, o turnarnos, o donde yo pueda intervenir, para que el niño se sienta acompañado. También

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

con los más grandes, lo utilizamos como recurso didáctico, buscando información o ampliando conocimientos, y con los más pequeños, muchas veces buscamos distintos videos musicales que ambienten nuestra labor, para favorecer la estimulación audio-visual, todo depende del caso.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

PC y celular

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Creo que es importante, como otra herramienta más de trabajo, pero no es primordial. Considero que muchos de los niños que acuden a consulta presentan grandes dificultades atencionales en la escuela por estar acostumbrados al uso de elementos muy dinámicos, como ser el televisor o la computadora, lo que puede generar una hiper-estimulación, y al momento de trabajar dentro del aula con algo tan estático como un pizarrón y un papel, se hacen presentes gran cantidad de dificultades. Además, como bien dije, prefiero utilizar otras herramientas que no sean tan cotidianas como una Pc, y que permitan el Feed back entre el paciente y el terapeuta.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Sí, lógicamente que permite desarrollar habilidades, en un mundo globalizado el uso de las tecnologías hace que los niños se encuentren más despiertos, manejen con mayor facilidad elementos que los adultos muchas veces desconocen, y así también, conozcan y aprendan más sobre distintos temas, pero un exceso o un mal uso de las mismas, puede generar el efecto contrario.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

Sí. Atencionales primordialmente; también la necesidad de la inmediatez genera un aumento de la ansiedad; sedentarismo; se puede ver afectada la capacidad creativa, y la interacción con el otro.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Si, la tecnología permite que los niños aprendan, desde otro lugar, mucho más dinámico, y sostengo que es muy enriquecedora, pero hay que saber dosificarla.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

Siempre depende del caso. En general con los niños que se encuentran muy ensimismados por el uso de este tiempo de juegos, recomiendo que se realicen más actividades de tipo “lúdico- familiares”, más salidas, un mayor control del uso y abuso que el niño puede realizar, y que entiendan, tanto niños como padres, que existen otros elementos más allá de la Pc. Por otro lado, también puedo llegar a fomentar el uso de los dispositivos electrónicos para la realización de trabajos, investigaciones, o mismo, prácticas en torno a materias, como inglés, para que sea un tanto más dinámico el aprendizaje (según las características del paciente)

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Nombre: Yesica

Edad: 26 años

Sexo: femenino

Profesión: Psicopedagoga

Título/s: Terciario.

1-¿Qué significa para usted jugar?

Es un despliegue simbólico que puede realizar un sujeto, ya sea solo o en compañía. El cual le genera satisfacción y le permite estimular su imaginación.

2-¿Considera que es importante que el niño juegue? ¿Por qué?

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Sí, porque le permite explorar, manipular, imaginar, compartir y ampliar su panorama de conocimientos.

3-¿Qué capacidades o habilidades se ponen en marcha cuando el niño juega?

Habilidades psicomotrices, de imaginación, creatividad, sociales, entre otras.

4-¿Utiliza el juego en clínica? ¿Qué tipos de juegos implementa?

Si, juegos con material estructurado e inestructurados. Juegos pedagógicos, juego de roles y juegos para trabajar motricidad fina y gruesa.

5-¿Observa a los pacientes interesados en el juego?

Los chicos se predisponen con mayor facilidad al ser atraídos mediante un juego, ya sea por la novedad o por el mero disfrute que les representa.

6-¿Qué juegos prefieren los niños?

En el consultorio a través de materiales inestructurados suelen desplegar la mayoría de sus juegos y logran enriquecerlos con gran facilidad cuando se agregan elementos.

Pero refieren que en sus hogares consumen muchos juegos electrónicos.

7-¿Qué relación encuentra entre el juego y el aprendizaje?

Un portal para generar interés y atención. Toda propuesta pedagógica es mayormente aceptada si es presentada como juego y permite al niño enriquecerla con sus aportes.

8-Debido al avance notorio de la tecnología en la sociedad en general: ¿Ha incrementado el uso tecnológico en el consultorio?

Sí.

9-¿Utiliza la tecnología con los niños? ¿Cómo?

En un principio utilizaba la computadora portátil con algunos pacientes en particular que presentaban mayor resistencia a las actividades pedagógicas aun cuando eran presentadas a través de juegos. O en casos de chicos muy desafiantes. Pero resultaba difícil transportarla y deje de utilizarla.

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Con frecuencia si surgen preguntas de investigación para algún trabajo práctico lo buscamos por internet a través de mi celular, así como en casos donde es necesario mostrarles un video corto o canción. Lo he utilizado también para el dictado de frases cortas, ya que les llamaba mucho la atención si debían escucharlo del celular.

En alguna oportunidad utilizamos la tablet que traía un paciente a sesión, con la cual insistía jugar al minecraft. Por este motivo fue incorporada a sesión y usada para escribir en ella sobre el juego.

10-¿Qué aparatos tecnológicos utiliza con los niños?

Computadora portátil, tablet y celular.

11-¿Cree que es importante el uso tecnológico en la clínica psicopedagógica? ¿Cuáles son sus motivos?

Cuando se tienen los recursos me parece súper valido ir alternando su utilización pero sin perder el juego simbólico o con diferentes materiales. Siempre intentando que el niño explore otros elementos con los cuales no se frecuenta.

12-¿Piensa que la tecnología permite desarrollar habilidades en los niños? ¿Cuáles?

Si, la planificación y organización, a través de juegos de estrategia. Entre otros.

13-¿Considera que la tecnología produce limitaciones en las capacidades de los pacientes? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles son.

Las limitaciones que pude presenciar se daban cuando el niño no lograba despegarse de ese recurso.

14-¿Piensa que existe alguna relación entre la tecnología y el aprendizaje?

Sí, cuando es regulado por un adulto puede sacarse gran provecho de esa herramienta.

15-¿Brinda algún tipo de recomendación o sugerencia a los padres respecto al uso de la tecnología en los niños? Si su respuesta es afirmativa indicar cuáles.

Su uso en compañía de un adulto que guíe y delimite su utilización

Una visión psicopedagógica sobre el uso del juego y de la tecnología con los niños.

Que se tomen un tiempo para enseñar como manipular una herramienta tan productiva y delimiten los fines de su utilización, recreación, esparcimiento, búsqueda de información, entre otras.

16- Si desea agregar algún otro dato que considere importante para llevar a cabo el trabajo clínico, respecto al juego y a la tecnología, y cree que no se ha abordado puede desarrollarlo a continuación.

Como educadores deberíamos tener mayor permeabilidad al uso de los juegos tecnológicos que traen los chicos a sesión ya que nos muestran sus intereses y posibilitar a través de los mismos un encuentro de enseñanza.