



Universidad Abierta  
Interamericana

**“EL JUEGO COMO TÉCNICA DE  
INTERVENCIÓN EN LAS  
PROBLEMÁTICAS DE  
APRENDIZAJE: Un estudio de  
Casos...”**

**DIRECTOR DE TESIS: Lindozzi, Mariela.**

**TESISTA: Gagna, Melisa.**

**Tesis de Grado**

**LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

**Facultad de Psicología y Relaciones Humanas**

**Rosario – Santa Fe**

**Febrero 2014**



## TÍTULO

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje: Un estudio de Casos...”**



## RESUMEN

El objetivo central de este trabajo de investigación fue indagar el valor terapéutico que le otorgan los distintos profesionales de un equipo interdisciplinario, al juego como técnica de intervención para abordar problemáticas en el aprendizaje, en los tratamientos de niños de entre 4 y 12 años. Para poder lograr esta línea de acción general se plantearon objetivos específicos que tenían que ver con lograr describir el modo de trabajo propio de los equipos interdisciplinarios en el abordaje terapéutico, determinar qué concepciones circulaban sobre las problemáticas del aprendizaje en las prácticas de los diferentes profesionales entrevistados y finalmente poder identificar y describir los diferentes juegos usados en los tratamientos.

El encuadre metodológico que se aplicó en este trabajo de investigación puntualmente referido al tipo de diseño es: cuali – cuantitativo debido a que se realiza un trabajo de campo que requiere del contacto previo con diferentes profesionales, utilizando la técnica de recolección de datos como lo es la entrevista. Se realiza además un recorrido bibliográfico que representará el marco teórico de la investigación y al finalizar el proceso investigativo se lleva a cabo una triangulación y análisis que incluye la tabulación cuantitativa de los datos obtenidos en dicho trabajo de campo y el análisis cualitativo correspondiente.

Como instancia final de este trabajo se pudieron concretar cada uno de los objetivos planteados afirmando que para los diferentes profesionales de los equipos interdisciplinarios entrevistados, el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa en los tratamientos de niños entre 4 y 12 años con problemáticas en el aprendizaje.

### **Palabras claves:**

**El juego – Problemáticas de aprendizaje – Equipo interdisciplinario.**



## AGRADECIMIENTOS

El largo recorrido de formación profesional, incluyendo la realización del presente trabajo final, supone la intervención y colaboración de muchas personas.

Por lo cual, quisiera agradecer a quienes han colaborado en el armado de esta investigación tanto física como espiritualmente.

A mi tutora, *Mariela*, quién me tendió una mano y se hizo lugar para poder guiarme en este camino junto a *Raúl*.

A *Noelia*, por guiarme, ayudarme y brindarme largas horas de trabajo juntas.

A mi asistente metodológica, *Mónica*, por brindarme horas de trabajo, aportarme bibliografía y asesorarme permanentemente.

A mis queridos *amigos* que cada uno a su manera puso su granito de arena para que yo logre este objetivo.

A mi *familia*, en especial a mis *padres*, quiénes me inculcaron el valor del estudio, las ganas de formarme profesionalmente para mi futuro y quienes fueron los primeros en tenerme fe y decirme que no baje los brazos hasta encontrar mi verdadera profesión.

Y a todos y cada uno de los que me han dado algún consejo, crítica y/o recomendación que me ha ayudado a llegar al final de esta etapa.



## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| TÍTULO.....  | 2  |
| RESUMEN .....  | 3  |
| AGRADECIMIENTOS .....  | 4  |
| ÍNDICE .....   | 5  |
| 1. INTRODUCCIÓN.....   | 10 |
| 1.1. PROBLEMA .....  | 12 |
| 1.2. OBJETIVOS.....  | 12 |
| 1.2.1. General:.....   | 12 |
| 1.2.2. Específicos:.....   | 12 |
| 2. MARCO TEÓRICO .....   | 13 |
| 2.1. CAPÍTULO 1: LOS PROBLEMAS EN EL APRENDIZAJE .....   | 13 |
| 2.1.1. El paradigma de la complejidad: ¿Los problemas del aprendizaje existen?.....                                | 13 |
| 2.1.2. Comprendiendo los problemas del aprendizaje desde: El organismo, el cuerpo, el deseo y la inteligencia..... | 19 |
| 2.2. CAPÍTULO 2: EL JUEGO .....  | 24 |
| 2.2.1. El juego de los niños en la obra de S. Freud. ....  | 24 |
| 2.2.2. EL JUEGO DE LOS NIÑOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ESCUELA INGLESA DE PSICOANÁLISIS. ....                     | 28 |
| 2.2.2.1. El juego de los niños en la obra de M. Klein .....  | 28 |
| 2.2.2.2. El juego de los niños en la obra de D. Winnicott .....  | 30 |
| 2.2.3. El juego de los niños en la obra de J. Piaget .....   | 35 |
| 2.2.4. El juego de los niños en la obra de L. Vygotsky .....   | 38 |
| 2.2.5. El juego de los niños en la obra de J. Bruner .....   | 40 |



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

|   |    |
|---|----|
| 2.2.6. El juego en la obra de A. Fernández.....   | 42 |
| 2.3. CAPÍTULO 3: INTERDISCIPLINA.....   | 46 |
| 3. ESTADO DE ARTE.....  | 50 |
| 3.1. “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” (*) ..... | 50 |
| 3.2. “Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años” (*)....                                    | 51 |
| 3.3. “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE” (*).....   | 52 |
| 3.4. “Técnicas lúdicas para la salud y el desarrollo integral de la infancia” (*) .....   | 53 |
| 4. MARCO METODOLÓGICO .....   | 55 |
| 4.1. Tipo de estudio .....  | 55 |
| 4.2. Identificación y definición de las variables: .....  | 55 |
| 4.2.1 Variable 1: “Trabajo Interdisciplinario” .....  | 55 |
| 4.2.2. Variable 2: “El juego como técnica de intervención terapéutica”.....   | 55 |
| 4.2.3. Variable 3: “Problemáticas del aprendizaje”. .....   | 56 |
| 4.3. Unidad de análisis: .....  | 56 |
| 4.3.1 Población:.....   | 56 |
| 4.3.2 Muestra:.....   | 56 |
| 4.4. Método: .....  | 56 |
| 4.5. Técnicas, instrumentos y procedimientos: .....   | 56 |
| 4.5.1. Técnicas para la recolección de los datos:.....  | 56 |
| 4.5.2. Instrumentos:.....   | 57 |
| 4.5.3. Procedimientos:.....   | 57 |
| 4.6. Área de estudio:.....  | 57 |
| 4.7. Consideraciones éticas:.....   | 59 |
| 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS .....  | 60 |
| 5.1. Presentación de la muestra.....  | 60 |



**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

|   |    |
|---|----|
| 5.2. Tabulación cuantitativa y análisis cualitativo de los datos recolectados.....  | 61 |
| 5.2.1 CATEGORÍA N° 1: Título de grado. ....   | 61 |
| 5.2.2. CATEGORÍA 2: Años de desempeño como profesional. ....  | 62 |
| 5.2.3. CATEGORÍA 3: Antigüedad de trabajo en equipos interdisciplinarios.....   | 63 |
| 5.2.4. CATEGORÍA 4: Funciones al interior del equipo interdisciplinario. ....   | 64 |
| 5.2.5. CATEGORÍA 5: Características del equipo interdisciplinario.....  | 65 |
| 5.2.6. CATEGORÍA 6: Técnicas más utilizadas. ....   | 66 |
| 5.2.7. CATEGORÍA 7: Modos de trabajo al interior del equipo interdisciplinario.....   | 67 |
| 5.2.8. CATEGORÍA 8: Franja etaria de los pacientes en tratamiento.....  | 68 |
| 5.2.9. CATEGORÍA 9: Apreciación profesional del juego como técnica de intervención<br>terapéutica.....  | 69 |
| 5.2.10. CATEGORÍA 10: ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo<br>en niños entre 4 y 12 años? .....  | 70 |
| 5.2.11. CATEGORIA 11: Tipos de juegos más utilizados.....   | 71 |
| 5.2.12. CATEGORÍA 12: ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica<br>valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños?.. | 72 |
| 5.2.13. CATEGORÍA 13: Concepción de las problemáticas del aprendizaje.....  | 73 |
| 6. CONCLUSIÓN.....  | 74 |
| 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 80 |
| 8. SITOGRAFÍA.....  | 82 |
| 9. ANEXOS .....   | 84 |
| 9.1. Protocolo de entrevista. ....  | 84 |
| 9.2. Entrevistas del equipo interdisciplinario: “Servicio Psicopedagógico Municipal” .....  | 85 |
| 9.2.1 Entrevista a Psicóloga.....   | 86 |
| 9.2.2. Entrevista a Fonoaudióloga .....   | 88 |
| 9.2.3. Entrevista a Psicóloga / Coordinadora.....   | 90 |
| 9.2.4. Entrevista Psicopedagoga. ....   | 93 |



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

|   |     |
|---|-----|
| 9.2.5. Entrevista a Psicóloga .....       | 95  |
| 9.2.6. Entrevista a Psicóloga .....       | 97  |
| 9.3. ENTREVISTAS ÁRBOL GENEALÓGICO .....  | 99  |
| 9.3.1. Entrevista a Psicóloga .....       | 101 |
| 9.3.2. Entrevista a la Psicopedagoga..... | 103 |
| 9.3.3. Entrevista a Psicóloga.....        | 105 |
| 9.3.4. Entrevista a Fonoaudióloga.....    | 108 |



**“No dejamos de jugar porque envejecemos,  
envejecemos porque dejamos de jugar.”  
(Benjamin Franklin)**



## 1. INTRODUCCIÓN

A través de este trabajo de investigación se buscará develar: ¿Qué valor terapéutico tiene para los diferentes profesionales de un equipo interdisciplinario, el juego como técnica de intervención, en los tratamientos de niños de entre 4 y 12 años, con problemáticas en el aprendizaje?

Las problemáticas en el aprendizaje representan una de las preocupaciones más notables y relevantes que atraviesan los campos institucionales, profesionales y familiares; y se agudizan cuando se trata de niños. Históricamente desde el lugar de la clínica se ha tratado de abordar este tema desde paradigmas, concepciones, y metodologías diversas, pero lo cierto es que actualmente sigue representando una preocupación y/o una ocupación para muchos profesionales de la salud que deben abordar esta problemática para dar solución al tratamiento de muchos niños y aportar en su mejor calidad de vida.

El juego ha sido elegido y pensado como una de las tantas técnicas en el abordaje de este tipo de problemáticas, para algunos profesionales e investigadores cobra más importancia que para otros, y cada uno en la experiencia de su consultorio generará una reflexión y evaluación en torno al valor del juego como una forma posible de comprender, resolver y desarticular aquello que está impidiendo que el niño aprenda plenamente.

En este trabajo de investigación se hará un recorrido histórico por toda aquella bibliografía y aporte teórico que dé cuenta de este tipo de abordaje y también se focalizará en el contexto de un trabajo interdisciplinario eligiéndolo como una modalidad puntual desde la cual las problemáticas en el aprendizaje se abordan desde ópticas e intervenciones diferentes. El trabajo interdisciplinario es hoy en día una de las formas más elegidas para trabajar en equipo y abordar este tipo de problemáticas; se investigará esta modalidad y se profundizará en sus mecanismos de trabajo. Pero será el juego la variable central que le dará sentido a toda esta investigación, que intentará de



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

alguna manera realizar más aportes en esta temática puntual para seguir contribuyendo y repensando desde el lugar de profesionales las problemáticas del aprendizaje con una actitud de compromiso y responsabilidad ética.

El jugar es el primer acto creativo del ser humano, es una función del yo, una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. El juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido y evoluciona con la edad reflejando en cada momento el modo en que el niño concibe el mundo y las relaciones que tiene con él.

Son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. El juego induce a desarrollar mejores percepciones acerca de otras personas y facilita que los niños se entiendan a sí mismos, se comuniquen y asuman los roles de una sociedad reglamentada.

Debido a la importancia que el juego tiene según los autores mencionados esta investigación intentará dar cuenta del valor que le otorgan los profesionales de distintas disciplinas al mismo en el tratamiento de las problemáticas de aprendizaje en niños.

De esta manera el objetivo general de esta investigación será: “Indagar el valor terapéutico que le otorgan diferentes profesionales de un equipo interdisciplinario, al juego como técnica de intervención para abordar problemáticas en el aprendizaje, en los tratamientos de niños de entre 4 y 12 años.” Y se concretarán los diferentes objetivos específicos: describir la modalidad de trabajo que caracteriza a los equipos interdisciplinarios en el abordaje terapéutico; determinar las diferentes concepciones sobre las problemáticas del aprendizaje que atraviesan las prácticas de los profesionales involucrados en la investigación; e identificar y caracterizar los diferentes juegos utilizados en este tipo de abordaje terapéutico.



## 1.1. PROBLEMA

*¿Qué valor terapéutico tiene para los diferentes profesionales de un equipo interdisciplinario, el juego como técnica de intervención, en los tratamientos de niños de entre 4 y 12 años, con problemáticas en el aprendizaje? Estudio de casos: Dos equipos interdisciplinarios, de la ciudad de San Jorge.*

## 1.2. OBJETIVOS

### *1.2.1. General:*

- Indagar el valor terapéutico que le otorgan diferentes profesionales de un equipo interdisciplinario, al juego como técnica de intervención para abordar problemáticas en el aprendizaje, en los tratamientos de niños de entre 4 y 12 años.

### *1.2.2. Específicos:*

- Describir la modalidad de trabajo que caracteriza a los equipos interdisciplinarios en el abordaje terapéutico.
- Determinar las diferentes concepciones sobre las problemáticas del aprendizaje que atraviesan las prácticas de los profesionales involucrados en la investigación.
- Identificar y caracterizar los diferentes juegos utilizados en este tipo de abordaje terapéutico.



## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. CAPÍTULO 1: LOS PROBLEMAS EN EL APRENDIZAJE

#### *2.1.1. El paradigma de la complejidad: ¿Los problemas del aprendizaje existen?*

Encuadrar teóricamente la temática de las problemáticas en el aprendizaje es una tarea muy compleja debido al caudal bibliográfico que existe sobre la misma; claro que cada uno de los autores e investigadores que pueden aportar a este buceo bibliográfico se sitúan en paradigmas del conocimiento diferentes, es decir, cada autor concibe a las problemáticas del aprendizaje en función del posicionamiento epistemológico, psicológico y educativo que tenga. Para este trabajo de investigación específicamente seleccioné y elegí como referentes teóricos las producciones de Norberto Boggino y Alicia Fernández como vertebradoras y centrales al momento de echar luz sobre el problema que se investiga. De todas maneras, también se irá enriqueciendo el trabajo con otras investigaciones pero que igual se encuadran en la misma línea de los autores ya citados.

Norberto Boggino, psicólogo y profesor de la Universidad Nacional de Rosario (UNR), investigador y director del Instituto de Investigaciones Psicológicas, ha publicado diferentes libros entre los cuales se encuentra “Los problemas de aprendizaje no existen: propuestas alternativas desde el pensamiento de la complejidad” (Editorial: Homo Sapiens, Año: 2011, Rosario)

Boggino interpreta a las problemáticas del aprendizaje por medio de los aportes efectuados por Edgar Morin en el “PARADIGMA DE LA COMPLEJIDAD”. En un primer momento el autor nos sitúa caracterizando lo que es un pensamiento complejo de otro que podría llamarse pensamiento de la simplicidad; en el momento en que describe lo complejo como forma de entender la vida, el mundo y la historia lo relaciona directamente con el aprendizaje y revisa la noción de problemas del aprendizaje desde



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

este paradigma, cuestionando el término. De la misma manera, focaliza en la importancia del contexto, de la historia y de la subjetividad de cada uno de los niños y jóvenes que llegan a los consultorios de muchos psicólogos y psicopedagogos movilizados y preocupados por este tipo de problemáticas. Investiga además las diferentes representaciones sociales, teóricas y epistemológicas que tiene el docente y que se instalaron en el sistema educativo en cuanto a los problemas del aprendizaje. Nos invita a reflexionar sobre el término “Necesidades Educativas Especiales” (NEE) y a volver a pensar, pero desde un lugar distinto, si lo que existen son problemas del aprendizaje y cómo podemos dirigir la mirada hacia un aprendizaje problemático. Boggino deja claro a qué nos referimos cuando hablamos de alteridad y diferencia, para que sea posible pensar en una real pluralidad.

Tal cual lo plantea Norberto Boggino, en el libro ya citado: “La problemática de la educación conlleva pensar indefectiblemente lo humano. No se trata de una fuga a la metafísica, sino de poner en justos términos el propósito de la práctica social que quizás es la que mayor reviste para la reproducción de la cultura. Somos en tanto somos instituidos como sujetos. Nuestra pertenencia al género humano nos vincula con el orden social y cultural histórico, en que nos hacemos parte, tomamos un lugar... en el proceso de subjetivación, hay rasgos comunes que están dados por la cultura, y, el lenguaje es el soporte de las sedimentaciones colectivas que definen un nosotros, la señal de la pertenencia. Aprendemos, entonces, los rasgos de la cultura, los modos de hacer, de nombrar, de significar el mundo. Se trata de una construcción que siempre hace presente la alteridad dentro de cada uno; somos en tanto somos en el otro, con el otro...” Al comenzar con esta cita el autor se pregunta cómo es posible pensar, en este contexto la singularidad, porque somos todos diferentes pero así mismo tenemos marcas comunes de la cultura que nos atraviesa, y que nos hace ser como los otros; es por esto que lo plantea como una paradoja constitutiva de lo humano: “Ser uno mismo en tanto somos los otros”.

De la misma manera que en la vida cotidiana y social, en el aprendizaje, también construimos significaciones, que nos son dadas pero, tal cual lo afirma el autor, si no nos hacemos cargo de ellas, si no las inauguramos como significaciones propias, no



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

lograremos una sólida constitución. Por eso, plantea que subjetividad e intersubjetividad son las dos caras de nuestro ser en el mundo.

Algo relevante que nos hace pensar el autor es que cada uno aprende de un modo singular en un tiempo y espacio particular, y claro, con estrategias singulares; y aunque es posible encontrar modos comunes en el aprender, como lo hizo Piaget, la singularidad hace la diferencia a la hora de aprender.

Para Norberto Boggino: “Los problemas de aprendizaje no existen. Lo que sí existen son diferentes modos de constitución subjetiva, hay enorme variabilidad en los tiempos y procesos de construcción de significaciones.” Esta hipótesis del autor resulta relevante para este trabajo de investigación, ya que, refleja la posición tomada en cuanto a la problemática que se quiere investigar. De este modo, los problemas se convertirán en un desafío que debemos sortear para encontrar el mejor modo, el mejor tiempo, la mejor estrategia didáctica para incitar como dice Boggino, ese movimiento invisible que instala al sujeto en un lugar diferente porque logró apropiarse de nuevos objetos, categorías, etcétera.

Como expresa Edgar Morin (1999) para comprender el problema de la complejidad hay que ser conscientes primero que hay un paradigma de la simplicidad. Morin cree que un paradigma está constituido por relaciones lógicas muy potentes entre nociones maestras, nociones claves y principios claves, esas relaciones y principios gobernarán los discursos y las acciones. De esta manera, el paradigma de la simplicidad nos atravesó culturalmente determinando nuestro imaginario y nuestra cultura escolar. En este tipo de pensamiento no se puede concebir lo uno y lo múltiple como dos caras de la misma moneda, como parte del mismo proceso ya que los fragmenta y separa. Así fueron estudiados los procesos sociales, abordando cada realidad por separado, y lo que acontecía en la escuela también fue interpretado desde este lugar: los problemas escolares fueron pensados aisladamente como si cada uno tuviera valor en sí mismo y no tendrían relación con el resto. De esta manera comprendimos la violencia, la diversidad, la exclusión, etcétera. Este modo de pensar no nos permite percibir las interretroacciones entre cada uno de ellos, como se cita en el libro de Boggino: “Así es que el paradigma de la simplicidad es un paradigma que pone orden en el universo, y



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

persigue al desorden. El orden se reduce a una ley, a un principio. La simplicidad ve a lo uno y ve a lo múltiple, pero no puede ver que lo UNO puede, al mismo tiempo, ser MÚLTIPLE. El principio de simplicidad: o bien separa lo que está ligado, o bien unifica lo que es diverso”. (Morín, “Introducción al pensamiento complejo”, Editorial Gedisa, Barcelona, 1998.)

Lo que propone Boggino, de la mano de Morín, es instalar en lo educativo la idea de lo multidimensional, de lo pluricausal y de los procesos; por lo tanto, no se puede separar: lo individual de lo social, lo político, lo cultural y lo económico, lo pasado del presente y del futuro, lo local de lo nacional y lo global, lo estructural de lo coyuntural, lo afectivo de lo cognoscitivo y de lo social, lo consciente de lo inconsciente, lo próximo de lo lejano, los actos de los procesos, los efectos de las causas, lo grupal de lo singular y lo institucional de lo áulico. Estos son conceptos primordiales del paradigma de la complejidad, para evitar un pensamiento simple y reduccionista, lineal y monocausal. Boggino cree que muchos de los problemas que se sucedieron en las escuelas no pudieron ser abordados porque se los han concebido desde lo simple, separando y aislando cada una de las categorías antes mencionadas. Como afirma Boggino: “Hay que analizar los casos particulares, pero no como casos individuales, sino en el marco de las interretroacciones con el contexto”.

En su libro, el autor, hace un análisis histórico y teórico sobre el concepto “problemas de aprendizaje”. Según el autor, en el tiempo, hubo diferentes definiciones de este concepto que se pueden agrupar en dos grandes líneas: aquellos que se focalizan en los factores que provocan estos problemas (orgánicos, madurativos, psicológicos, ambientales, etcétera.) y por otro lado, aquellos que implícita o explícitamente lo consideran como un “síntoma” en tanto expresa otra cosa. A través de su investigación, el autor, infiere que sobre esta problemática del “no – aprender” una de las mayores causas fue lo económico, social y cultural, y que muchos alumnos que padecen estas carencias actualmente son estigmatizados como “niños con problemas en sus aprendizajes”. Pero claramente para el autor lo económico, lo social y lo cultural no es un problema del aprendizaje, y por otro lado, tampoco lo son ciertos problemas orgánicos, neurológicos o psicopatológicos. Como afirma Boggino: “La cuestión es que



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

el aprendizaje escolar es problemático en sí mismo, sumamente complejo y requiere un abordaje institucional e interdisciplinario, y desde un pensamiento complejo”.

Revisando algunas definiciones sobre “problemas del aprendizaje”; encontramos por ejemplo la que se expresa en la enciclopedia libre Wikipedia: “Se engloba en la denominación de sujetos afectados por dificultades del aprendizaje a todos aquellos escolares que, sin tener una inteligencia inferior a la media, discapacidad, falta de motivación, déficit sensorial o pertenencia a minorías étnicas o culturales, presentan resultados curriculares inferiores a la media, siendo destacado su retraso y dificultad en algunos de los aprendizajes instrumentales: lectura, escritura o cálculo... las dificultades en el aprendizaje pueden ser temporales o permanentes”. ([http://www/es.wikipedia.org/wiki/DIFICULTADES\\_DEL\\_APRENDIZAJE](http://www/es.wikipedia.org/wiki/DIFICULTADES_DEL_APRENDIZAJE)).

Por otro lado, también podemos recuperar la que se manifiesta en el DSM IV (Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, Año 1994, Editorial: Masson): “Para diagnosticar a un niño dentro del ámbito de las problemáticas del aprendizaje tiene que existir una discrepancia entre el nivel de inteligencia y sus resultados académicos. Se lo asocia a los trastornos específicos del desarrollo del aprendizaje escolar, como por ejemplo, el trastorno específico de la lectura, de la ortografía, del cálculo o trastornos mixtos del desarrollo del aprendizaje escolar, como así también otros sin especificación.”

Cuando Boggino, realiza este rastreo teórico e histórico (citando otras definiciones) concluye que si bien son planteos diferentes todos se sostienen sobre la ficción del individuo, es decir que hacen caer todo el peso sobre el alumno que no aprende, planteando el problema del aprendizaje desde el paradigma de la simplicidad, considerando así como causa o como problema lo que hace o deja de hacer el alumno, y aunque el alumno sea una dimensión muy importante para analizar, claramente no es la única. Muchas otras dimensiones se ponen en juego, sin ir más lejos las propias representaciones que los adultos tienen de estos niños, por ejemplo: “no le da la cabeza, no le entra, etcétera.” Por eso, cómo se interpreta este tipo de problemáticas, desde qué lugar teórico y epistemológico es clave para poder ayudar y aportar en su solución.



---

### **“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

Citando a Norberto Boggino: “Las causas de los problemas en el aprendizaje tienen que buscarse tanto en la estructura y la coyuntura política y económica, en el sistema educativo y en la escuela, en la práctica cotidiana del docente y en los supuestos que la sostienen, en la subjetividad del alumno, en la familia y en el contexto.”

Lo enriquecedor de la investigación de Norberto Boggino no sólo radica en su valioso aporte sobre el concepto “problemas de aprendizaje” sino que también reconstruye y cuestiona por ejemplo otra categoría como la de Necesidades Educativas Especiales (NEE). El autor considera que es un concepto funcional al paradigma de la simplicidad, ya que equipara las NEE a la capacidad o incapacidad del niño/a o las dificultades de aprendizaje; por lo tanto este concepto fortalece las prácticas segregadoras de siempre y puede ser en realidad un nuevo eufemismo. Nadie puede entender que las NEE solo refieran a la dificultad o al trastorno, porque en realidad deben apuntar a las posibilidades de aprender de los niños y a las estrategias áulicas e institucionales; el concepto de las NEE psicologiza y medicaliza una problemática social.

Para ir cerrando, Norberto Boggino, nos sugiere revisar las propias representaciones sociales y escolares que nos atraviesan todos los días sobre “aquel que no aprende”, invita a los actores centrales de la educación a tener una mirada compleja y no reduccionista, a instalar una verdadera escuela democrática y plural y a planificar en función de un escenario complejo que propone cosas inevitables e impredecibles y que da cuenta todos los días de la diversidad subjetiva, cultural y social. Como afirma Boggino: “Las diferencias que existen son siempre relativas, y no deben ser marcadas con el estigma negativo del déficit. La positividad de las diferencias que se establecen en la escuela según la heterogeneidad de sujetos y contextos debe ser recuperada por una escuela que se pretenda democrática y respetuosa de la diversidad.”

Entender y asimilar que el aprendizaje es complejo y problemático por definición es el punto de partida para cambiar la mirada, para revisar el currículum, para terminar con la ilusión de la homogeneidad, para aceptar las diferencias sin confundirlas con el déficit, para respetar y habilitar la subjetividad de cada alumno.



### ***2.1.2. Comprendiendo los problemas del aprendizaje desde: El organismo, el cuerpo, el deseo y la inteligencia.***

Otra investigadora que a través de sus aportes contribuye al entendimiento de la problemática a investigar, es la psicopedagoga Alicia Fernández por medio de su escrito: “La Inteligencia Atrapada” (Edición Nueva Visión, 1997.) Alicia Fernández es una psicopedagoga formada en la Facultad de Psicopedagogía de la Universidad del Salvador, Buenos Aires, egresada en 1968. Es directora del E.Psi.B.A.U, que originalmente se llama “Espacio Psicopedagógico Brasileño-Argentino-Uruguayo.”

En la primera parte de su libro, Alicia Fernández, realiza una mirada clínica sobre el aprendizaje y sus posibles fracturas, entiende que la génesis del problema de aprendizaje no puede encontrarse en la estructura individual, ya que la autora lo piensa como síntoma y cree que éste se ancla en una red particular de vínculos familiares, que se entrecruzan con la estructura individual que también es particular. Para la autora el niño soporta y padece la dificultad, pero necesaria y dialécticamente los otros aportan el sentido a esa dificultad. Para Fernández otro actor clave en esta problemática son los enseñantes, que deben ser prioridad para el profesional de la salud que diagnostique, prevenga o cure este síntoma, focalizando muchas veces en el vínculo alumno – docente.

“No existe ni una única causa ni situaciones determinantes del problema de aprendizaje. No lo encontraremos ni en lo orgánico, ni en los cuadros psiquiátricos, ni en las etapas de la evolución psicosexual, ni en la estructura de la inteligencia. Lo que intentamos buscar es la particular relación del sujeto con el conocimiento, y la significación del aprender... el deseo de saber hacer pareja dialéctica con el deseo de no – saber. El juego del saber / no - saber, presente en el síntoma, es lo que nosotros tratamos de descifrar en el diagnóstico, los hilos de la tela del bastidor desde el cual vamos a poder interpretar la etiología del problema del aprendizaje son: el organismo, el cuerpo, la inteligencia y el deseo; en la trama de este bastidor vamos a encontrar dibujados la significación del aprender, el modo de circulación del conocimiento y el



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

saber dentro del grupo familiar y cuál es el papel que el niño tiene asignado en su familia.” (Alicia Fernández, 1997.)

La autora deja claro que se trata de una trama y que al estilo de la propuesta de Boggino muchos factores y dimensiones se ponen en juego a la hora de aprender; es evidente que su concepción es entender al problema de aprendizaje como un síntoma, es decir, como algo que indica otra cosa, que es eso que debemos develar, descifrar, y en esta trama compleja la familia del niño y todos con quien él hace vínculo se vuelven primordiales sobre todo desde un lugar simbólico donde lo que más se pone en juego es el deseo o el no – deseo de aprender. Ningún profesional que intente abordar este tipo de problemáticas puede entenderla sólo desde el presente, no puede según la autora hacer un corte transversal de la situación, sino que debe poder historizar al niño y su familia, ya que aquel cuando nace viene a llenar un lugar ya preparado aunque, como afirma Fernández, cuando nace es una realidad que desde lo real jaquea a lo imaginario. Serán los padres entonces los que deberán resignificar esa situación entre lo real y lo imaginario. Por eso, para la autora, es necesario investigar cuál es la posición del niño frente a lo no dicho, frente a los secretos, frente a la diferencia entre lo imaginario y lo real, ya que justamente la imposibilidad de simbolizar es lo que provoca la fractura o el síntoma.

Tal cual lo afirma Fernández: “No se puede interpretar un problema de aprendizaje en su generalidad sin saber en qué lugar está enganchado en lo simbólico y para ello necesitamos observar el funcionamiento cognitivo... como nos ha enseñado Sara Paín, ya que las operaciones cognitivas son complejas se necesitará una mirada psicopedagógica específica para poder interpretarlas... no se simboliza cualquier cosa con cualquier otra, existe siempre un tipo de filiación entre lo simbolizado y el símbolo elegido. Conociendo cómo funciona el proceso de conocimiento, estaremos en mejores condiciones para saber qué es lo que se simboliza a través de él”. Tal cual lo plantea Boggino, también Fernández considera erróneo pensar en estas perturbaciones desde un lugar reduccionista apuntando sólo a la dificultad específica, porque lo relevante es darle participación a la cuestión del deseo, el cuerpo y la inteligencia del niño, y cómo en esa relación se gestó la dificultad. Es necesario descifrar el significado que tiene el



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

aprender para el grupo familiar porque sencillamente ese es el significado que de manera inconsciente atraviesa el niño.

Para Alicia Fernández el aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz es corporal, implica un despliegue creativo que se pone en juego cuando se articula inteligencia con deseo y cuando aparece el equilibrio de la asimilación y la acomodación. Para dar cuenta de las fracturas en el aprender hay que analizar los procesos y no los resultados, y hay que observar cómo aprende, y cómo juega el niño para luego ver cuál es la originalidad de su fracaso.

La autora concibe al niño como una parte de un todo, que tiene sentido en su familia que sería el todo, y así se trataría de un sistema incluido en otro. Además Fernández hace hincapié en pensar al aprendizaje como algo que va más allá del aprendizaje escolar e incluso como algo que va más allá del niño, ya que piensa en dos escenas: una donde está el sujeto que aprende, y otra donde está el sujeto que enseña, en una está el portador del saber y en otra está quien va a devenir en sujeto; si se entiende de esta manera no se es sujeto antes del aprendizaje, sino que se va a llegar a ser sujeto porque se aprende. Sara Paín, que es citada por la autora en su libro, considera al aprendizaje como un proceso que permite la transmisión del conocimiento desde un otro que sabe a un sujeto que va a llegar a ser sujeto precisamente a través del aprendizaje, y así elucidar por qué no aprende.

Para Alicia Fernández, como se mencionó anteriormente, en el sujeto vinculado al aprendizaje confluyen los cuatro factores que ella desarrollará en su libro: el cuerpo, organismo, inteligencia y deseo.

Desde el principio hasta el final el aprendizaje pasa por el cuerpo. Un aprendizaje nuevo va a integrar el aprendizaje anterior; y no se incluye solamente como acto, sino también como placer, porque el placer está en el cuerpo, su resonancia no puede dejar de ser corporal, porque sin signo corporal de placer éste desaparece.

Según Fernández: “El cuerpo forma parte de la mayoría de los aprendizajes no sólo como enseña sino como instrumento de apropiación del conocimiento. El cuerpo es enseña, a través de él se realizan las mostraciones de ‘cómo hacer’, pero sobre todo



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

porque a través de la mirada, las modulaciones de la voz y la vehemencia del gesto se canalizan el interés y la pasión que el conocimiento significa para el otro.” El organismo, transversalizado por la inteligencia y el deseo, se irá mostrando en un cuerpo, y es de este modo que interviene en el aprendizaje, ya corporizado.

En el caso de la relación de la inteligencia y el deseo, la autora deja claro que la estructura cognitiva y la estructura simbólica son diferenciables. En el caso de la cognitiva, hace alusión a la inteligencia y la misma está estructurada desde un lugar lógico, pero en el caso de lo simbólico lo que se pone en juego es una dimensión deseante, significativa y alógica. Si bien ambos planos son claramente diferentes inteligencia y deseo se interrelacionan de tal manera que posibilitan o no muchas veces el aprendizaje, de esta forma aprender se vuelve un intercambio no sólo orgánico y no sólo cognitivo, sino también afectivo.

Luego de comprender los conceptos centrales desde los cuales trabaja Alicia Fernández es importante ahora preguntarse, cuál es su posición clínica y profesional en torno a los “posibles fracasos en el aprendizaje”, en función y en coherencia al planteo que viene sucediéndose.

Así postula la autora: “A partir de mi experiencia tanto en consultorio privado como a través de la supervisión de diferentes instituciones hospitalarias y educativas, encuentro que el fracaso escolar, en una primera aproximación, responde a dos órdenes de causas internas a la estructura familiar e individual del que fracasa en aprender, o externas a la estructura familiar e individual.” En el primer caso hablamos de síntoma e inhibición cognitiva; y en el segundo caso de problema de aprendizaje reactivo. Para resolver este último necesitamos recurrir principalmente a planes de prevención en las escuelas (tender a que el maestro pueda enseñar con placer para que por lo tanto su alumno pueda aprender con placer, tender a denunciar la violencia encubierta y abierta instalada en el sistema educativo, entre otros objetivos), pero una vez generado el fracaso, y según el tiempo de permanencia, el psicopedagogo deberá también intervenir ayudando a través de indicaciones adecuadas (asesoramiento a la escuela, pasaje de escuela, orientación a una ayuda extraescolar más pautada, a un espacio de aprendizaje



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

extraescolar expresivo, etcétera) a que el fracaso del enseñante, encontrando un terreno fértil en el niño y su familia, no se constituya como en síntoma neurótico.

Para resolver el fracaso escolar, cuando proviene de causas que hacen a la estructura individual y familiar del niño (problema de aprendizaje – síntoma o inhibición), se va a requerir de una intervención especializada psicopedagógica: grupo de tratamiento psicopedagógico al niño, grupo de orientación paralelo de madres, tratamiento individual psicopedagógico, talleres de trabajo, recreación y expresión con objetivos terapéuticos, entrevistas familiares psicopedagógicas, etcétera. También vamos a encontrar un porcentaje menor de niños cuyo fracaso va a responder a la construcción de una modalidad de pensamiento derivada de una estructura psicótica, y una aún mucho menor en proporción que se debe a factores de déficit orgánico. En ambas situaciones, en general, aunque por diferentes causas, no puede el niño establecer una comunicación comprensible con la realidad, es decir que tendrá dificultades para aprender.

De esta manera la idea más fuerte de la autora es que: “El problema de aprendizaje que constituye un “síntoma” o una “inhibición” se conforma en un individuo, afectando la dinámica de articulación entre los niveles de inteligencia, deseo, organismo y cuerpo, redundando en un atrape de la inteligencia y la corporeidad por parte de la estructura simbólica inconsciente. Para entender su significado deberemos descubrir la funcionalidad del síntoma dentro de la estructura familiar y acercarnos a la historia individual del sujeto y a la observación de tales niveles operando. Para procurar la remisión de esta problemática deberemos apelar a un tratamiento psicopedagógico clínico que apunte a desatrapar a la inteligencia y movilizar la patológica circulación del conocimiento en su grupo familiar.”

Como lo afirma Fernández, “el problema de aprendizaje reactivo”, por el contrario, afecta al aprender del sujeto en sus manifestaciones, sin llegar a atrapar a la inteligencia: generalmente surge a partir del choque entre el aprendiente y la institución educativa que funciona exclusivamente. Para entenderlo y abordarlo debemos apelar a la situación promotora del bloqueo. El no – aprendiente no requiere tratamiento psicopedagógico en



la mayoría de los casos. La intervención psicopedagógica se dirigirá fundamentalmente a sanear la institución educativa (metodología-ideología-lenguaje-vínculo).

De esta forma Alicia Fernández, cierra su planteo generando una reflexión en torno al síntoma - problema de aprendizaje en la medida en que este expresa el atrape del aprender por deseos inconscientes. Como lo entiende la autora, las posibilidades están pero se ha perdido el deseo de aprender. Tal como lo afirma: “En el síntoma de aprendizaje, el mensaje está encapsulado y la inteligencia atrapada; no posee las palabras objetivantes, ni los recursos de elaboración cognitiva se hallan disponibles. El niño renuncia a aprender, o aprende perturbadamente, marcando a la construcción de su inteligencia y su cuerpo. El síntoma – problema de aprendizaje conlleva habitualmente perturbaciones instrumentales expresadas en lo corporal; en la medida en que está atrapada la posibilidad de aprender y ésta se instala en la infancia, perturbará consecuentemente a la estructura cognitiva y a la imagen corporal.”

## **2.2. CAPÍTULO 2: EL JUEGO**

El juego representa una de las variables centrales de este trabajo de investigación, y como tal requiere una definición conceptual que lo encuadre y focalice desde un posicionamiento específico. Diferentes autores le darán forma a este capítulo por medio de aportes teóricos que provienen sobretodo del ámbito de la psicología, en algunos casos de orientación psicoanalítica y en otros corresponde a planteos propios del paradigma constructivista.

El juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas. Desde el psicoanálisis ha sido objeto de diversos estudios, tanto por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica.

### ***2.2.1. El juego de los niños en la obra de S. Freud.***

En la obra de S. Freud es más conveniente hablar de “juegos” de los niños, juegos conceptualizados de diferentes modos según la época de producción de los escritos.



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

En el primer período, correspondiente a la primera tópica del aparato psíquico, se podría afirmar que para S. Freud el juego de los niños está al servicio de la realización de deseos y que la repetición observada en los mismos, se vincula directamente con el principio de placer. Un breve recorrido por algunos textos de este primer período permite fundamentar estas ideas.

Una de las primeras referencias al juego se encuentra en “La interpretación de los sueños” (1900), cuando describe los juegos de movimiento, cuya repetición estaría al servicio del principio de placer. El autor se refiere a aquellos juegos de movimiento que gozan los niños, y no se cansan de pedir su repetición, particularmente si les producen cierto susto o vértigo. Como lo afirma Freud: “no existe un tío que no le haya mostrado a un niño volar alrededor de la pieza cogiéndolo entre sus brazos, o que no haya jugado dejándolo caer súbitamente al estar cabalgando en su rodilla y extender de improviso la pierna, o levantándolo en vilo y repentinamente simular dejarlo caer. Los niños gozan con tales experiencias y no se cansan de pedir su repetición, particularmente si ellas les producen un cierto susto o vértigo.”

En “Tres ensayos sobre teoría sexual” (1905), Freud describe los juegos de movimiento pasivo señalando que los niños suelen pedir su repetición, como el juego de mecerse, prueba del placer producido por ciertos movimientos mecánicos. Según Freud: “el que el niño guste tanto de juegos en los que se produce un movimiento pasivo, como el de mecerse, y demande continuamente su repetición constituye una prueba del placer producido por ciertos movimientos mecánicos. Sabido es lo mucho que se usa el mecer a los niños de carácter inquieto para lograr hacerles conciliar el sueño.”

En “El creador literario y el fantaseo” (1908), propone una relación entre el juego y la creación poética. Freud, señala que el juego es la ocupación favorita y más intensa del niño y que cuando éste juega se conduce como un poeta; no es una actividad menor y el niño la toma muy seriamente, invirtiendo grandes cantidades de afecto. Cuando el niño juega crea un mundo propio y grato. En sus juegos el niño apuntala los objetos y circunstancias imaginados en elementos tangibles y visibles del mundo real, diferenciando sus juegos de la realidad externa. En palabras del autor: “¿No deberíamos buscar ya en el niño las primeras huellas del quehacer poético? La ocupación preferida y



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear»... El jugar del niño estaba dirigido por deseos, en verdad por un solo deseo que ayuda a su educación; helo aquí: ser grande y adulto. Juega siempre a «ser grande», imita en el juego lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores. Ahora bien, no hay razón alguna para esconder ese deseo...”

En el segundo período delimitado, en “Más allá del principio de placer” (1920), Freud postula la existencia de tres ejes que demostrarían que el principio de placer no rige al aparato psíquico y que habría un más allá del principio homeostático de constancia. Uno de estos ejes es el juego fort – da, que conceptualiza a partir de la observación de su nieto Ernest de un año y medio. Cuando Freud reflexiona sobre el juego de su nieto, ofrece una primera definición: el juego es el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas. Freud se refiere a su nieto como un niño con una buena relación con sus padres, que obedecía las prohibiciones hechas por ellos, que no lloraba cuando su madre se marchaba a pesar de estar muy apegado a ella. Relata el juego de su nieto de la siguiente manera: el niño exhibía el hábito de arrojar un carretel de madera atado con un cordel tras la baranda de su cuna, sosteniéndolo con una cuerda; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo “o –o –o”, fort (se fue) y después, tirando del cordel, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “da” (acá está). Según describe Freud, así era el juego completo: desaparecer y volver. Pero Freud se asombra porque observa la mayor parte de las veces el primer acto, repetido por sí solo en calidad de juego, a pesar que advierte que el mayor placer correspondía al segundo. La interpretación que él hace es, el niño se resarcía a través de este juego escenificando de hacer desaparecer y regresar



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

el carretel, de la renuncia a la satisfacción pulsional, de admitir sin protestar la partida de su madre.

Freud considera poco probable que la partida de la madre le resultara agradable o indiferente al niño, y se pregunta: “¿Cómo se concilia con el principio de placer que repitiese en calidad de juego esta vivencia penosa para él?” (Freud, 1920). La primera respuesta que ofrece es que en el juego se reitera repetidamente la partida (fort) porque es la condición previa de la gozosa reaparición (da) del objeto, tal vez el genuino propósito del juego.

Si bien Freud concluye que un único caso no le permite explicar con certeza la cuestión, entiende que la frecuencia incomparablemente mayor con que se repetía el primer acto del juego podría tener otro motivo. El niño convertía en juego la vivencia dolorosa de la partida de su madre, y la repetía poniéndose en un papel activo. Otra posible respuesta que Freud ensaya, es que este afán podría atribuirse a una pulsión de apoderamiento, aunque la desecha y ofrece otra explicación: “El acto de arrojar el objeto para que “se vaya” acaso era la satisfacción de un impulso, sofocado por el niño en su conducta, a vengarse de la madre por su partida” (Freud, 1920).

Freud postula que los niños repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma, y agrega que un deseo dominante influye en todo juego infantil: el deseo de ser grande y de poder hacer lo que hace la gente grande.

En “Sobre la sexualidad femenina” (1931), Freud retoma lo ya propuesto en “Más allá del principio de placer” (1920) en relación a la tendencia del niño a hacer activo en el juego aquello vivido pasivamente, tomando en cuenta los juegos de las niñas con sus muñecos. Según Freud: “también el juego del niño se halla al servicio de este propósito de completar una vivencia pasiva mediante una acción activa, anulándola con ello en cierta manera. Cuando, a pesar de su resistencia, el médico le abre la boca al niño para examinarle la garganta, éste jugará a su vez, después de su partida, a «ser el doctor», y repetirá el mismo violento procedimiento con un hermanito menor, que se hallará tan indefenso frente a él como él lo estuvo en manos del médico. No podemos dejar de reconocer aquí la rebeldía contra la pasividad y la preferencia por el papel activo.”



En este acotado recorrido por la obra de Freud, cabe señalar que en todos los textos el juego es considerado una actividad destacada de la vida anímica infantil.

## ***2.2.2. EL JUEGO DE LOS NIÑOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ESCUELA INGLESA DE PSICOANÁLISIS.***

### ***2.2.2.1. El juego de los niños en la obra de M. Klein***

M. Klein en su libro “El psicoanálisis de niños” (1987, Edición Paidós Ibérica, Barcelona, Traducción Arminda Aberastury) comienza explorando las inhibiciones intelectuales de los niños y descubre que aún los niños de muy corta edad viven bajo la presión de sentimientos de culpa, que su relación con la realidad es débil y que no pueden ofrecer asociaciones verbales suficientes, medio fundamental en el tratamiento analítico de adultos. Esta dificultad de realizar un análisis completo por medio del lenguaje se debe a que el modo esencial de expresión de los niños pequeños es la acción.

S. Freud (1919) había planteado que a los niños les faltaban palabras y pensamiento y esto obstaculiza el trabajo analítico con ellos. Klein coincide en este punto con S. Freud, pero son justamente estas diferencias entre la mente infantil y la del adulto, las que le revelaron el modo de llegar a las asociaciones del niño y acceder a su inconsciente. Las características de la psicología infantil le proporcionan a Klein las bases de su “técnica de juego”.

Frente al obstáculo encontrado por S. Freud respecto a la falta de asociaciones verbales en los niños, M. Klein encuentra en el juego, una técnica de análisis homologable a la regla fundamental freudiana; “... ya que, jugando, el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas”. Es importante señalar que Klein también considera las verbalizaciones que el niño efectúa mientras juega o dibuja, y sostiene que una de las condiciones necesarias para decidir si un análisis está finalizado con éxito, aún en niños muy pequeños, es haber logrado la posibilidad de expresión mediante el lenguaje.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

El juego es considerado un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica a través del mecanismo de personificación. Al representar un papel el niño puede separar las ideas imperantes en su inconsciente y expulsarlas con una sensación consecuente de alivio. El excesivo sentimiento de culpa que surge en el niño por sus actividades masturbatorias, es producto de las tendencias destructivas de las fantasías relacionadas con la escena primaria. El juego, por lo tanto, produce alivio y placer por la descarga de las fantasías masturbatorias y porque suprime el gasto energético de la represión, liberando las fantasías.

M. Klein le otorgó a la expresión lúdica un valor esencial como criterio de salud o enfermedad mental infantil: todas las sublimaciones se basan en el juego y todas las inhibiciones se basan en la inhibición en el juego. El niño cuando juega utiliza los mismos medios de expresión arcaicos que en el sueño: desplazamiento, condensación y simbolización; sólo es posible comprender su significado empleando el mismo método que Freud utilizó con los sueños: el desciframiento. Esta homologación del juego con el sueño le permitió sostener a Klein que el juego es la vía regia para acceder al inconsciente del niño.

M. Klein advierte que el simbolismo es sólo una parte del juego, y que para comprender el juego del niño en su conducta total durante la hora de análisis, es necesario descifrar el significado de cada símbolo separadamente, como así también, la relación de cada factor con la situación total. Postula que un simple juguete o un fragmento de juego pueden tener múltiples significados. Cuando se interpreta un juego, sostiene Klein, se debe tener en cuenta el material que el niño produce en sesión, su contenido; el modo en que realiza el juego; la razón por la cual cambia de juego o éste se detiene; los medios que elige para su representación. Klein aclara que este conjunto de factores, aparentemente confuso y sin sentido, es coherente y pleno de significado si se interpreta exactamente como los sueños, revelando las fuentes y pensamientos subyacentes. La autora, sostiene que la técnica psicoanalítica del juego no sólo se ajusta a las normas del método analítico de los adultos, sino que también produce los mismos resultados. El juego es un lenguaje que “habla” el niño y no el analista, quien debe entender su significado e interpretarlo cuando logra insight suficiente frente a un



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

material repetitivo acompañado de angustia, o cuando aparecen representaciones que implican sobrecompensación.

Para el analista kleiniano el juego está en el centro de la escena, ligado intrínsecamente con el concepto de angustia o ansiedad; no sólo es un medio para obtener placer por descarga de fantasías masturbatorias sino que cumple una función de estructuración del psiquismo en tanto la expresión de fantasías inconscientes y el mecanismo de proyección en objetos externos (juguetes, analista) posibilita la representación y organización del mundo interno. El juego es un producto del mundo interno del niño y constituye en sí mismo un indicador del desarrollo de su funcionamiento mental, en tanto escenificación de sus relaciones de objetos, ansiedades y mecanismos de defensa.

El analista kleiniano deberá ser entonces un soporte del juego del niño, aceptando sus proyecciones en el marco de un encuadre estable y abstinente. Al igual que la madre en los primeros meses de vida, el analista estará allí para ser objeto de las identificaciones proyectivas del niño, para lo cual es indispensable que tenga la posibilidad de soportar el odio y la ansiedad persecutoria, mitigando con su presencia y su actitud no retaliativa la intensidad de las proyecciones. Esa presencia y las adecuadas interpretaciones facilitarán procesos de integración y la aparición de mecanismos reparatorios, que se traducirán en una mayor adecuación a la realidad.

Los juegos de niños normales denotan para Klein un equilibrio entre fantasía y realidad. El juego posibilita una mayor adecuación a la realidad y le ofrece al niño un refugio adecuado frente a la frustración.

#### ***2.2.2.2. El juego de los niños en la obra de D. Winnicott***

Donald Winnicott, a partir de su práctica como médico pediatra, se interesa por investigar la clínica de aquellos pacientes que quedaban por fuera de los alcances del psicoanálisis freudiano. Winnicott pertenece al Grupo de Pensadores Independientes de la Sociedad Británica de Psicoanálisis. Desde sus inicios, Winnicott se interesa por el juego de los niños, como se puede observar tanto en sus artículos inaugurales como en su último libro “Realidad y juego” (1971) donde presenta una teoría del juego acabada y enriquecida.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

El autor da diferentes definiciones sobre el juego en distintas épocas de su obra, que contribuyen a ampliar la perspectiva sobre el mismo. En principio, el juego es natural y universal, permite expresar la agresión, controlar la ansiedad, adquirir experiencia y establecer relaciones sociales. Asimismo enfatiza los fines comunicativos del juego en tanto permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Al igual que Klein sostiene que el juego, como el sueño, cumple una función de autorrevelación y comunicación en el nivel profundo. Comparte la idea kleiniana que en el psicoanálisis de niños pequeños la comunicación es a través del juego, en lugar del lenguaje adulto, y sostiene que constituye el modo de comunicación por excelencia en la niñez: el juego “lo contiene todo”. En la consulta psicoterapéutica (1968) plantea el juego del garabato como un modo posible de entrar en contacto con el niño y cada terapeuta deberá encontrar sus propias modalidades para establecer la comunicación y proporcionar un sostén dentro de los límites del encuadre. En este primer encuentro con el niño, el terapeuta debe estar en condiciones de jugar y dispuesto a aprender del niño, restringiendo al máximo la función interpretativa.

En sus primeros escritos y hasta el final de su obra, la conceptualización sobre el juego está enraizada en el concepto de “creación” (1941, 1942, 1971). El juego es primordialmente una actividad creadora, y todos los niños poseen esa potencialidad. Al mismo tiempo, sostiene que el juego es un “logro” y es aquí donde adquiere un papel fundamental el ambiente. Para que un niño juegue, para que la potencialidad heredada se desarrolle, son necesarias condiciones ambientales suficientemente buenas, y la confianza es fundamental. Esta confianza se adquiere en la primera relación con la madre, o sea, en la relación con el ambiente que en el inicio configura la madre y luego se amplía, deja de reducirse sólo a la madre y abarca a otras personas.

Considera al juego como una terapia en sí misma (1971) de aplicación inmediata y universal. La psicoterapia se desarrolla en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta, dentro de un encuadre delimitado en tiempo y espacio, tal como lo planteó en sus observaciones iniciales del juego de la espátula (1941). El terapeuta debe ofrecerse como espacio potencial para el desarrollo del juego, pero el gesto espontáneo debe provenir del niño. Cuando el juego no es posible, el trabajo del terapeuta se centra en orientar al paciente desde un estado en que no puede jugar a uno



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

en que es posible hacerlo. Las interpretaciones se efectúan sobre el material de las producciones del niño y se formulan en la zona de superposición entre el niño y el terapeuta.

A diferencia de S. Freud y de M. Klein, para quienes es la ausencia del objeto lo que genera la posibilidad de simbolización, para Winnicott la presencia de la persona de la madre (y del analista), “la ilusión de una fusión”, permite que se simbolice luego en el juego, que en sí mismo implica una separación lograda a través de un proceso gradual de desilusión. Las inhibiciones en el juego no son entendidas sólo por la actuación de una severa represión de fantasías sexuales o agresivas, sino que podrían estar condicionadas por fallas ambientales en fases tempranas que impidieron o distorsionaron el desarrollo.

Desde el psicoanálisis hay consenso respecto a que el juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños. El valor del juego y la utilización que de él hace el terapeuta dentro del contexto de la sesión terapéutica, varía sustancialmente de acuerdo con el marco conceptual que orienta la práctica clínica.

En su libro “Realidad y Juego” (1971) Winnicott aclara que el significado del jugar adquirió un nuevo color, una nueva forma de entenderlo desde que comprendió y definió los fenómenos transicionales. Para el autor, aún en la bibliografía psicoanalítica no se logra dar una explicación compleja y completa sobre el juego, es por esto, que al crear la noción del espacio transicional el jugar se entiende desde un lugar distinto.

Para Winnicott, el jugar tiene un lugar y un tiempo: “No se encuentra adentro según acepción alguna de esta palabra. Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no – yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer.”

Para Winnicott, era preciso asignarle un lugar al juego, y para esto habló de la existencia de un espacio potencial entre el bebé y la madre. Dicho espacio está determinado por las experiencias vitales tanto con la madre o con quien cumple función



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

materna, como con el mundo interior, o con el mundo exterior. Para el autor, lo universal es el juego que además es salud porque facilita el crecimiento, porque conduce relaciones de grupo, porque puede ser una forma de comunicación en psicoterapia, y lo último que marca es que el mismo psicoanálisis también se ha convertido en una forma especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.

Luego del análisis clínico que realiza Winnicott de diferentes experiencias que cita en su libro, el autor describe una secuencia de relaciones que las vincula con el proceso de desarrollo y busca situar donde empieza el jugar. De esta manera, llega a estas conclusiones: “El niño y el objeto se encuentran fusionados. La visión que el primero tiene del objeto es subjetiva y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar o... el objeto es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva. Este complejo proceso depende en gran medida de que exista una madre o figura materna dispuesta a participar y a devolver lo que se ofrece. Ello significa que la madre se encuentra en un ir y venir que oscila entre ser lo que el niño tiene la capacidad de encontrar y ser ella misma, a la espera que la encuentren. Si puede representar ese papel durante un tiempo entonces el niño vive cierta experiencia de control mágico, es decir, la experiencia de lo que se denomina omnipotencia... en este estado de confianza que se forma cuando la madre puede hacer bien esta cosa que es tan difícil el niño empieza a gozar de experiencias... con su dominio de lo real...” (1971)

Winnicott apunta a la idea de que la confianza en la madre constituye un campo de juego intermedio donde allí se origina la idea de lo mágico, donde se origina el campo de juego, porque como dice el autor, allí comienza el juego, en un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo o lo que los une.

Más adelante, como parte del tratamiento, el autor cree que la etapa siguiente es que el niño se encuentre solo en presencia de alguien. “El niño juega sobre la base del supuesto de que la persona a quien ama y que por lo tanto es digna de confianza se encuentra cerca, y que sigue estándolo cuando se la recuerda después de haberla olvidado. Se siente que dicha persona refleja lo que ocurre en el juego” (1971). Finalmente, para Winnicott, la última etapa es cuando el niño permite una superposición de dos zonas de juego y disfruta de ellas. Primero, es la madre quien juega con el bebé y como cuida de



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

encajar en sus actividades de juego, tarde o temprano, introduce su propio modo de jugar y de esta manera para el autor, se abre el camino para un jugar juntos en una relación.

En su libro ya citado, Winnicott expone a forma de resumen las siguientes consideraciones para pensar en el juego:

- “Para entender la idea del juego resulta útil pensar en la preocupación que caracteriza el jugar de un niño pequeño. El contenido no importa. Lo que interesa es el estado de concentración y alejamiento. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad, y en la que no se admiten intrusiones.

- Esta zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior.

- En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad personal. Emite una muestra de capacidad potencial para soñar.

- Al jugar manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños e inviste a alguno de ellos de significación y sentimientos oníricos.

- Hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de este al juego compartido, y de él a las experiencias culturales.

- El juego implica confianza y pertenece al espacio potencial inicial entre el bebé y la figura materna.

- El juego compromete al cuerpo.

- La excitación corporal en las zonas erógenas amenaza a cada rato el juego; los instintos son el principal peligro y el juego es satisfactorio. Porque conduce a un alto grado de ansiedad. Existe determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que destruye el juego.

- Lo placentero del juego es inferir que el despertar de los instintos no es excesivo.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

- El juego es excitante y precario, y esto resulta en la mente del niño entre lo que es subjetivo porque casi lo alucina y lo que es objetivo, propio de la realidad.”

Para ir cerrando los aportes de Winnicott sobre la temática del juego, es importante destacar que para el autor el juego en sí mismo es una actividad creadora en la cual el niño usa toda su personalidad, y al mismo tiempo la descubre cuando se muestra creador de una situación. Pero además, para Winnicott, y como una forma de entender el trabajo de los profesionales, entre el analista y el paciente también debe crearse un espacio virtual, psíquico como resultado de la capacidad de jugar tanto de uno como de otro. Cuando hay este juego mutuo la interpretación puede llevar adelante la labor terapéutica, pero dicho juego debe ser espontáneo y lo que suceda a partir de allí será la matriz por la cual el sujeto irá construyendo una vida tanto a partir de sus propios deseos como de la resignación que implica el compartir los deseos de los demás. Esto último es así porque para jugar, para poder comunicarnos y compartir con los demás, es preciso resignar una cuota de nuestra individualidad, en esa tensión de lo propio y lo ajeno, de lo que creo y de lo que me es dado, podemos crear y jugar.

### ***2.2.3. El juego de los niños en la obra de J. Piaget***

Jean Piaget, ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. Entendiendo que la adaptación inteligente se logra a partir de la concreción de los procesos de asimilación y acomodación y que de alguna manera esto posibilita la evolución de una estructura cognitiva a otra, el juego, para Piaget, adquiere así un lugar central, que es el lugar de paradigma de la asimilación porque es la acción infantil predominante, es decir, la actividad mediante la cual el niño se relaciona con la realidad que lo desborda.

Para Piaget, el juego también resulta placentero, espontáneo y voluntario, y tiene un fin en sí mismo exigiendo la participación activa de quien juega. Como se mencionó anteriormente el juego a lo largo del desarrollo evolutivo adopta diferentes modalidades



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

según las diferentes características de cada una de las etapas psicoevolutivas que propone Piaget para el desarrollo evolutivo de la persona:

1) *Juego sensomotor*: Este juego se da aproximadamente entre 0 y 2 años. Y el niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensoriomotriz. En esta etapa jugar es repetir movimientos y aprender otros nuevos. Los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer y de esta manera consolidan lo adquirido. Este tipo de juegos se basan en la repetición de acciones que van a incidir en los contenidos sensoriales y motores ya nombrados. Son ejercicios simples o combinaciones de acciones que pueden o no tener un fin aparente, por ejemplo, abrir y cerrar una puerta, soltar y recuperar el chupete, etc. Este tipo de actividad tiende principalmente a la satisfacción inmediata, al éxito de la acción actuando sobre objetos reales por el placer de resultados inmediatos. Como afirma Piaget en “La formación del símbolo en el niño” (1990): “El juego de ejercicio evoluciona y se transforma tarde o temprano en una de tres: primero se acompaña de imaginación representativa y deriva entonces hacia el juego simbólico; segundo, se socializa y se orienta hacia el juego de reglas; tercero, conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego para entrar en el de la inteligencia práctica o en los dominios intermediarios entre estos dos extremos” (1990)

2) *Juego simbólico*: Se desarrolla aproximadamente entre los 2 y los 6 años. Sobretudo cuando el niño ingresa en la etapa psicoevolutiva de las operaciones concretas; por lo tanto su principal función es asimilar la realidad al Yo. Aquí aparece por primera vez la capacidad de evocar un objeto, un fenómeno ausente; es en este periodo donde los mayores aprendizajes o al menos lo más significativos se dan a través de instancias lúdicas que pueden proponerse en centros educativos como en cualquier otra instancia social. Lógicamente este tipo implica la representación de un objeto por otro ayudado sobretudo por la capacidad del lenguaje para poder justamente representar ya que se inicia en esta edad. Algo importante que se da también en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción, donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, como por ejemplo, cuando el niño transforma un cubo de madera en un camión, o cuando una muñeca representa una niña. Por lo tanto, aquí lo fundamental no son las acciones sobre los objetos, sino lo que el objeto representa. El



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

niño comienza a “hacer como sí” y de esta manera le atribuye a los objetos toda clase de significados simulando acontecimientos imaginados, coordinando a un nivel más complejos roles y situaciones. Este tipo de juego evoluciona de tal forma que con los años se acerca a la realidad que representan. En esta etapa del desarrollo se interiorizan los esquemas que le permiten al niño un simbolismo lúdico puro y donde el pensamiento se vuelve más complejo y se separa de lo inmediato y de lo concreto. Ahora el niño tiene acceso al pasado o puede anticiparse a lo que va a venir, de esta manera se pone en juego la simulación, la ficción y la representación.

Más adelante a partir de la etapa intuitiva (entre los 4 y los 7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno porque llegan los juegos de fantasías más socializados, que el niño realiza frecuentemente en pequeños grupos y esto lo va ayudando a aceptar ciertas reglas sociales. El juego unido al pensamiento intuitivo implica un interés por la manipulación sobre conjuntos, reagrupamientos y por el montaje de elementos múltiples que forman parte de un conjunto. De todas formas el niño sólo se centra en un aspecto de la situación no logra por los límites en su razonamiento visualizar todas las dimensiones del grupo. Tal cual como lo desarrolla Piaget en su libro ya citado “La formación del símbolo en el niño”: “Hay una disociación entre el significante y el significado donde el gesto ejecutado por el juego, así como el objeto al cual se aplica, juegan el papel de simbolizantes y el gesto representado el de simbolizado...” (1990)

Como una posición intermedia encontramos también los juegos de construcción o montaje, los cuales vendrían a ser como un puente entre los niveles de juegos y las conductas adaptadas. Aquí el juego se convierte en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas, por ejemplo, aquel cubo de madera que antes sólo representaba un camión ahora puede servir para construirlo, recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo; son muy comunes los juegos de ensamblaje o construcción.

3) *Juego reglado*: Este tipo de juego se desarrolla y se fortalece a partir de los 6 años de edad, y se le suma a la espontaneidad propia del juego el cumplimiento de normas que lo encuadran. La gran importancia social que tiene este tipo de juego radica en su función socializadora ya que son juegos organizados que por lo general se hacen



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

en equipo con cierto grado de competitividad pero que ayudan al niño a ir insertándose y adaptándose a las normas y a las reglas del mundo de los adultos. Este tipo de juego aparece de forma muy progresiva y a veces confusa y depende en buena medida del medio en el que se mueve el niño, y de los modelos que tenga a su disposición. Por ejemplo, si tiene hermanos mayores o si asistió a centros educativos o de cuidado infantil, todo facilitará la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Sobre todo se fortalece de los 7 a 11 años, cuando se desarrollan juegos de reglas simples y concretas (se dan operaciones como la clasificación, seriación, intervalos, distancias, etcétera). Luego en el adolescente subsisten al contrario de otros juegos que desaparecen y cuando se es adulto estos juegos reglados toman una forma más elaborada. A partir de los 12 años, ya hay un juego de reglas complejas que son más independientes de la acción y se basan en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, con hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas; este tipo de juego aparece tardíamente porque como lo afirma Piaget es una de las actividades lúdicas propias del ser ya socializado donde a partir de los juegos de reglas se desarrollan estrategias de acción social, se aprende a controlar la agresividad, se ejercita la responsabilidad, la democracia y se aprende a depositar confianza en el grupo para que de esta manera se adquiera confianza en sí mismo. Así lo afirma Piaget: “En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras (carreras, lanzamientos de canicas, o bolas, etcétera) o intelectuales (cartas, damas, etcétera) con competencia de los individuos (sin los cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados...” (1990)

Piaget analiza la concepción de juego en uno de sus libros “La formación del símbolo en el niño” (1990) vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar y de simbolizar. De esta manera, podemos entender que el juego va a dar lugar a que el símbolo reemplace paulatinamente al ejercicio mecánico y repetitivo y que luego sea la regla la que tome el lugar central sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

#### ***2.2.4. El juego de los niños en la obra de L. Vygotsky***

Para complejizar y completar los aportes realizados por Jean Piaget en función del juego, resulta relevante citar algunas líneas del psicólogo ruso Lev Vygotsky. Ya que es uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, fundador de la



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

psicología histórico cultural, a quien el resto de los autores asocia con la teoría constructivista.

Alrededor de 1978 el autor produce conocimientos en investigaciones sobre el juego y los juegos de los niños, como un fenómeno psicológico y central en el desarrollo. Si bien no es una de sus investigaciones más conocidas, no se puede dejar de referirse a la misma. En su sección sobre “Juegos, juguetes y ludotecas”, Vigotsky le otorga al juego el lugar de instrumento y recurso sociocultural y de elementos impulsores del desarrollo mental del niño, ya que facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento, tales como la atención, la memoria, pero sobretodo se vuelve valioso porque se hace de una forma consciente, divertida y sin dificultad. A través del juego el niño construye su aprendizaje, y su propia realidad social y cultural; jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social aumentando lo que el autor llama “zona de desarrollo próximo”. “La zona de desarrollo próximo, es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”. Este concepto es introducido por el autor y desarrollado sobretodo en una de sus grandes obras “Pensamiento y lenguaje” (1934).

Vigotsky analiza que en el desarrollo evolutivo del juego, en la etapa infantil se dan dos fases significativas: en la primera fase, la cual se desarrolla de los 2 a los 3 años, los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social les otorga. En esta primera fase hay un primer nivel de desarrollo donde el niño aprende lúdicamente la funciones reales que los objetos tienen en su entorno sociocultural, tal cual se los transmite su familia. Y en el segundo nivel de esta fase, aprende a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos, le otorga la función de un objeto a otro que es similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Esto se aprende con la adquisición social del lenguaje, ya que debe operar con significados. En la segunda fase, la cual va de los 3 a los 6 años, se da lo que Vigotsky llama el juego sociodramático. Aquí se despierta un interés por el mundo de los adultos, y lo construyen imitativamente, es decir lo representan. De esta manera, van superando su pensamiento egocéntrico y generando un intercambio lúdico de roles que nos permite averiguar



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

cuáles son las vivencias que les proporcionan las personas de su entorno al niño (juegan a ser maestros, papás, mamás, etcétera). Para el autor, a medida que el niño crece este juego dramático, teatral y musical con carácter lúdico puede llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para desarrollar habilidades afectivas y comunicativas.

Teniendo en cuenta los aportes citados, para muchos investigadores, la teoría histórico cultural de Vigotsky y las investigaciones transculturales posteriores, de alguna manera han superado la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. Claramente en este tipo de interacciones el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultura y de educación, aunque no es el único.

#### ***2.2.5. El juego de los niños en la obra de J. Bruner***

Es valioso marcar los diferentes aspectos que desarrolla y promueve el juego en la personalidad de niños y niñas:

- La afectividad: en la medida en que fortalece y promueve la confianza, autonomía, la iniciativa, la identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad, y el juego es valioso porque proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite que el niño se exprese libremente y encauce sus energías positivamente, descargando tensiones. Además colabora en el logro por parte del niño de ciertas metas, lo que crea un compromiso consigo mismo y amplía su capacidad de esfuerzo con ciertas actividades.

- *La motricidad*: el juego le proporciona al niño sensaciones corporales agradables además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante el juego, el niño va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando capacidades sensoriales y adquiriendo destreza y agilidad.

- *La inteligencia*: como afirman todos los autores citados, el niño a través del juego hace el gran descubrimiento intelectual, manipulando materiales, juguetes, en la ficción de los juegos simbólicos; el niño se siente actor y protagonista porque observa



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

que es capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Aprende a analizar objetos, a pensar sobre estos y así da su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Iniciándose en la inteligencia práctica va camino a la inteligencia abstracta.

- *La creatividad*: el niño con el juego puede expresarse de forma libre y así concretar sus fantasías y dotes creativos.

- *La sociabilidad*: a través del juego se favorece la comunicación y el intercambio, lo que ayuda al niño a relacionarse con nosotros y a prepararse así para la integración social.

Estos aportes se pueden articular claramente con el encuadre teórico propuesto por Jerome Bruner, psicólogo y biólogo estadounidense, quien entre otras producciones ha destacado las cinco funciones que tiene el juego en referencia al lenguaje y al pensamiento en el desarrollo del niño. Dichas investigaciones se pueden encontrar en la publicación de Bruner: “Acción, pensamiento y lenguaje” (1984)

Una de esas cinco funciones es que el juego evita la frustración, ya que al jugar los errores y los fracasos se viven de otra manera debido al medio de exploración que estimula al niño y le da ánimo para seguir adelante. Otra función que tiene el juego es que muchas veces no tiene un fin determinado, puede haberlo tenido en los comienzos del juego, pero también ir cambiando o carecer del mismo, porque el niño se va adaptando a los materiales o al medio o a su propia imaginación. Además el juego no es siempre casual para Bruner, porque muchas veces se deben a un proceso de idealización que realiza el niño, donde por ejemplo, los juegos de roles los suele cumplir a la perfección. Como cuarta función del juego este es una exteriorización de lo interno, una proyección del mundo interior. Y como quinta y última función el juego es ante todo una fuente de diversión. Afirma Bruner: “En el juego se pueden aprender diferentes cosas que pueden influir en la vida madura del niño, ya que es una forma de desarrollo intelectual... lo que permite a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y con el pensamiento... en el fondo el juego es una actividad seria



---

que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, se justifica por sí misma... es un excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo...”

### ***2.2.6. El juego en la obra de A. Fernández***

Retomando nuevamente los aportes de Alicia Fernández en “La Inteligencia Atrapada”: Abordaje Psicopedagógico clínico del niño y su familia” (1997, Editorial Nueva Visión, Buenos Aires) se puede entender 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.”

Como lo afirma la autora, no puede haber construcción del saber si no se juega con el conocimiento, cuando se habla de juego, Fernández deja claro que no está haciendo referencia a un acto, ni a un producto, sino a un proceso; refiere a un lugar y un tiempo, tal cual lo nombra Winnicott (“El concepto de individuo sano”, Trieb, Buenos Aires, 1978.) como espacio transicional, de confianza, de creatividad. Transicional entre el creer y el no creer, entre el adentro y el afuera. Como lo desarrolla Winnicott el espacio transicional es el único donde se puede aprender, entendiendo que espacio transicional y espacio de aprendizaje son coincidentes.

Para construir un saber, para apropiarse de un conocimiento, debemos jugar con la información como si fuera cierta y como si no fuera cierta. Y es en el seno de este proceso que se irá construyendo la creación, la posibilidad de transformar al objeto, de acuerdo con la experiencia de uno, y a su vez dejarse transformar por la entrada de ese objeto. A partir de los aportes teóricos que hace Clare Winnicott (la esposa de Donald Winnicott) sobre el tratamiento de algunos de sus pacientes, deja claro que la práctica clínica les ha demostrado cómo al instrumentar el jugar en el tratamiento, creando ese espacio compartido de confianza, se puede ir modificando la rigidización o estereotipia de las modalidades de aprendizaje sintomáticas. De esta forma para los investigadores lo que se intenta es, ayudar a recuperar el placer perdido de aprender, y la autonomía del ejercicio de la inteligencia, obteniendo como resultado el placer del jugar.

Una idea clave de este trabajo de investigación es que para jugar y para aprender se requiere de Otro y de un espacio de confianza, y esto también resulta central al interior



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

de los consultorios. Estas dos circunstancias son imprescindibles, aun en el momento en que el niño nos muestra cómo juega, es decir, en el momento del diagnóstico que llamamos “hora de juego”.

Como lo plantea Fernández en su libro, hay un psicoanálisis infantil de vertiente kleiniana que se centra en el juego, pero tomándolo como un proceso defensivo y como un posibilitador de elaboración de situaciones traumáticas, sin considerarlo en cuanto a las posibilidades creativas, de aprendizaje, de identidad y de dominio. Winnicott va a enseñarnos también cómo el niño juega, para expresar agresión, para adquirir experiencia, para controlar ansiedad, para establecer contactos sociales como integración de la personalidad, y por placer. A partir del análisis que hace la propia autora sobre sus experiencias clínicas en el DIFAJ (“Diagnóstico Interdisciplinario Familiar de Aprendizaje en una sola Jornada”) como un modelo de diagnóstico particular se utiliza la hora de juego para comprender algunos procesos que pueden haber llevado a la gestación de una patología en el aprender; la autora llega a estas conclusiones luego del trabajo analítico:

- “El espacio de aprendizaje y el espacio del jugar son coincidentes.
- Ambos procesos tienen momentos analogizables (inventario – organización – integración).
- La modalidad desarrollada en el juego y el tipo de tratamiento del objeto arrojan luz sobre la escena de aprendizaje.
- El jugar posibilita el despliegue de las significaciones del aprender. Lo que en el adulto aparece en el motivo de consulta (la demanda, las fantasías de enfermedad y curación), principalmente en el lenguaje verbal, en el niño se da a través del lenguaje lúdico. Tanto un lenguaje como el otro muestran y esconden, guardan y ocultan.”

Fernández valora a la “hora de juego” porque supera la dicotomía test proyectivos – test de inteligencia, y porque ayuda a observar aspectos que siempre se analizaron de forma aislada con respecto a toda la dinámica del aprendizaje. Enmarcados en las características del trabajo que realizó Alicia Fernández, la autora propone y sugiere



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

visualizar los siguientes objetivos porque los considera relevantes al momento del diagnóstico de este tipo de problemáticas:

- “Posibilitar el despliegue y el posterior análisis de las significaciones del aprender para el niño.
- Comprender algunos de los procesos que pueden haber llevado a la instalación de alguna patología en el aprender. Observar la interrelación inteligencia – deseo – corporeidad.
- Observar el proceso de construcción del símbolo. Observar la aptitud del niño para crear, reflexionar, imaginar, hacer notar y producir un objeto.
- Observar los procesos de asimilación – acomodación y sus posibles equilibrios, desequilibrios y compensaciones.
- Analizar la modalidad de aprendizaje.
- Mirar la capacidad del niño para argumentar, para construir una historia y en qué medida de cognición se pone al servicio de organizar su mundo simbólico.” (1997)

Siguiendo a Sara Paín, citada por Fernández en su libro, observamos que el jugar y el aprender presentan tres momentos análogos: el inventario, la organización y la integración – apropiación.

*Inventario:* El niño trata de clasificar de alguna manera el contenido de la caja a través de la manipulación somera de los objetos, probándolos en su funcionamiento, o por medio de la mirada. Procurará evaluar los elementos con los que cuenta, de manera que éstos le sugieran las posibilidades de acción. Aquí se pone de manifiesto la relación que el niño establece con los objetos y las posibilidades de anticipación, relacionadas con la capacidad de espera y de “estar solo”. Sabemos que para que se pueda aprender, el sujeto deberá estar discriminado del objeto y mantener con él una distancia necesaria como para que ese objeto se recorte y diferencie. Se trata de ver qué tipo de inventario realiza el niño con los objetos de la caja. Si los prueban, si toman rápidamente lo primero que encuentran y lo usan, si van a buscar un objeto o instrumento en particular en función de un proyecto, o si los objetos solos determinan el uso.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

*Organización:* Este momento tiene que ver con la postulación del juego. El material comienza a formar parte de una organización simbólica, que se realiza con tanteos sucesivos y se comienza a desarrollar un argumento, para lo cual se utilizan varios de los elementos con que cuenta la caja. Se podrá observar aquí la coherencia del relato jugado, la inclusión de referencias verbales, la coherencia del episodio argumental. En el plano del aprendizaje, las dificultades en este momento tendrán que ver con obstáculos para entender relaciones, formular hipótesis, plantear problemas y por lo tanto encontrarles solución.

*Integración – apropiación:* Tiene que ver con la posibilidad de llegar a una conclusión argumental que muestre las consecuencias de esa puesta en relación de los objetos. Se relaciona también con la capacidad de decisión (hay que decidirse por uno u otro final), con la capacidad de dominio (yo decido el juego), con la aceptación de la carencia (estamos llegando al final), con el grado de tolerancia ante la frustración (esto es lo que yo puedo hacer), con la capacidad de mostrar y por lo tanto de guardar (esto es lo que yo te muestro, pero no soy todo lo que está aquí), con las posibilidades de recordar (tener en cuenta lo acontecido y aceptar la pérdida y la ganancia que se obtiene al cambiarlo con el recuerdo). En síntesis, tiene que ver con la posibilidad de aprender.

En la hora de juego es importante observar el tipo de actitud en relación con el aprendizaje escolar, a partir de si realizan o no tareas que tengan que ver con la escuela, o si se contacta con los elementos escolares. Para interpretar la hora de juego se debe descubrir la presencia de algunos significantes que remitan a las ideas inconscientes acerca del aprender. Qué sucede en relación al guardar, al ocultar, al mostrar, al esconder.

Fernández cierra uno de sus capítulos más importantes aclarando que en las horas de juego, se focalizará en los siguientes aspectos que permitirán determinar la existencia de patologías en el aprender y su significado:

- “La actitud ante el aprendizaje: cómo se ubica ante situaciones en que tiene que mostrar lo que sabe – hace. El uso de expresiones como “Yo qué sé”, “Ya lo sabía”.
- La modalidad de aprendizaje.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

- La disponibilidad corporal.
  
- El grado de placer presente en el juego.
  
- El modo de utilización de sus posibilidades a partir del uso de los recursos presentes en la caja. Si la tijera no funciona o la cajita de fibras no se puede abrir, observar entonces si descubre otro sistema para cortar o pintar o si nos pide ayuda para acciones que podría realizar solo, o si se da por vencido.
  
- Descubrir y detenerse en las fracturas del discurso lúdico (las repeticiones, los recortes.)
  
- Descubrir el o los esquemas de acción que se repiten.
  
- Observar el grado de correlación entre el discurso verbal y el corporal.
  
- Seguir la presencia de algunos significantes que remitan a las ideas inconscientes acerca del aprender.
  
- Observar el tipo de relación con el objeto de conocimiento.
  
- Analizar la presencia y características de los tres momentos posibles en el jugar – aprender.
  
- Observar los procesos, los mecanismos, las estrategias puestas en juego para resolver problemas que se le presenten, ya que los procesos y no los resultados obtenidos son los que permiten inferir la dinámica, la génesis, las posibilidades atrapadas y las disponibles, y el accionar articulado del organismo, el cuerpo, la inteligencia y el deseo.” (1997)

### **2.3. CAPÍTULO 3: INTERDISCIPLINA**

El método a través del cual se trabaja en la clínica, en el campo psicológico, implica un cierto encuadre teórico y práctico el cual debe ser definido por el profesional a cargo o por el equipo de profesionales. Definir a través de qué método se hará una intervención terapéutica involucra un campo de conocimientos de alta complejidad



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

debido a la amplia red conceptual que los atraviesa. La concepción que los profesionales tengan sobre el niño, por ejemplo, o sobre el adulto en tratamiento, la forma de comprender y entender las diferentes patologías o problemáticas que se presentan implican un abordaje singular: se entiende que no es lo mismo trabajar desde una sola disciplina que hacerlo de forma interdisciplinar ya que en ambas metodologías la secuencia de pasos del tratamiento y la forma de elaborar un plan de contención para el paciente difieren ampliamente.

Hay ciertas problemáticas, como las que se desarrolla en este trabajo de investigación, que para comprenderlas exigen una multidimensionalidad conceptual, ya que se considera que ninguna disciplina por sí misma puede aportar todos los operadores teóricos necesarios. Alfredo País, docente de la UBA, en su texto: “Interdisciplina y transdisciplina en la clínica de los trastornos del desarrollo infantil; diarios clínicos n°3 cuerpo y subjetividad” (Buenos Aires, 1990) realiza aportes relevantes para poder comprender de qué se trata el trabajo interdisciplinario en la clínica.

Para el autor: “La Interdisciplina se propone una actividad que no consiste en la yuxtaposición de saberes ajenos entre sí, sino en la constitución de un espacio común en el que el conocimiento no se agota en su propia identidad sino que va más allá de sí mismo en pos de una articulación más abarcativa. Para que esta travesía sea posible es menester que cada especialista sea capaz de trascender las fronteras de sus dominios epistémicos, que sea capaz de abandonar la seguridad y el confort que otorga un saber supuestamente logrado y se arriesgue a escuchar otros discursos que, por el sólo hecho de ser pronunciados, cuestionan y ubican los límites del propio.” País cita a Gusdorf, ya que este último plantea que el deseo de hacer interdisciplina en un equipo de trabajo debe requerir obligadamente la presencia de la necesidad de investigar en ese equipo y además es necesario que quienes se ubiquen como investigadores, no sólo pongan en cuestión la propia investigación sino también a sí mismos. Cuando un equipo interdisciplinario decide abordar una problemática en un niño, como las problemáticas del aprendizaje, es sumamente relevante que lo que suceda en sus encuentros sea una reflexión epistemológica que apunte a constituir un saber pero no desde la disciplina de cada uno de los integrantes sino desde una nueva especificidad. Con esto refiere a un



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

nuevo saber generado por el trabajo concurrente de las diversas especialidades que intervienen de forma particular.

Es importante que quede claro que hacer trabajo interdisciplinario no implica una renuncia a los conocimientos particulares de cada área, lo que sí debe implicar es la integración de una red de significaciones más amplia en la que, las especialidades adquieren sentido aportando sus diferencias en el marco de la producción teórico – clínica. Por ejemplo, es central que todos los profesionales compartan, como se citó anteriormente, una misma concepción acerca del sujeto, ya que eso funda la posibilidad de ubicar la clínica, como lo plantea País, en una determinada concepción ética de trabajo que luego repercutirá en el niño. Esta forma de trabajo, el autor, la identifica también como la metodología transdisciplinaria posible de aplicarse en el consultorio.

En la misma producción teórica, País, explica otra forma de abordaje como lo es la multidisciplinaria, la cual entiende como la forma de unificar el objeto en el saber por medio de la superposición de conocimientos que se produjeron anteriormente en el interior de cada disciplina. Para el autor: “La multidisciplinaria contempla una posición frente al objeto: supone que es posible dividirlo en tantas porciones como especialidades existen para ser investigados por ella, sin que se molesten entre sí, lo que implica la posibilidad de establecer límites claros respecto de cada campo de conocimiento. Otra suposición es que estos cortes no modifican el objeto en su totalidad y que es posible reunir un conocimiento completo acerca de él, a partir de la simple agregación de conocimientos parciales.” Se entiende que abordar un tratamiento psicológico multidisciplinariamente hace posible que el científico o el profesional intervenga sin consecuencias para el objeto en el curso de su investigación. Por eso lo que está implícito es que el objeto es unívoco, es decir, que es en sí mismo más allá del universo de significados teóricos. País cuestiona un poco esta forma de abordaje metodológica porque cree que el paciente es ubicado como un objeto pasible de ser dividido en tantas partes como órganos tenga, y además lo cuestiona porque plantea una intervención aséptica más allá de quién sea el médico y quién el paciente. Por eso en el texto que se cita en este trabajo, el autor, manifiesta su posición en cuanto a los efectos positivos del abordaje interdisciplinario.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

País cierra su reflexión haciendo hincapié sobre la idea de que la esencia del trabajo con enfoque interdisciplinar no debe ser ocupada por una sola teoría, ya que todas se colocan en cuestionamiento, sino que debe ser definido por una concepción ética propia de la nueva especificidad interdisciplinaria, que servirá de horizonte para el tratamiento. Por lo tanto, hacer interdisciplina es una decisión técnica, teórica, práctica pero sobre todo ética de un equipo de profesionales, que buscará proteger al paciente de un abordaje parcelario al someterlo a discursos distintos que además le son ajenos.



### 3. ESTADO DE ARTE

En base al juego como terapia y su relación a diferentes trastornos crónicos, se realizaron diversas investigaciones, algunas de ellas son:

#### 3.1. “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” (\*)

(\*) *Universidad Técnica del Norte. Facultad de Educación Ciencia y Tecnología: “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el período académico 2009-2010”. Orellana Galarza Olga Margot. Valenzuela Vaca Martha del Rocío.*

Las actividades lúdicas en el nivel inicial, pretende que los niños y niñas adquieran conciencia de sus vivencias corporales; descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos; y el juego controlen, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta del desarrollo de actividades lúdicas. Los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo; ya que disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades. Frente a esta realidad se estructuró un manual que cuenta con técnicas de aprendizaje que permitan a las maestras aplicar nuevas estrategias con orientaciones elaboradas pedagógicamente y siguiendo un proceso lógico y sistemático. Hubo la factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, recursos humanos, materiales, económicos, apoyo del personal docente y alumnos de la Institución Educativa investigada. Los objetivos planteados fueron mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje, diagnosticando aspectos, identificando estrategias y diseñando un manual para desarrollar el juego en las nociones lógico matemáticas. El



marco teórico se fundamentó en las teorías de aprendizaje de Piaget, Ausubel y Vigotski para ello la metodología de investigación utilizada fue el método empírico basado en la observación, inductivo – deductivo y analítico, sintético, a través de la investigación de campo y documental; para obtener datos reales se aplicó la ficha de observación a niños (as). El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, las conclusiones y recomendaciones también permiten evaluar el trabajo de las docentes en el área lúdica y afianzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje.

### **3.2. “Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años” (\*)**

*(\*) Universidad de San Carlos de Guatemala: Escuela de Ciencias Psicológicas: “Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años (abril de 2008)”. Alejandra Luz de María Minera Lorenti - Mayra Esmeralda Batres Contreras.*

Durante los años de estudio de la carrera de terapia de lenguaje se observó la necesidad de utilizar el juego como vehículo de estimulación en niños de cero a cinco años para contribuir en el desarrollo del lenguaje. Así mismo durante la práctica supervisada en la atención a niños se observó y constató que a través del juego se enriqueció su comprensión y expresión del lenguaje lo que amplió su comunicación e hizo superar los obstáculos que en este proceso algunos niños manifestaron; por lo anterior se planteó la posibilidad de elaborar una guía de actividades que a través del juego estimule el lenguaje. Para fundamentar la elaboración de la guía se tomó en cuenta las categorías de juego que existen siguiendo el desarrollo cronológico y cognoscitivo del niño. De 0 a 2 años la guía estimula las sensaciones y percepciones de los cinco sentidos para formar el lenguaje interior; de 2 a 3 años, la imitación tiene un papel fundamental en el ejercicio de roles para representar la realidad del lenguaje y la socialización; de 4 a 5 años se considera que el juego simbólico empieza a organizar el mundo del niño, estableciendo relaciones lógicas que inician en el juego grupal para la estimulación y desarrollo del lenguaje. Se trabajó con los procesos específicos que



---

### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

potencializan el lenguaje: comprensión, análisis, síntesis, asociación, conceptualización, expresión, fluidez verbal, articulación e incremento de vocabulario. Las actividades que incluye la guía, están planteadas en forma de juego en las siguientes áreas: juegos auditivos, de estimulación visual, de estimulación labial, de atención y memoria, temporales y espaciales, corporales, articulatorios, de estructuración y secuencia lógica del lenguaje, respiración y soplo, entre otros. Las actividades contienen las instrucciones que desarrollarán destrezas básicas del lenguaje, comunicación y aprendizaje. Conclusiones a las que arribó esta investigación: El juego es el medio idóneo de abordar al niño, el modo de comunicación entre el terapeuta y el niño; el papel del juego es fundamental en la estimulación y desarrollo de lenguaje, ya que sirve como soporte; a través de la utilización de actividades lúdicas los niños de 0 a 5 años potencializan su lenguaje comprensivo y expresivo; los estudiantes y profesionales en ejercicio, afirman que utilizan como herramienta principal la actividad lúdica en la terapia de lenguaje.

### 3.3. “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE” (\*)

(\*) *Instituto Cervantes de San Pablo. MarcoEle: Revista Didáctica Español como Lengua Extranjera. 2007. Patricia Varela González: “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE”*

Jugar y aprender son dos acciones íntimamente relacionadas, de forma que su complementación da lugar a un ambiente ameno en clase haciendo que el alumno se sienta más cómodo y abierto al aprendizaje. El objetivo de este artículo es analizar la importancia de la motivación en el alumno y los medios con los que contamos los docentes para desarrollarla de la forma más amena posible. Tendremos en cuenta la importancia del aspecto lúdico en la enseñanza del español como lengua extranjera y a la vez poner en práctica diversas posibilidades de aplicación del mismo. Conclusiones: para hacer cualquier tipo de actividad, uno de los elementos fundamentales es la motivación, el hacerlo con ganas. Por eso nuestras clases tienen que ser amenas, divertidas y entretenidas, dejando atrás la rigidez e imponencia de métodos pasados, caracterizados por una excesiva imposición. El juego es una herramienta más con la que contamos, pero como toda herramienta, debemos saber usarla a nuestro favor. La mejor



clase no es la que tenga más juegos, pero sí la que mejor los sabe utilizar. Por todo ello considero que la conclusión más importante a la que podemos llegar es que el aspecto lúdico constituye un elemento no sólo importante, sino que necesario para que consigamos mantener a nuestros alumnos motivados durante todo el proceso de aprendizaje.

### **3.4. “Técnicas lúdicas para la salud y el desarrollo integral de la infancia” (\*)**

*(\*) Proyecto realizado en Sao Pablo, Brasil. Informe Taller Proyecto Felicidad. Junio 2005: “Técnicas lúdicas para la salud y el desarrollo integral de la infancia” Flavia Bochernnitsan, Helia Molina, Yehuda Benguigui.*

La presente investigación se realiza en el “Centro Infantil Parvulitos” ubicado en la calle Atahualpa y Salinas, perteneciente a la Parroquia el Jordán, Cantón Otavalo, Provincia de Imbabura.

El “Proyecto Felicidad”, consiste en proporcionar cinco días de diversión y alegría a niños y niñas de baja condición económica que padecen cáncer, y a sus familias. En esa instancia se llevan a cabo técnicas innovadoras de ludoterapia, restableciendo la autoestima, la voluntad de vivir y fortaleciendo el ánimo de lucha contra la enfermedad. Los niños y niñas son seleccionados cuando el tratamiento les permite tener cierta estabilidad física.

El “Proyecto Felicidad” se inició el 23 de Abril de 2001 con solo un hospital de referencia. Hoy cuenta con 27 hospitales que refieren a los niños y niñas con cáncer. Algunas actividades llevadas a cabo por el “Proyecto Felicidad”: -Máscaras: el motivo lo escogen ellos y las confeccionamos juntos (personajes de dibujos animados). Aquí, la idea es que ellos lleven a casa algo más que un juguete... y un juguete muy especial, que ellos mismos hicieron. -Animales fantásticos: los niños inventan el “animal más fantástico del mundo”; primero lo dibujan y después lo hacen en papel maché, que



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

permite obtener muy buenos resultados finales. En ese momento, la creatividad es intensa.

El juego es una actividad que desde el aspecto psicosocial contempla elementos tales como: Placer, catarsis, socialización, aprendizaje. Los medios a través de los cuales trabaja son: Expresión plástica, canción recreativa, dinámica grupal. En términos del tratamiento médico el juego es un complemento muy importante cuyos principales logros son producir en los niños y niñas: Actitudes positivas frente a las situaciones que enfrenta, aceptación de la enfermedad y el tratamiento, estabilidad emocional.

El desafío y el objetivo del Proyecto Felicidade es el de promover una sonrisa en el rostro de los niños y niñas y renovar sus energías para combatir el cáncer, ofreciéndoles calidad de vida y, en la medida de lo posible, una mayor supervivencia (hecho basado en pruebas empíricas). Pese a que es difícil cuantificar el éxito, el Proyecto Felicidade trabaja con una posibilidad muy alta de lograrlo, basándose en testimonios de los médicos, del personal sanitario, del niño y de la familia. El gran mérito, no obstante, reside en la valorización de la vida para que, incluso ante la peor de las hipótesis, sea posible soñar con nuevas perspectivas.

Conclusión: La lucha contra el cáncer, enfermedad de gran complejidad, requiere – además del diagnóstico precoz y de los avances del tratamiento- un cuidado especial de apoyo al niño y a sus familiares, quienes están profundamente agobiados. Por eso creemos que las fuertes dosis de ánimo, alegría, bienestar y cariño que se brinda a los niños, niñas y a sus familiares, ayudan a mejorar la salud y la calidad de vida del menor enfermo y a reforzar la adhesión al tratamiento.



## 4. MARCO METODOLÓGICO

### 4.1. Tipo de estudio

-*Cuali - cuantitativo*, debido a que previo al contacto con distintos profesionales de la terapia infantil; al encuentro con el objeto y a la visita al campo, se realiza un recorrido bibliográfico que representará el marco teórico de la investigación y al finalizar el proceso investigativo se lleva a cabo una triangulación y análisis que incluye la tabulación cuantitativa de los datos obtenidos en dicho trabajo de campo y el análisis cualitativo correspondiente. Lo cuantitativo implica la representación estadística y gráfica de los datos obtenidos en las entrevistas realizadas con los profesionales. *No experimental*, al no presentar manipulación de variables. Se trabajará con la situación tal cual se presenta. *Transversal*, la investigación se llevará a cabo en un momento dado, es decir se estudiará el uso del juego en la actualidad; y mediante una única instancia de recolección de datos. *Descriptivo*, porque ésta investigación pretende caracterizar el valor dado al juego por distintos profesionales de la salud.

### 4.2. Identificación y definición de las variables:

#### 4.2.1 Variable 1: “Trabajo Interdisciplinario”.

Definición Conceptual: El equipo interdisciplinario, está constituido por un grupo de profesionales, en donde el trabajo es compartido, la responsabilidad es de todos y cada quien tiene un campo de acción definido o bien es la acción simultánea y metódica de los profesionales de un mismo servicio, aportando bajo la autoridad de un responsable, una contribución bien definida al estudio y al tratamiento de una situación dada.

#### 4.2.2. Variable 2: “El juego como técnica de intervención terapéutica”.

Definición Conceptual: El juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio del juego.



### **4.2.3. Variable 3: “Problemáticas del aprendizaje”.**

Definición Conceptual: Entendemos las problemáticas del aprendizaje como una realidad alienante e inmovilizadora que puede presentarse tanto individual como grupalmente. En su producción intervienen factores que hacen a lo socioeconómico, a lo educacional, a lo emocional, a lo intelectual, orgánico y corporal.

## **4.3. Unidad de análisis:**

### **4.3.1 Población:**

Distintos profesionales del Servicio Psicopedagógico Municipal y Árbol Genealógico de la ciudad de San Jorge, provincia de Santa Fe.

### **4.3.2 Muestra:**

Se trabajará con fonoaudiólogos, psicólogos, psicopedagogos y asistentes sociales que utilizan al juego en el tratamiento con niños de 4 a 12 años. Se trabajará aproximadamente con 10 profesionales.

## **4.4. Método:**

El método utilizado en esta investigación será el correlacional, debido a que en ésta se va a analizar un fenómeno en su ocurrencia y no hay manipulación de variables. Se realizará un paralelismo entre la variable 1: trabajo interdisciplinario 2: el juego como técnica de intervención terapéutica 3: problemáticas de aprendizaje.

## **4.5. Técnicas, instrumentos y procedimientos:**

### **4.5.1. Técnicas para la recolección de los datos:**

La Entrevista, del tipo semiestructurada o focalizada, servirá a los fines de la investigación debido que el entrevistador tendrá un eje para guiar a los entrevistados, pero estos no dispondrán de un orden rígido, sino que se puede alterar el orden de los mismos en el transcurso de la entrevista.



#### **4.5.2. Instrumentos:**

La entrevista: es un medio por el cual el investigador obtiene respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto. Se considera que este método es más eficaz que el cuestionario, ya que permite obtener una información más completa y profunda.

#### **4.5.3. Procedimientos:**

Para la creación de la entrevista deberá realizarse:

1. Formulación de los ejes o focos en los que se va a basar la entrevista.
2. Administración de los focos centrales a la muestra de sujetos.
3. Recolección de los datos.
4. Análisis de los datos.
5. Tabulación de los datos.

#### **4.6. Área de estudio:**

El estudio se realizará en el Servicio Psicopedagógico Municipal y en la Institución Árbol Genealógico, de la ciudad de San Jorge, provincia de Santa Fe.

El *Servicio Psicopedagógico Municipal* fue creado en agosto de 1995, a través de la Ordenanza Municipal N° 926. Los primeros tres profesionales que lo conformaron fueron una Psicopedagoga; una Psicóloga y una Asistente Social.

El Servicio funciona en calle Lisandro de la Torre 1313. Trabaja de febrero a diciembre, recibiendo las demandas de la comunidad siempre que no posean obra social y no tengan recursos económicos para afrontar estas actividades en forma particular.

Las funciones son:

- Atención de casos particulares.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

- Atención de casos derivados de defensoría, juzgados, policía, hogar del niño, etc.
  
- Diagnóstico y/o tratamiento de niños y jóvenes solicitado desde las escuelas, previa consulta y derivación desde pediatría.
  
- Terapia grupal con niños o jóvenes.
  
- Abordaje social de los casos que así lo requieran.
  
- Trabajo social en red con las instituciones que atiendan situaciones de riesgo social: Servicio Social Municipal, S.A.M.Co., Hogar del Niño, Región VIII de Educación y otros.
  
- Asesoramiento a padres, docentes, etc.
  
- Charlas, talleres sobre diferentes temas que soliciten tanto las escuelas, como las instituciones.
  
- Proyectos específicos a lo largo de los años como: conciencia fonológica, agresividad, sexualidad, menores en conflicto con la ley penal, etc.

*Árbol Genealógico* es una institución dedicada a abordar diferentes problemáticas del niño, trabajando interdisciplinariamente. Formada por un grupo de profesionales capacitados y en un espacio físico amigable para los niños.

Está conformado por un equipo de trabajo interdisciplinario integrado por las siguientes profesiones:

- \* Neurología Infantil.
  
- \* Fonoaudiología.
  
- \* Psicología.
  
- \* Psicopedagogía.



\* Estimulación Temprana.

\* Terapia Ocupacional.

La confluencia de estas disciplinas surge a partir de la demanda de padres y docentes sobre las patologías actuales del niño y su familia. La interdisciplinariedad permite realizar un abordaje más completo y complejo y lograr así un tratamiento óptimo que permita mejorar la calidad de vida del paciente.

#### **4.7. Consideraciones éticas:**

Los sujetos en estudios serán informados del contenido de la investigación en la que están participando, sin ser demasiados minuciosos ni detallistas.

Se les garantizará a los mismos la confidencialidad de los datos aportados por ellos y el anonimato.

Se les aclarará que los datos solamente serán utilizados a los fines de la investigación.



## 5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 5.1. Presentación de la muestra

Para la realización de este estudio, se contó con una muestra de 10 profesionales del área de Salud de dos equipos interdisciplinarios: *Árbol Genealógico* y *Servicio Psicopedagógico Municipal* de la ciudad de San Jorge, 2452, Santa Fe. El primero ubicado en Eva Perón 1632 y el segundo en Avenida Lisandro de la Torre 1313. Este grupo era el que se encontraba a disposición para los requerimientos de este estudio.

El equipo interdisciplinario *Árbol Genealógico* se dedica a la atención del niño y su familia, está conformado por un equipo de trabajo con los siguientes profesionales: neurólogo infantil, fonoaudióloga, una psicóloga que lleva a cabo la estimulación temprana y otra que realiza acompañamiento terapéutico, psicopedagoga y un terapeuta ocupacional. Es importante aclarar que fueron entrevistados todos los profesionales citados con excepción del neurólogo infantil y la terapeuta ocupacional que no se encontraban presentes en la institución. Este equipo interdisciplinario atiende específicamente a niños de entre 18 meses y 12 años de edad, que solventan de forma particular el tratamiento, es decir es una institución de gestión privada.

El equipo interdisciplinario *Servicio Psicopedagógico Municipal* es una institución que depende de la Municipalidad de la Ciudad de San Jorge, por lo tanto es de gestión pública y se dedica a la atención de niños y adolescentes de entre 6 y 15 años de edad sin obra social ni recursos. Conforman este equipo de trabajo interdisciplinario, los siguientes profesionales: psicopedagoga, cuatro psicólogas, una fonoaudióloga y una asistente social que trabaja de forma externa ante demandas específicas del equipo. Cabe aclarar que la asistente social es la única profesional que no ha participado del proceso de entrevista llevado a cabo.

## 5.2. Tabulación cuantitativa y análisis cualitativo de los datos recolectados

### 5.2.1 CATEGORÍA N° 1: Título de grado.

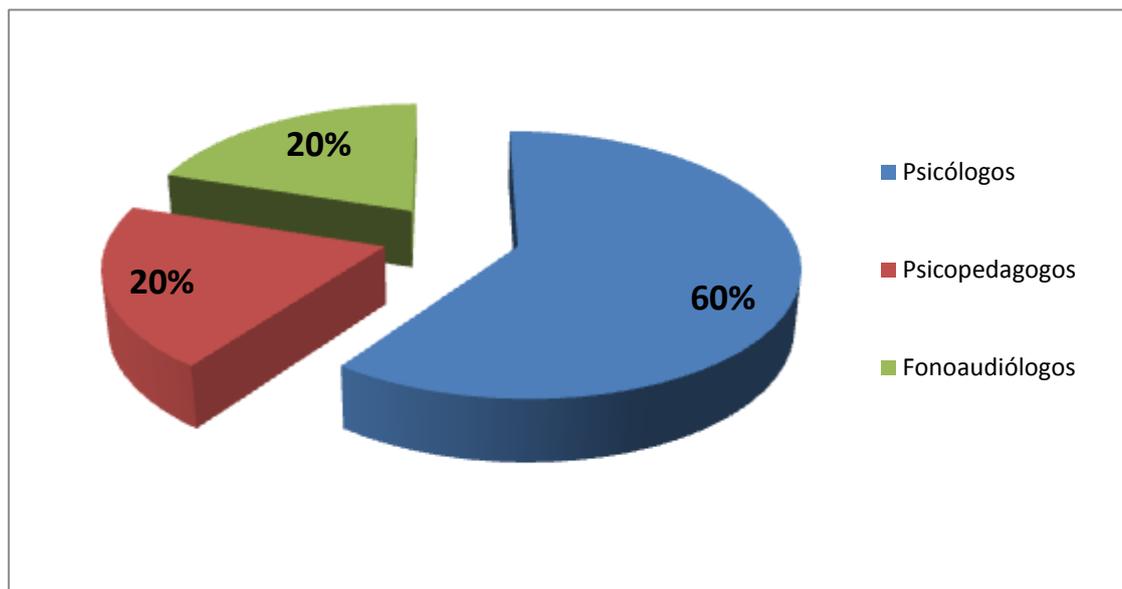


Gráfico N° 1: Título de grado.

Evidentemente más de la mitad de los profesionales que forman parte de los equipos interdisciplinarios entrevistados, indican ser psicólogos en su título de grado. Por otro lado, en un porcentaje repartido encontramos fonoaudiólogos y psicopedagogos como integrantes de ambos equipos.

### 5.2.2. CATEGORÍA 2: Años de desempeño como profesional.

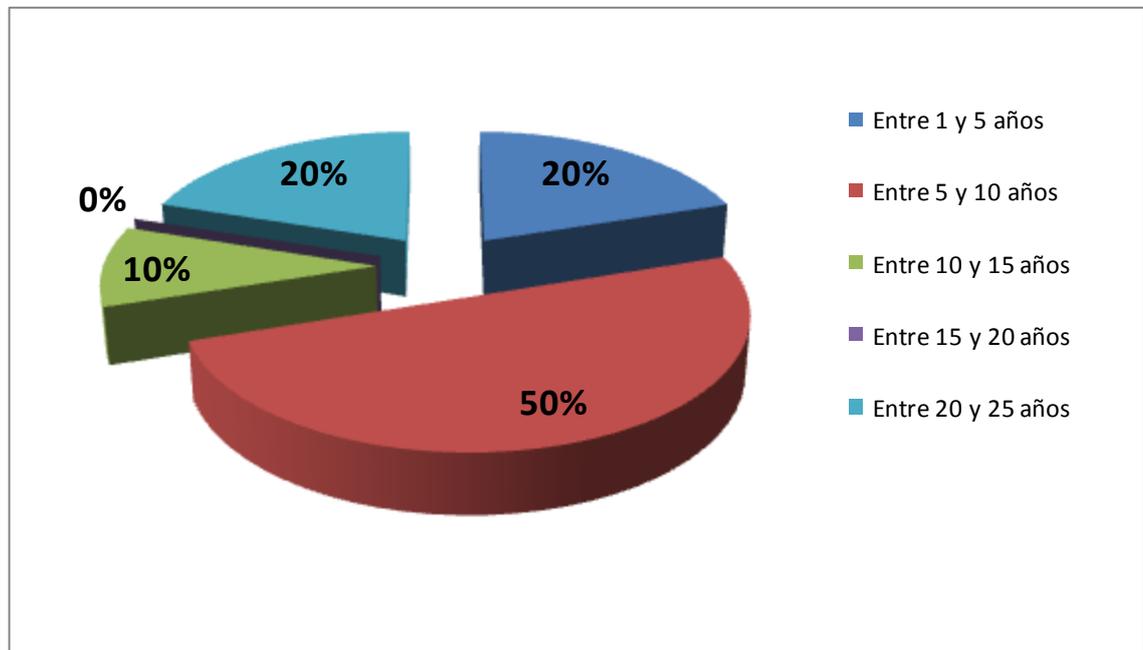


Gráfico N° 2: Años de desempeño como profesional.

Luego del análisis de la tabulación reciente se puede inferir que el mayor porcentaje de profesionales entrevistados (50 %) tiene entre 5 y 10 años de antigüedad en el desempeño de su profesión. En el caso de las dos fonoaudiólogas que pertenecen a equipos interdisciplinarios, ambas tiene aproximadamente 8 años en su cargo; y en el caso de las 3 psicólogas entrevistadas su antigüedad ronda entre los 5 y 6 años.

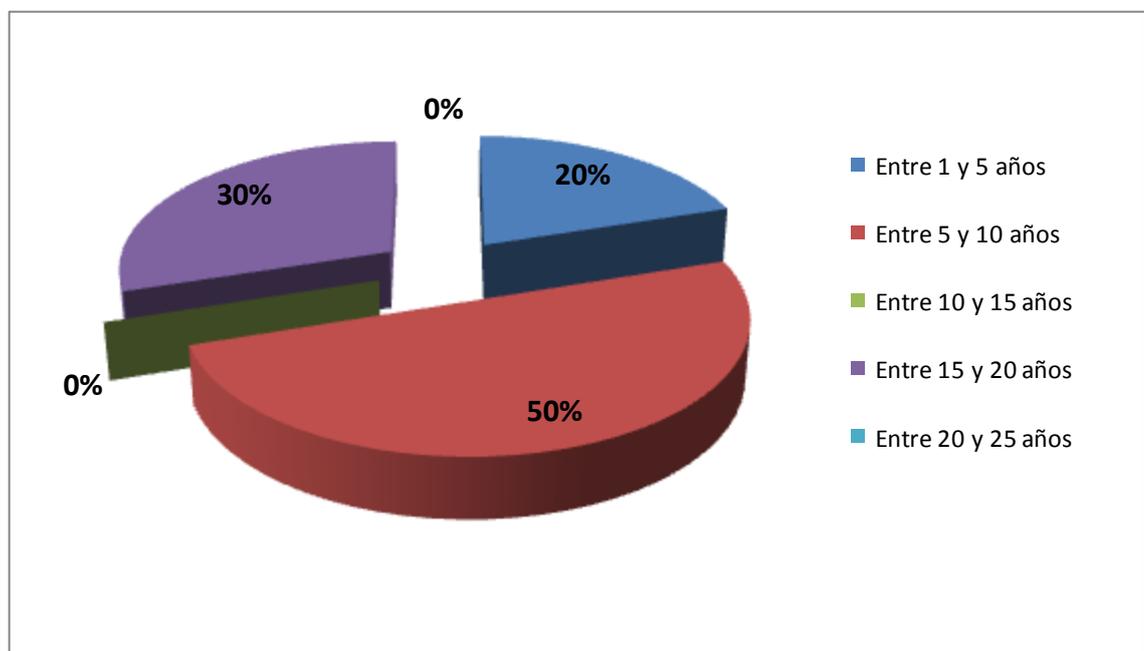
Por otra parte, en igual porcentaje encontramos profesionales que llevan entre 1 año y 5 en el desempeño de su función, y también el 20 % lo ubicamos en el rango de 20 a 25 años de edad. En este último caso, quién tiene 22 años es la psicóloga y coordinadora del equipo interdisciplinario del Servicio Psicopedagógico Municipal, y la psicopedagoga del mismo equipo lleva 23 años de trabajo.

Quienes tienen entre 1 y 5 años de antigüedad corresponde a otra de las psicólogas entrevistadas que explica que hace 4 años se recibió y su colega pero del otro equipo interdisciplinario que cuenta con 3 años de desempeño.

Sólo uno de los profesionales entrevistados puede ubicarse en el rango de 10 y 15 años de desempeño que corresponde a la psicopedagoga del equipo Árbol Genealógico, con 15 años de profesión.

No contamos con profesionales que se encuentren en el rango de entre 15 y 20 años en el desempeño como profesionales.

### **5.2.3. CATEGORÍA 3: Antigüedad de trabajo en equipos interdisciplinarios.**



**Gráfico N° 3: Años de desempeño en equipos interdisciplinarios.**

Siguiendo una línea de análisis cualitativo, encontramos que el 50% de los profesionales entrevistados llevan entre 5 y 10 años en trabajo en equipos interdisciplinarios; en este caso encontramos a ambas fonoaudiólogas entrevistadas; a la psicóloga del equipo Árbol Genealógico que lleva 6 años en este tipo de trabajo; y de la misma manera encontramos a las dos psicólogas que pertenecen al equipo del Servicio Psicopedagógico Municipal, contando una con 5 años y otra con 6 en la participación de equipos interdisciplinarios.

El porcentaje restante se distribuye con 3 profesionales que tienen entre 15 y 20 años de antigüedad en trabajo interdisciplinario: lo cual corresponde a la psicóloga y coordinadora del gabinete municipal que lleva 20 años de trabajo en equipo y a la



#### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

psicopedagoga del mismo equipo con 19 años de desempeño; también podemos contar dentro de este rango a la psicopedagoga de Árbol Genealógico que ya transitó 15 años de trabajo en interdisciplina.

En minoría encontramos 2 profesionales que se ubican en el rango entre 1 y 5 años en este tipo de trabajo que corresponde a ambas psicólogas de diferentes equipos entrevistados (una cuenta con 2 años y la otra con 3 de desempeño).

Finalmente, no hay profesionales que puedan ubicarse en los rangos de 10 y 15 años, ni tampoco en el rango de entre 20 y 25 años.

#### 5.2.4. CATEGORÍA 4: Funciones al interior del equipo interdisciplinario.

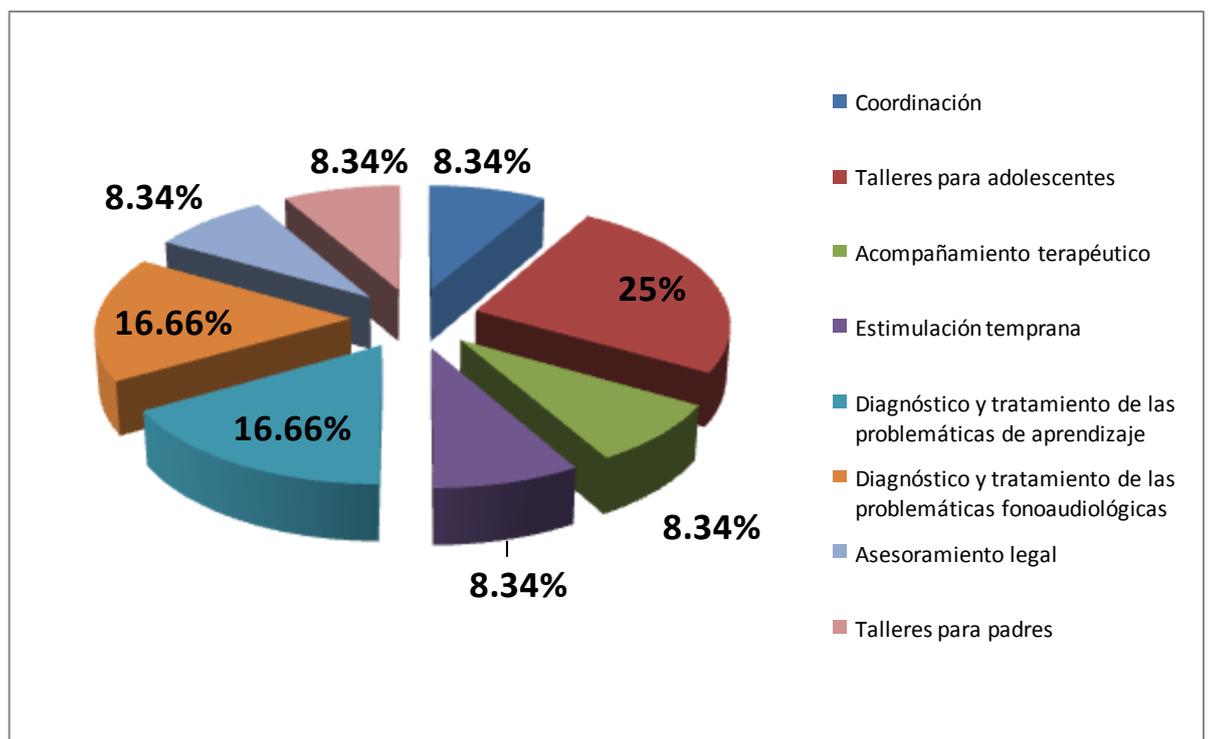


Gráfico N° 4: Funciones al interior del equipo interdisciplinario.

Como se puede analizar en esta tabulación de datos que corresponde a las diferentes funciones que tienen a su cargo los profesionales entrevistados de los equipos de trabajo, el 25% explica que lleva a cabo talleres para adolescentes. De forma mayoritaria le continúan a esta función dos acciones puntuales que lógicamente tienen que ver con el desempeño al interior del equipo interdisciplinario, como lo son el



### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

diagnóstico y tratamiento de problemáticas de aprendizajes y fonoaudiológicas, para cada caso corresponde un 16,66% de representatividad. En los mismos valores, es decir en un 8,34% encontramos que el resto de las funciones que se desarrollan tienen que ver con: asesoramiento legal, coordinación de los equipos, estimulación temprana, acompañamiento terapéutico y finalmente de forma específica el taller para padres.

Una de las psicólogas del Servicio Psicopedagógico Municipal afirma: “...soy la coordinadora del Servicio Psicopedagógico Municipal y trabajo como psicóloga, también realizo talleres para madres...”. De la misma manera, la psicopedagoga de dicho equipo aclara en la entrevista: “...mi función es el diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje...”

#### 5.2.5. CATEGORÍA 5: Características del equipo interdisciplinario.

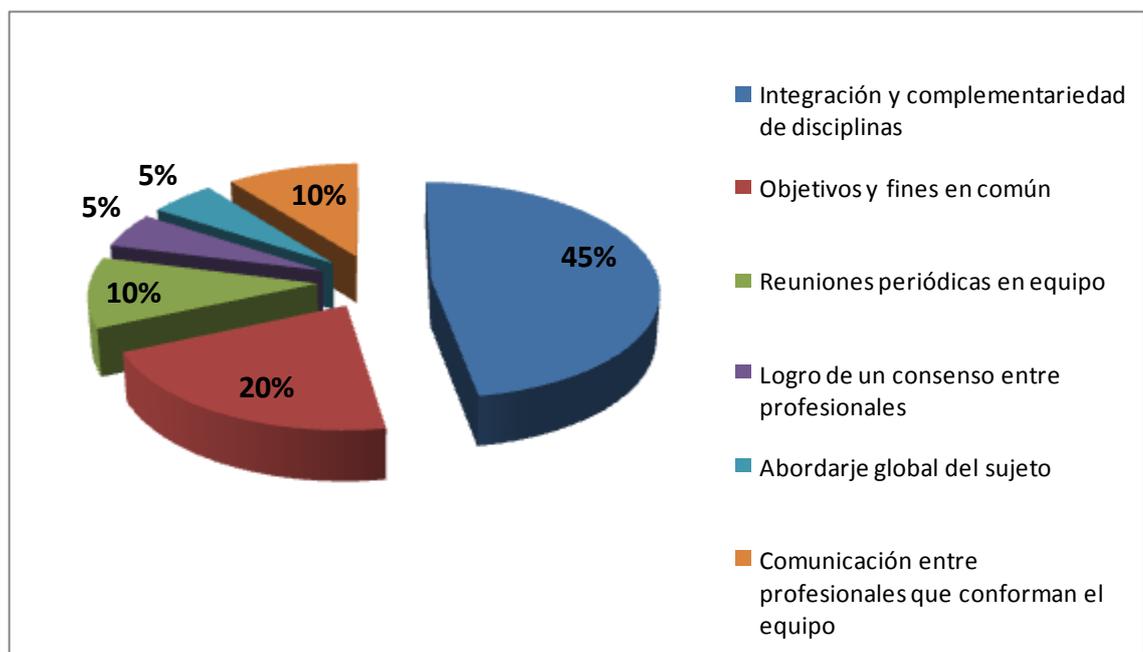


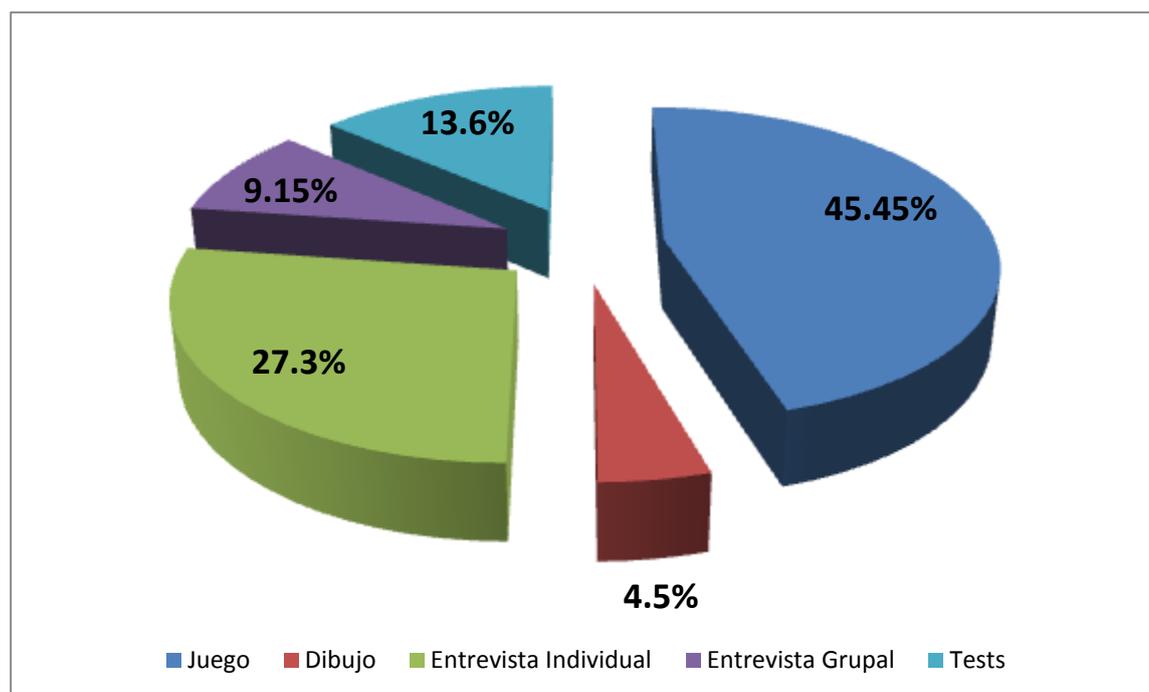
Gráfico N° 5: Características del equipo interdisciplinario.

Como se puede analizar en esta tabulación de datos la integración y complementariedad de diferentes disciplinas es uno de los pilares del trabajo interdisciplinario más nombrados y en el que han hecho hincapié los profesionales entrevistados; como un 45% la integración de las diferentes áreas disciplinares es la característica más nombrada. Luego con un 20% encontramos que otro principio fundamental para los entrevistados es pautar objetivos y fines en común, y le continúa

en un 10% tanto las reuniones periódicas en equipo como la comunicación entre los profesionales que forman dicho equipo. En el último lugar se encuentran con 5 % respectivamente el logro de consenso entre los profesionales y el abordaje global del sujeto, como otros pilares de la interdisciplina.

Como lo afirma una de las psicólogas del equipo Gabinete Psicopedagógico Municipal: ...“el trabajo interdisciplinario implica el entrecruzamiento de varias disciplinas. Es decir, que el quehacer interdisciplinario requiere de la participación y del consenso de distintos profesionales... se diferencia de otros modos de abordaje en que involucra un grupo de profesiones en la búsqueda de un fin común.”

### **5.2.6. CATEGORÍA 6: Técnicas más utilizadas.**



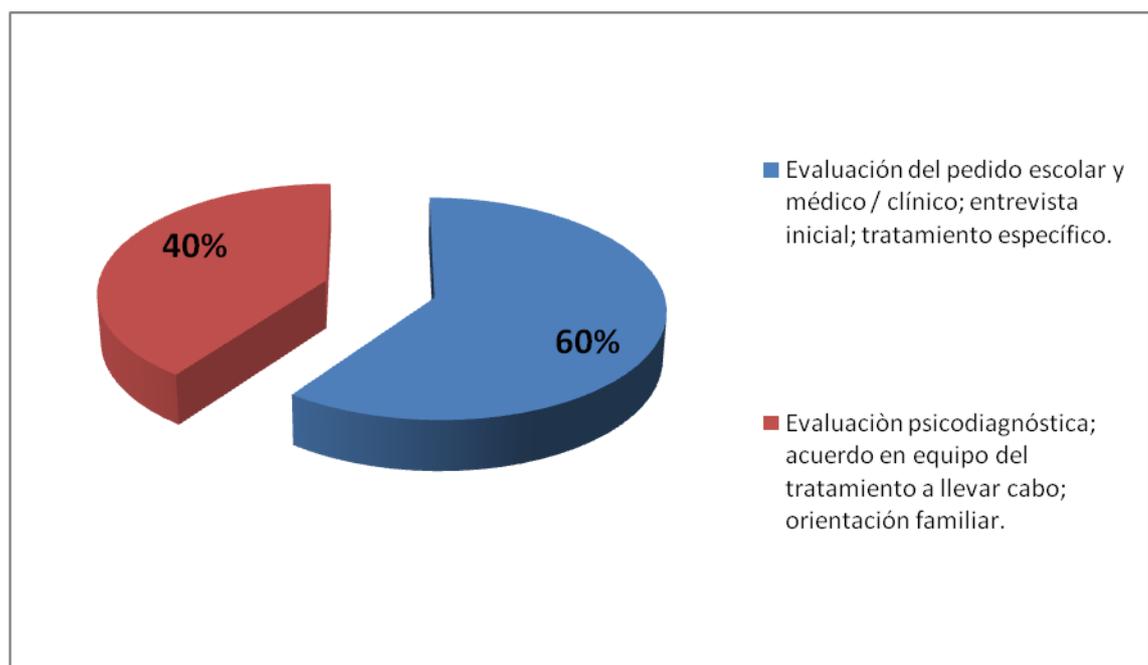
**Gráfico N° 6: Técnicas más utilizadas.**

En este caso donde los entrevistados respondieron sobre las técnicas terapéuticas más utilizadas en los tratamientos, inferimos que el juego es una de las más nombradas y frecuentemente aplicadas en las terapias, ya que representa prácticamente un 50% en la tabulación de datos (45.45%). El que continúa en la escala evaluativa como otra técnica más usada es la entrevista individual, que es citada en un 27.30% por los profesionales entrevistados. Por otro lado, la utilización de diferentes tests que aportan sobre todo la

evaluación psicodiagnóstica en el tratamiento representa un 13.60% y se ubica en el tercer lugar de las técnicas más usadas. En penúltima ubicación, con un 9.15 % de representatividad encontramos como nombrado a la entrevista grupal y finalmente el dibujo con el 4.5% fue citado como otra posible técnica terapéutica de intervención.

Podemos citar para respaldar este análisis cuanto-cualitativo, lo enunciado, por ejemplo por una de las psicólogas del equipo Árbol Genealógico: “...las técnicas terapéuticas, desde el área de psicología, más utilizadas son: el juego, el dibujo y diferentes modos de dar lugar a la representación simbólica...”. Así mismo, lo afirmó la psicopedagoga del mismo equipo de trabajo: “...las técnicas implementadas varían de acuerdo a cada caso. Una de las técnicas más utilizadas es el juego...”.

### ***5.2.7. CATEGORÍA 7: Modos de trabajo al interior del equipo interdisciplinario.***



**Gráfico N° 7: Modos de trabajo al interior de Equipo Interdisciplinario.**

En el caso puntual de los modos de trabajo que predominan en cada uno de los equipos interdisciplinarios entrevistados, encontramos que el 60% de los profesionales explicaron que la secuencia de pasos a realizar de forma específica en su equipo es: evaluación del pedido escolar y médico/clínico, entrevista inicial con la familia y el niño/adolescente y tratamiento específico para cada caso. Es importante aclarar que esto



### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

representa el modo de trabajo del Servicio Psicopedagógico Municipal y a sus seis integrantes. Por otro lado, en lo que respecta al equipo del Árbol Genealógico, es decir al 40% de esta tabulación indican que, el modo de trabajo es el siguiente: evaluación psicodiagnóstica, acuerdo en equipo del tratamiento a llevar a cabo y orientación a la familia.

Una declaración que respalda este análisis es el de la psicóloga y coordinadora del Servicio Psicopedagógico Municipal, cuando afirma: “...las demandas llegan por lo general de las escuelas... ésta guía al pediatra y es éste quién solicita el tipo de atención... se evalúa en reunión de equipo y se decide la admisión con la presencia del profesional solicitado... esta se lleva a cabo con los padres... después de la entrevista inicial se resuelve qué profesional atenderá el caso... también se evalúa si es necesaria la participación de la madre en el taller de madres con el cual cuenta el servicio...”

#### 5.2.8. CATEGORÍA 8: *Franja etaria de los pacientes en tratamiento.*

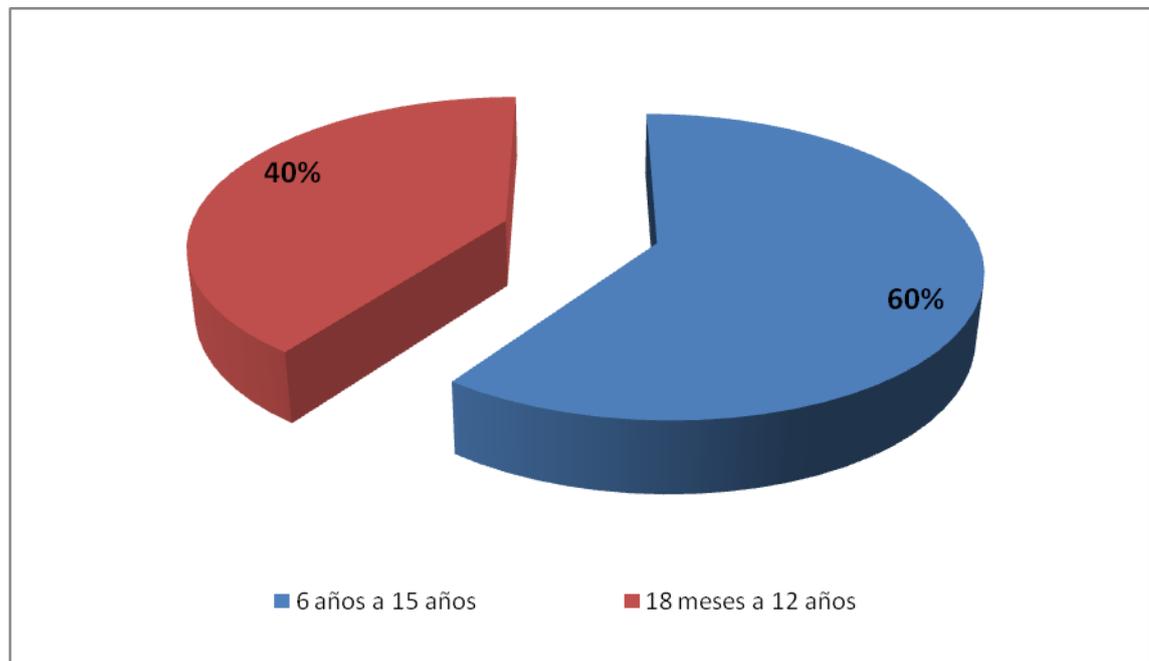


Gráfico N° 8: Franja etaria de los pacientes en tratamiento.

En este caso en particular donde se debe analizar la franja etaria de los pacientes que están en tratamiento en ambos equipos interdisciplinarios se infiere una situación similar a la categoría anterior ya que, en el caso del Gabinete Psicopedagógico Municipal por medio de las entrevistas aclaran que se encuentran en tratamiento niños

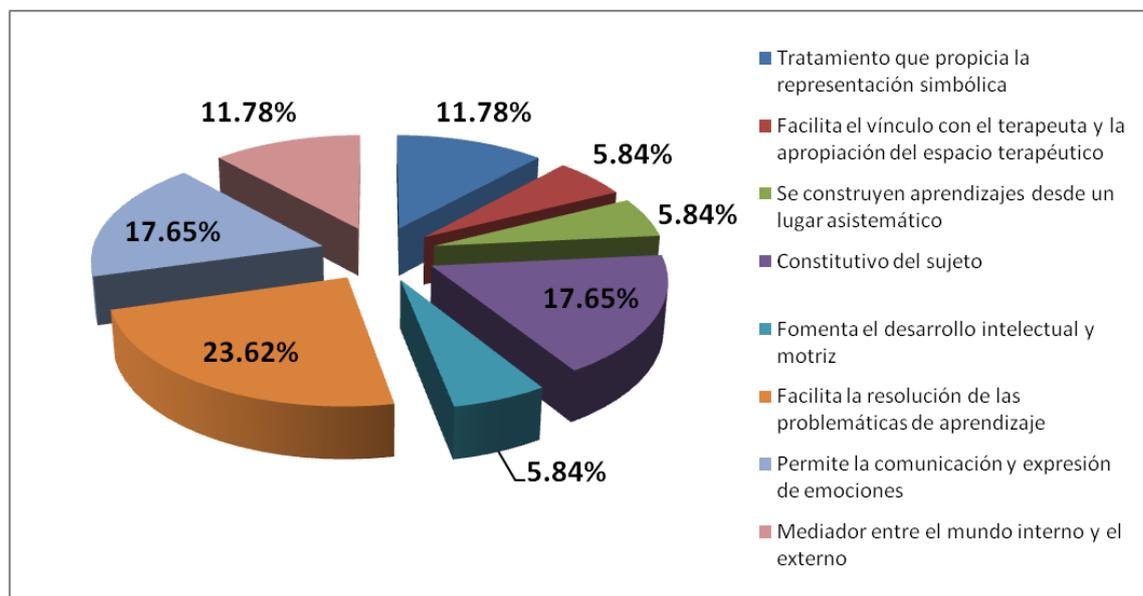


### “El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

de entre 6 y 15 años de edad, es decir quienes ya se encuentran en la escolaridad primaria y secundaria. Y con un 40% se representa a la franja etaria con la cual trabaja el equipo del Árbol Genealógico que recibe niños entre los 18 meses de edad y los 12 años.

Una de las psicólogas que se desempeña en el equipo de Árbol Genealógico declara lo siguiente: “... se trabaja con niños desde los 18 meses, en caso de trastorno neurológico diagnosticado, hasta los 12 años aproximadamente...”.

#### 5.2.9. CATEGORÍA 9: *Apreciación profesional del juego como técnica de intervención terapéutica.*



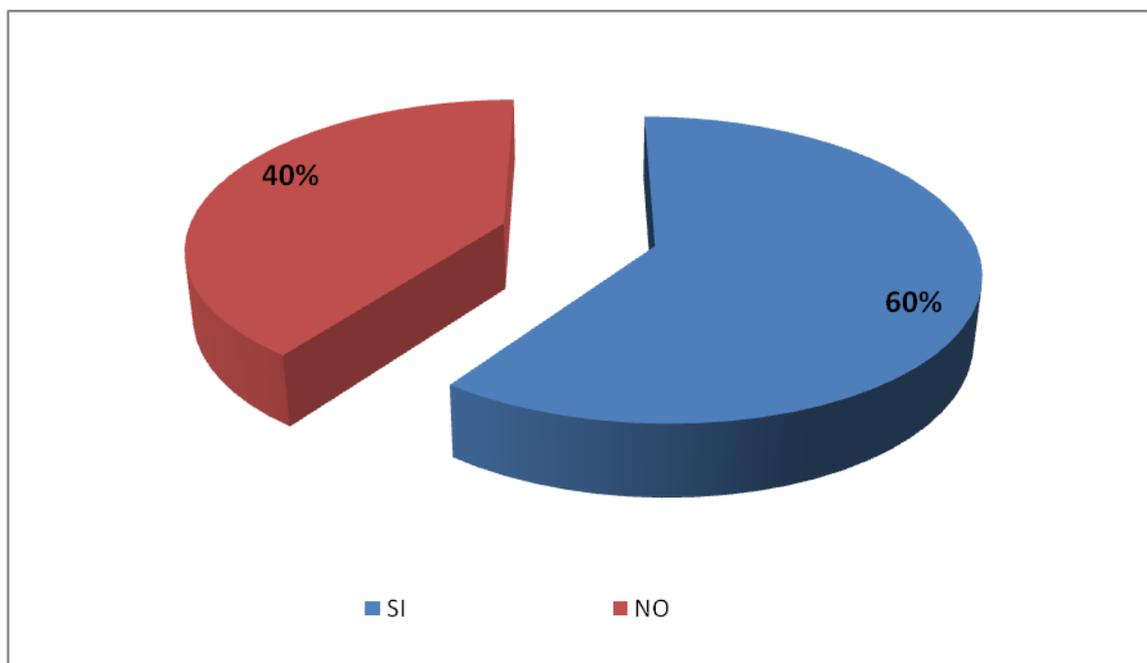
**Gráfico N° 9: Apreciación profesional del juego como técnica de intervención terapéutica.**

A partir de la tabulación de los recientes datos se puede concluir que prácticamente el 24% de los profesionales entrevistados consideró que el juego es una técnica de intervención terapéutica que sobretodo facilita la resolución de las problemáticas de aprendizaje (23,63%). En significatividad le continúan en valoración numérica por ser constitutivo del sujeto y por permitir la comunicación y expresión de emociones (en cada caso 17.65%). Con un 11, 78% se representa la concepción del juego como mediador del mundo interno y del externo, pero también con el mismo porcentaje por ser una herramienta que propicia la representación simbólica. Finalmente como otras cualidades del juego se indica que facilita el vínculo con el terapeuta y la apropiación

del espacio terapéutico, que permite la construcción de aprendizajes desde un lugar asistemático y que fomenta el desarrollo motriz e intelectual, esto se representa en un 5.84% que refiere a lo enunciado por los entrevistados.

Una de las psicopedagogas del Servicio Psicopedagógico Municipal lo afirmó de esta manera: “... el juego es importante en la infancia debido a que el niño puede manifestar lo que le pasa a través de él... es un mediador entre su mundo interno y su mundo externo...”.

### ***5.2.10. CATEGORÍA 10: ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años?***



**Gráfico N° 10: ¿Considera que el juego sólo es una técnica de intervención aplicable en niños entre 4 y 12 años?**

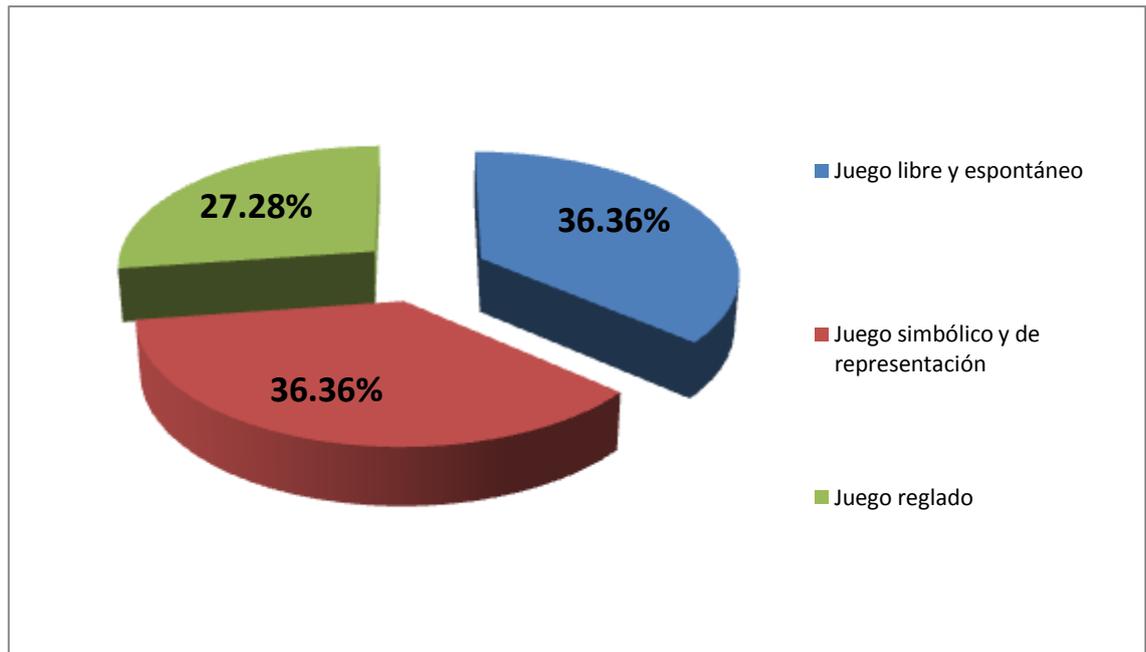
Cuando en las entrevistas efectuadas a cada profesional se lo indagó sobre la siguiente pregunta: ¿considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? El 60%, ósea para más de la mitad de los profesionales la respuesta a esta pregunta es afirmativa y para el 40% restante es negativa. Es importante aclarar que quienes consideraron que no sólo puede ser utilizado el juego en la franja etaria indicada, afirmaron que en muchos casos y seleccionando criteriosamente el tipo de juego también puede ser utilizado para adolescentes mayores de 12 años, y en algunos



**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

casos un profesional menciona para adultos. Así lo afirma una de las psicólogas del Servicio Psicopedagógico Municipal: “... el juego es una herramienta fundamental para el abordaje terapéutico tanto en niños como en adolescentes, y en algunos casos en adultos.”

**5.2.11. CATEGORIA 11: Tipos de juegos más utilizados.**



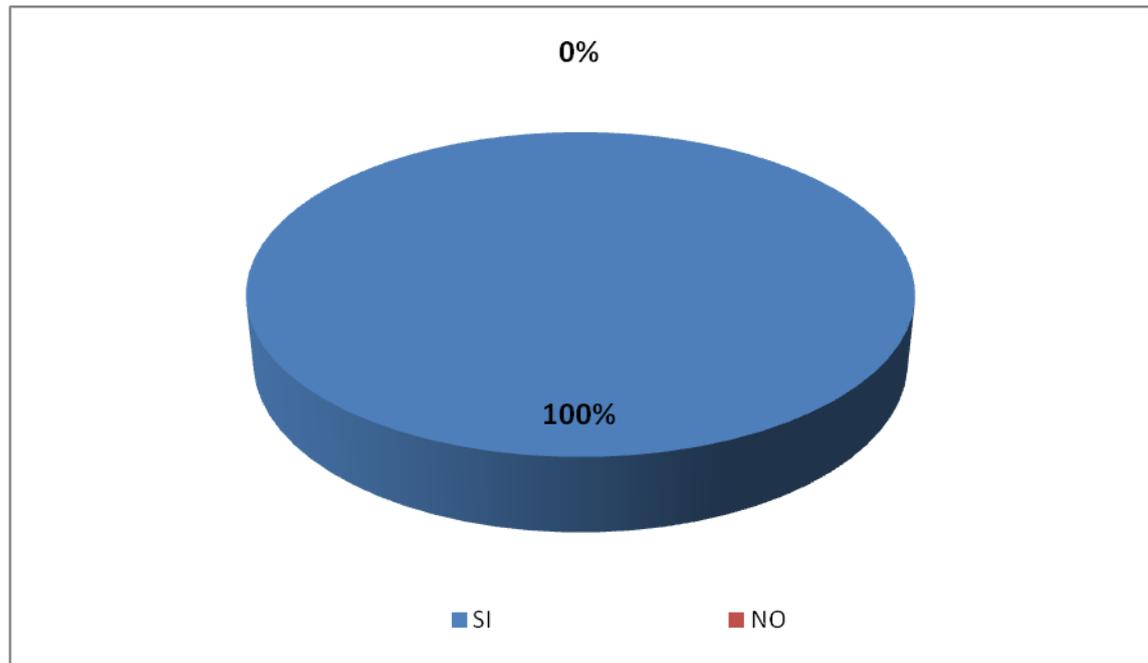
**Gráfico N° 11: Tipos de juegos más utilizados.**

En cuanto a los tipos de juegos que se utilizan con más frecuencia en el abordaje terapéutico se puede inferir que tanto el juego espontáneo y libre como el reglado son elegidos por los profesionales como los más valiosos en función del tratamiento de cada niño; para ambos tipos de juegos la representatividad es del 36,36%. Y además los profesionales nombran al juego simbólico o de representación como otro tipo de juego utilizado en la terapia, este tiene un 27.28% de representación en la tabulación.

Así lo afirma la psicóloga del Servicio Psicopedagógico Municipal: “...los juegos que utilizo con más frecuencia son: juego de roles, por ejemplo: jugar a la maestra, con este tipo de juegos podemos acceder a cómo interactúan estos niños; juegos que le permitan crear, dibujar, fantasear, entre otros; juegos de inteligencia y capacidad y juegos en donde se pone en marcha la imaginación, por ejemplo a través de cuentos.”. En el caso de la coordinadora y psicóloga del mismo equipo también afirma lo siguiente: “... el

juego más utilizado es el libre para los más chicos y a medida que crecen el juego reglado...”.

**5.2.12. CATEGORÍA 12: *¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños?***



**Gráfico N° 12: *¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños?***

Ante la pregunta fundamental para este trabajo de investigación como lo fue: *¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños?* El 100% de los profesionales entrevistados respondieron que sí, y lo fundamentan a través de los indicadores ya descritos en la categoría 9, donde se expresan sobre los aspectos positivos del juego como técnica de intervención en los tratamientos de diferentes problemáticas del aprendizaje con niños.

Así lo afirma una de las psicopedagoga que se desempeña hace 15 años en el Árbol Genealógico: “... sí, el juego es una técnica muy importante, ya que permite construir aprendizaje desde otro lugar, desde lo asistemático y paulatinamente lograr la transferencia de lo aprehendido en el aprendizaje sistematizado”.

### 5.2.13. CATEGORÍA 13: Concepción de las problemáticas del aprendizaje.

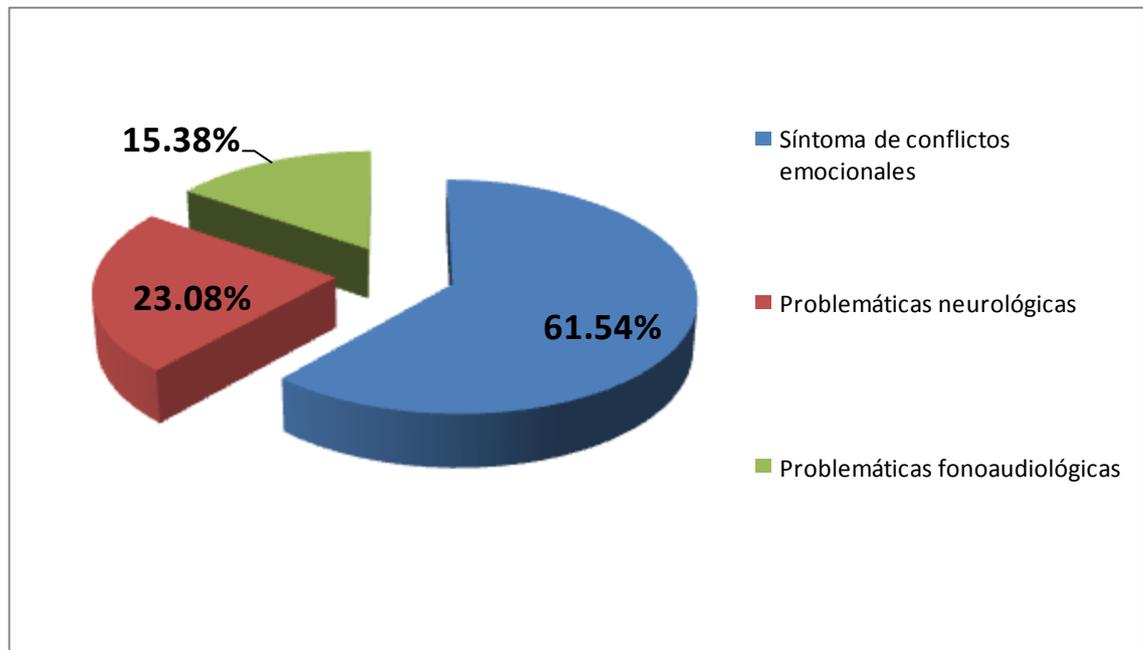


Gráfico N° 13: Concepción de las problemáticas del aprendizaje.

El análisis cualitativo que puede realizarse en cuanto a cómo conciben los problemas del aprendizaje los diferentes profesionales entrevistados indica que para más de la mitad de los profesionales entrevistados el origen de los mismos es emocional, puntualmente para el 61.54%. Le continúa la causa de posibles problemáticas neurológicas que representan el 23.08% de las respuestas tabuladas. Y finalmente para el 15.38% la raíz de las problemáticas de aprendizaje refieren a cuestiones fonoaudiológicas.

De esta manera, lo afirma la psicopedagoga del Servicio Psicopedagógico Municipal: “...concibo a las problemáticas del aprendizaje como una alteración en el desarrollo de uno o más procesos de: lecto- escritura, aritmética, atención, razonamiento, comprensión... su origen debe buscarse en lo emocional del paciente, excepto que este tenga alguna disfunción en el Sistema Nervioso Central...”. Así mismo lo afirma una de las psicólogas del mismo equipo: “...pueden abordarse desde lo emocional, en ciertas ocasiones reflejan o expresan el síntoma del niño que no puede decirlo...”.



## 6. CONCLUSIÓN

Luego de realizar el recorrido bibliográfico en este proceso de investigación y de llevar a cabo la recolección y análisis de los datos obtenidos en el trabajo de campo, se puede arribar a las siguientes conclusiones en referencia directa a los objetivos del trabajo.

En términos generales se puede afirmar que para todos los profesionales indagados y entrevistados que se desempeñan en diferentes equipos interdisciplinarios, el juego es una técnica de intervención significativa y valiosa para abordar problemáticas en el aprendizaje sobretodo en la infancia, aunque muchos de ellos nos aclaran que también puede utilizarse en jóvenes eligiendo criteriosamente el juego en cuestión. Si retomamos el encuadre teórico, puntualmente lo propuesto por Melanie Klein, reforzamos la idea que el juego es considerado un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión superyoica a través del mecanismo de personificación. La autora le otorgó a la expresión lúdica un valor esencial como criterio de salud o enfermedad mental infantil: todas las sublimaciones se basan en el juego y todas las inhibiciones se basan en la inhibición en el juego.

De la misma manera, Winnicott considera que el juego es natural y universal, permite expresar la agresión, controlar la ansiedad, adquirir experiencia y establecer relaciones sociales. Asimismo enfatiza los fines comunicativos del juego en tanto permite la expresión del mundo interno y la interacción con el mundo externo. Comparte la idea kleiniana que en el psicoanálisis de niños pequeños la comunicación es a través del juego, en lugar del lenguaje adulto, y sostiene que constituye el modo de comunicación por excelencia en la niñez: el juego “lo contiene todo”. Claramente en las diferentes afirmaciones que hicieron los equipos interdisciplinarios se visualiza un encuadre similar en cuanto a la concepción del juego como técnica de intervención y se infiere, como se afirmó anteriormente, un valor positivo que le otorgan los profesionales al juego. Una de las psicólogas entrevistadas del Servicio Psicopedagógico Municipal, de



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

la ciudad de San Jorge, lo afirma de la siguiente manera: “...el juego es una valiosa técnica de intervención terapéutica... a través del juego el niño puede comunicarse, autoexpresarse y explorar sus emociones... es una herramienta útil, no sólo para niño sino también para pre adolescentes y adolescentes...”. De la misma manera, la psicóloga de Árbol Genealógico, otro de los equipos entrevistados, se expresa así: “...el juego es una herramienta imprescindible en el tratamiento con niños, en cuanto a la representación simbólica, porque facilita además el vínculo con el terapeuta y la apropiación del espacio terapéutico... es valioso como técnica...”

De esta manera, se concreta el objetivo general de este trabajo de investigación que era indagar el valor terapéutico del juego, concluyendo su significatividad y valor como técnica de intervención para abordar las problemáticas en el aprendizaje de los niños.

En referencia a la variable recién desarrollada se puede también analizar la concreción de uno de los objetivos específicos, en relación a los diferentes juegos que se utilizan para el abordaje terapéutico de las problemáticas de aprendizaje. Luego del análisis de los datos obtenidos de cada entrevista los diferentes profesionales hacen alusión a la elección del tipo de juego la cual depende exclusivamente de la edad de los niños, de su problemática y sus necesidades, pero de manera predominante nombran los juegos espontáneos, reglados y simbólicos. Por ejemplo la psicóloga del Servicio Psicopedagógico Municipal también aclara: “...Los juegos que utilizo con más frecuencia son: juego de roles, por ejemplo: jugar a la maestra, con este tipo de juegos podemos acceder a cómo interactúan estos niños; juegos que le permitan crear, dibujar, fantasear, entre otros; juegos de inteligencia y capacidad y juegos en donde se pone en marcha la imaginación, por ejemplo a través de cuentos...”. Y finalmente, se puede citar a otra psicóloga del mismo equipo cuando afirma: “...El juego más utilizado es el libre para los más chicos y a medida que crecen el juego reglado...”.

Por otro lado, se ha indagado de forma rigurosa las diferentes concepciones sobre las problemáticas del aprendizaje que fundamentan las prácticas de los profesionales entrevistados. En este caso, para poder cumplir con este objetivo específico ante la pregunta “¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?” Se puede concluir que los diferentes profesionales entrevistados recurren constantemente a una idea de la



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

problemática en el aprendizaje vinculada casi exclusivamente al aspecto emocional de los pacientes. Si bien en el encuadre teórico ofrecido en esta investigación se intento poner en cuestionamiento el concepto históricamente construido sobre las problemáticas en el aprendizaje, sobretodo a través del aporte del psicólogo Norberto Boggino y del encuadre crítico de la psicopedagoga Alicia Fernández, en las expresiones de los profesionales no se termina de visualizar una idea similar a la que ellos apuntan; tampoco se puede afirmar que los profesionales entrevistados no consideren la globalidad del sujeto y el resto de los aspectos que conforman su vida pero en las entrevistas prácticamente de forma exclusiva se vincula la problemática a lo emocional, y no se nombra o no se hace hincapié en el aspecto contextual del niño, social, ningún profesional hace alusión al entorno o a la familia como factor prioritario en el desencadenamiento de una problemática en el aprendizaje. Algunas afirmaciones que refuerzan el planteo: “...las problemáticas de aprendizaje son una alteración en el desarrollo de uno o más procesos del lecto – escritura, aritmética, atención, razonamiento, comprensión... su origen debe buscarse en lo emocional del paciente, salvo que éste tenga alguna disfunción en el Sistema Nervioso Central”. (Psicopedagoga, del Servicio Psicopedagógico Municipal). En el caso de la psicopedagoga del equipo del Árbol Genealógico, realiza esta afirmación: “...los problemas del aprendizaje dependen de cada caso... pueden tener una causa emocional, psíquica o neurológica...”. Para una minoría de los profesionales entrevistados, la problemática en el aprendizaje es un síntoma, por ejemplo cuando afirman: “...pueden abordarse desde lo emocional... a veces reflejan el síntoma del niño que no puede decirlo” (En palabras de la psicóloga de uno de los equipos entrevistados). Concluyendo predomina una concepción sobre las problemáticas del aprendizaje vinculada al factor emocional como la fuente de origen de dicha problemática; en pocas entrevistas se lo relaciona con el síntoma desde una línea psicoanalítica y se hace una fuerte diferenciación entre una causa que puede estar referidas a una disfunción en el Sistema Nervioso Central comparada con una causa que solo se centra en lo emocional. De todas maneras, sería valioso recordar algunos conceptos elegidos en el encuadre teórico de este trabajo para que podamos seguir repensando como profesionales el polémico término de las problemáticas en el aprendizaje. En el caso de Alicia Fernández, realiza una mirada clínica sobre el aprendizaje y sus posibles fracturas, entiende que la génesis

---



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

del problema de aprendizaje no puede encontrarse en la estructura individual, ya que la autora lo piensa como síntoma y cree que éste se ancla en una red particular de vínculos familiares, que se entrecruzan con la estructura individual que también es particular. Para la autora el niño soporta y padece la dificultad, pero necesaria y dialécticamente los otros aportan el sentido a esa dificultad. Lo que propone Boggino, de la mano de Morín, es instalar en lo educativo la idea de lo multidimensional, de lo pluricausal y de los procesos; por lo tanto, no se puede separar: lo individual de lo social, lo político, lo cultural y lo económico, lo pasado del presente y del futuro, lo local de lo nacional y lo global, lo estructural de lo coyuntural, lo afectivo de lo cognoscitivo y de lo social, lo consciente de lo inconsciente, lo próximo de lo lejano, los actos de los procesos, los efectos de las causas, lo grupal de lo singular y lo institucional de lo áulico. Estos son conceptos primordiales del paradigma de la complejidad, para evitar un pensamiento simple y reduccionista, lineal y monocausal. Boggino cree que muchos de los problemas que se sucedieron en las escuelas no pudieron ser abordados porque se los han concebido desde lo simple, separando y aislando cada una de las categorías antes mencionadas. Como afirma Boggino: “Hay que analizar los casos particulares, pero no como casos individuales, sino en el marco de las interretroacciones con el contexto”.

Finalmente otro de los objetivos específicos de esta investigación tenía que ver con las características del trabajo en los equipos interdisciplinarios, y en este caso se puede inferir a través de los datos que brindan los diferentes profesionales entrevistados que subyace una concepción de interdisciplina que tiene que ver con la complementariedad, la integración de ideas, el compartir fines y objetivos, una concepción global de sujeto y el entrecruzamiento de diferentes disciplinas. Dichos conceptos además de visualizarse en las respuestas de las entrevistas tienen relación directa con la fundamentación teórica que se brinda en esta investigación y que caracteriza desde un lugar del paradigma de la complejidad al real trabajo interdisciplinar. Para algunos profesionales entrevistados: “...el trabajo interdisciplinario implica el entrecruzamiento de varias disciplinas, es decir que el quehacer interdisciplinario requiere de la participación y el consenso de distintos profesionales que interactúan en una institución determinada. Se diferencia de otros modos de abordaje en que involucra un grupo de profesiones en la búsqueda de un fin común...” (Psicóloga, del Servicio Psicopedagógico Municipal). También para la



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

psicopedagoga del mismo equipo: “...lo que identifica a un trabajo interdisciplinario es la comunicación entre los profesionales que conforman el equipo, la existencia de objetivos en común ante un paciente, el convencimiento de las propias funciones y de los demás... ósea la visión que cada uno desde su disciplina aporta ante un paciente...”.

De todas formas se vuelve relevante pensar que en las expresiones de la mayoría de los profesionales entrevistados subyace una división, un recorte entre lo emocional y lo corporal, entre lo biológico y lo mental, que no coincidiría con las concepciones de alguien que trabaja desde una metodología interdisciplinaria. Por lo tanto, se puede visualizar (como se citó anteriormente) que sí hay una coincidencia entre el encuadre teórico de lo que es la interdisciplina y cómo cada profesional la define como su forma de trabajo, pero no hay un correlato con las concepciones que pueden visualizarse en cualquiera de las otras preguntas realizadas a los entrevistados, preferentemente sobre las problemáticas del aprendizaje. Insisto hay una fragmentación del sujeto y no se visualiza una idea global o integral del mismo. Cabe preguntarse: ¿Las concepciones que subyacen en las respuestas de los entrevistados, en realidad, se acercan más a la metodología multidisciplinaria? ¿Los profesionales entrevistados dieron cuenta en realidad de un trabajo realizado desde las individualidades de cada disciplina respondiendo a lo multidisciplinar?

Concluyo este proceso de investigación reforzando en palabras de Alfredo País, la concepción de trabajo interdisciplinario: “La Interdisciplina se propone una actividad que no consiste en la yuxtaposición de saberes ajenos entre sí, sino en la constitución de un espacio común en el que el conocimiento no se agota en su propia identidad sino que va más allá de sí mismo en pos de una articulación más abarcativa. Para que esta travesía sea posible es menester que cada especialista sea capaz de trascender las fronteras de sus dominios epistémicos, que sea capaz de abandonar la seguridad y el confort que otorga un saber supuestamente logrado y se arriesgue a escuchar otros discursos que, por el sólo hecho de ser pronunciados, cuestionan y ubican los límites del propio.”

Es importante interrogarnos sobre el motivo por el cual trabajar efectivamente a través de los encuadres del paradigma de la complejidad resulta más difícil o poco frecuente de



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

encontrar; ¿Nos resistimos a trabajar desde lo complejo, desde lo global, a ver y a abordar al sujeto de forma integral? ¿Por qué? ¿Tendrá relación en cuanto al nivel de incertidumbre, incomodidad y cuestionamiento permanente en el que nos ubica el paradigma de la complejidad? Ciertamente requiere de muchísimo trabajo y de un posicionamiento firme y flexible a la vez, pero creo que trabajar desde este lugar implica proteger la integridad de nuestros pacientes y salvaguardar la seriedad de nuestros planteos teóricos y prácticos.

A modo de reflexión final considero que este trabajo de investigación deja abiertas muchas aristas que pueden profundizarse tanto bibliográficamente como empíricamente.

Desarrollar un encuadre sobre el juego implica una ardua y compleja tarea que necesariamente requiere focalizar para poder generar un aporte específico y real según el campo en el que cada uno se ubique. Las problemáticas en el aprendizaje representan uno de los temas más polémicos de la actualidad y los profesionales de la psicología debemos seguir comprometidos en la investigación de este tipo de problemáticas para poder brindar aunque sea en un mínimo aporte como puede ser esta investigación, posibles soluciones, estrategias o al menos otra forma de ver aquello que muchos niños padecen. Creo que este trabajo se vuelve valioso en la medida en que nos invita a continuar pensando y re pensando las diferentes técnica de intervención que se usan en los consultorios para brindarle una mejor calidad de vida a los pacientes; y referirnos al juego como técnica puntual de intervención le agrega un valor clínico y pedagógico que es necesario continuar redefiniendo y complejizando. Seguramente en las diferentes instancias de formación y de trabajo en las cuales me desempeñe continuaré actualizando los planteos que en esta tesis he expuesto.



## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOGGINO, N. (2011). Los problemas de aprendizaje no existen: propuestas alternativas desde el pensamiento de la complejidad. Rosario: Homo Sapiens.
- BRUNER, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza Editorial.
- DSM IV. (1994) Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. Barcelona: Masson, S.A).
- FERNÁNDEZ, A. (1997). La Inteligencia Atrapada. Buenos Aires: Nueva Visión.
- FREUD, S. (1900). Capítulos XVII y XVIII. Volumen III y IV: La interpretación de los sueños. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- FREUD, S. (1905). Capítulo XVII. Volumen IX: Tres ensayos sobre teoría sexual. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- FREUD, S. (1908) El creador literario y el fantaseo. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- FREUD, S. (1920). Capítulo CX. Volumen XVIII: Más allá del principio de placer. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.
- FREUD, S. (1931). Capítulo CLXII. Volumen XXII: Sobre la sexualidad femenina. Obras Completas de Sigmund Freud. Buenos Aires: Grupo Editorial Siglo XXI. Edición 2013.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

- KLEIN, M. (1987). El Psicoanálisis de niños. Traducción Arminda Aberastury. Barcelona: Paidós Ibérica.
- MANRRIQUES, M. (2009). Revista: La construcción del cuerpo a través del juego. Chile: La Fundación Templanza.
- MORÍN, E. (1998). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa.
- PAÍS, A. (1990). Interdisciplina y transdisciplina en la clínica de los trastornos del desarrollo infantil. Buenos Aires: Diarios clínicos n°3: “Cuerpo y subjetividad”.
- PIAGET, J. e Inhelder, B. (1981). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- PIAGET, J. y colaboradores. (1981) La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata.
- PIAGET, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- VYGOSTKY, L. (1995). Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Madrid: Ediciones Fausto.
- WINNICOTT, D. (1971). Realidad y juego. Barcelona, España: Gedisa S.A.



## 8. SITOGRAFÍA

- Wikipedia. Enciclopedia Libre. Disponible en:  
[http://www.es.wikipedia.org/wiki/DIFICULTADES\\_DEL\\_APRENDIZAJE](http://www.es.wikipedia.org/wiki/DIFICULTADES_DEL_APRENDIZAJE)

Consultado por última vez: 12/11/13.

- “La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del Centro Infantil Parvulitos de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el período académico 2009-2010”. Disponible en:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/653/3/FECYT%20870%20TESIS.pdf>

Consultado por última vez: 10/12/13.

- “Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años (abril de 2008)”. Alejandra Luz de María Minera Lorenti - Mayra Esmeralda Batres Contreras. Disponible en:

<http://es.scribd.com/doc/115118229/GUIA-DE-ACTIVIDADES-LUDICAS-PARA-ESTIMULAR-EL-LENGUAJE-EN-NINOS-DE-0-A-5-ANOS>.

Consultado por última vez: 10/12/13.

- MarcoEle: Revista Didáctica Español como Lengua Extranjera. 2007. Patricia Varela González: “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE”. Disponible en:

[http://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto\\_ludico.pdf](http://marcoele.com/descargas/11/varela-aspecto_ludico.pdf). Consultado por última

vez: 10/12/13.

- “Proyecto realizado en Sao Pablo, Brasil. Informe Taller Proyecto Felicidade. Junio 2005: “Técnicas lúdicas para la salud y el desarrollo integral de la infancia” Flavia Bochernnitsan, Helia Molina, Yehuda Benguigui.” Disponible en:

<https://www.google.com.ar/url?sa=t&rct=j&q=Proyecto+realizado+en+Sao+Pablo%2C+Brasil.+Informe+Taller+Proyecto+Felicidade.+Junio+2005%3A+%E2%80%9CT%3%A9cnicas+1%C3%BAlicas+para+la+salud+y+el+desarrollo+integral+de+la+infancia%E2%80%9D+Flavia+Bochernnitsan%2C+Helia+Molina%2C+Yehuda+Benguigui.&e src=s&source=web&cd=1&ved=0CC0QFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.opsecu.org>



“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”

---

[%2Fjspui%2Fbitstream%2F123456789%2F53%2F3%2F53.pdf&ei=qdrBUsX3I4LWkQe9\\_YGYDg&usg=AFQjCNFhllNysAN76oTchiRFtjrXrGGbAw.](#) Consultado por última vez: 10/12/13.



## 9. ANEXOS

### 9.1. Protocolo de entrevista.

1. **A.** ¿Cuál es su Título de Grado? **B.** ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?
2. **A.** ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? **B.** ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?
3. **A.** ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? **B.** ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?
4. **A.** ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? **B.** ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? **C.** ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?
5. **A.** ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? **B.** ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? **C.** ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?
6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños?  
¿Por qué?
7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?



## **9.2. Entrevistas del equipo interdisciplinario: “Servicio Psicopedagógico Municipal”**

Las entrevistas se llevaron a cabo el día miércoles 18 y jueves 19 de septiembre de 2013, entre las 09hs y las 11hs. Las mismas se concretaron en el edificio que pertenece al Servicio Psicopedagógico Municipal, de la ciudad de San Jorge, provincia de Santa Fe. Hubo una muy buena predisposición para la realización de las entrevistas.

Es muy importante aclarar que por decisión del equipo interdisciplinario, específicamente en la pregunta número 4: A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña?”, fue respondida por la coordinadora del equipo, quien se explayó en este tema, especificando concretamente los modos de trabajo que caracterizan al equipo.



### **9.2.1 Entrevista a Psicóloga**

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Soy Psicóloga. **B.** Hace 4 años que me desempeño como tal.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Yo trabajo tanto en forma individual, con entrevistas por ejemplo, como grupal, en este caso realizando talleres con adolescentes. **B.** Hace 4 años que estoy en el Servicio Psicopedagógico y hace 2 que trabajo en equipos interdisciplinarios.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

El trabajo interdisciplinario implica el entrecruzamiento de varias disciplinas, es decir que el quehacer interdisciplinario requiere de la participación y del consenso de distintos profesionales, por ejemplo nuestro equipo está conformado por una fonoaudióloga, una psicopedagoga, una psicóloga y una asistente social. El trabajo interdisciplinario se diferencia de otros modos de abordaje en que involucra un grupo de profesiones, en la búsqueda de un fin común.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** La contesta la coordinadora del equipo. **B.** Las técnicas que utilizo frecuentemente son el juego, las entrevistas grupales y también las individuales. **C.** Por lo general nosotros recibimos niños que ya cursan en la escolaridad primaria, es decir ya tienen 6 años aproximadamente, y también trabajamos con adolescentes de 12, 13 hasta 15 años por lo general.



**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** Bueno, es a través del juego que podemos trabajar con el niño para que pueda comunicarse, autoexpresarse y así poder explorar sus emociones. Es muy positivo, la verdad que lo utilizo siempre, es una de las técnicas que más aplico en el tratamiento. **B.** No, considero que también es una herramienta muy útil para trabajar con pre – adolescentes y adolescentes, de hecho lo utilizo con los chicos que asisten al taller. **C.** Los juegos que utilizo con más frecuencia son: juego de roles, por ejemplo: jugar a la maestra, con este tipo de juegos podemos acceder a cómo interactúan estos niños; juegos que le permitan crear, dibujar, fantasear, entre otros; juegos de inteligencia y capacidad y juegos en donde se pone en marcha la imaginación, por ejemplo a través de cuentos.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, el juego es una valiosa técnica de intervención terapéutica, porque la vida del niño consiste en jugar, es su ocupación principal y más importante, ya que fomenta su desarrollo tanto motriz como intelectual.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas del aprendizaje?**

Yo creo que cuando un niño tiene problemas para aprender generalmente esto está señalando que hay un problema o un conflicto emocional en el niño o en el adolescente. La mayoría de las veces, en los casos en que es tratado, se vincula mucho a lo afectivo.



### **9.2.2. Entrevista a Fonoaudióloga**

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Mi título es Licenciada en Fonoaudiología. **B.** Me desempeño en esta profesión desde 2005.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Mi rol dentro del Equipo Interdisciplinario es evaluar y tratar las diferentes problemáticas fonoaudiológicas que llegan al Servicio Psicopedagógico o que deriven las demás profesionales que integran el equipo. **B.** Trabajo en equipos interdisciplinarios, desde que me recibí, en 2005.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** Las características que identifican a un trabajo interdisciplinario son: reuniones periódicas, consultas con otros profesionales dentro del grupo de trabajo y fuera del mismo, si es necesario; realizar las derivaciones correspondientes, entre otras. **B.** Es muy distinto justamente porque en el otro caso uno trabaja de forma individual y aunque tenga en cuenta todos los aspectos del paciente no debate ni se encuentra con otros colegas.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** La contesta la coordinadora del equipo. **B.** La técnica que uso mayormente son propias de mi disciplina, como audiometrías entre otras, pero también aplico mucho el juego como mis compañeras del equipo. **C.** Por lo general trabajamos con niños de la primaria y algunos de la secundaria.



**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** El juego es una herramienta indispensable para el tratamiento de algunas patologías. Es una técnica que debe utilizarse para que el tratamiento sea más llevadero. **B.** Considero que se puede utilizar en niños mayores de 12 años, ya que permite trabajar varias actitudes y aptitudes, valores, entre otros. **C.** Los tipos de juegos se seleccionan de acuerdo a las características del niño y a la problemática a tratar. Por lo general se usan juegos espontáneos, donde el niño se desenvuelve con libertad según sus propios intereses, aunque también solemos aplicar juegos con reglas, con normal, para que ellos puedan ir internalizándolas. Y sé que mis compañeras usan mucho el juego simbólico, es decir aquel en el cual se representan roles y funciones sociales.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, ya permite que el niño adquiera nuevos aprendizajes, técnicas, conocimientos de una manera agradable y divertida. Para las problemáticas que llegan al servicio el juego es la herramienta que más se utiliza y es la más significativa para trabajar. Las problemáticas de aprendizaje se abordan desde el juego, más por la edad de los niños que llegan al servicio con problemáticas fonoaudiológicas, de 4 a 7 años.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

En mi caso en particular creo que la mayoría de los niños con los que trabajo casi siempre tienen problemas en el aprendizaje a raíz de alguna dificultad biológica o neurológica, claro que puntualmente yo apunto a las dificultades fonoaudiológicas.



### ***9.2.3. Entrevista a Psicóloga / Coordinadora***

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Soy Psicóloga. **B.** Hace 22 años que me desempeño en esta profesión.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Soy la coordinadora del Servicio Psicopedagógico Municipal, trabajo como psicóloga y también realizo taller para madres. **B.** Hace 20 años que trabajo en Equipos Interdisciplinarios.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** Mirar una situación problemática desde distintas ramas y abordarla según esa mirada. **B.** De la clínica particular se diferencia justamente en que hay una única mirada, en consecuencia el abordaje es focalizado y si el paciente estuviera siendo atendido por otros profesionales seguramente no se podría dar el trabajo en conjunto.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** Las demandas llegan por lo general de las escuelas, quien es por lo general la que detecta el problema, ésta guía al pediatra y es este quién solicita el tipo de atención. Llegan con una ficha que elabora la escuela y con el pedido médico. En la ficha aparecen los datos del niño y de su familia, el motivo de demanda y una apreciación de aspectos pedagógicos, sociales, emocionales y del habla por parte del docente. Luego, se evalúa en reunión de equipo y se decide la admisión con la presencia del profesional solicitado y si el equipo así lo resuelve puede haber tal profesional, esta por lo general se lleva a cabo con los padres, la mamá, el papá, o cualquier persona responsable del



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

menor. Después de la entrevista inicial se resuelve qué profesional atenderá el caso y si es necesario el abordaje o no de la asistente social a través de una visita domiciliaria para resolver alguna demanda en este tema. También se evalúa si es necesaria la participación de la madre en el taller de madres con el que cuenta el servicio. En cuanto al niño lo puede atender, la psicóloga y/o psicopedagoga y/o fonoaudióloga, a veces se resuelve trabajo en grupo, esto se da después de las evaluaciones pertinentes. **B.** Si se tratará de adolescentes después de varias entrevistas individuales se pasa a grupos, en esta edad la oferta es grupal. Los tratamientos que se llevan a cabo dentro del Servicio son: psicopedagógico, psicológico, fonoaudiológico, los cuales pueden ser grupales y/o individuales para niños y adolescentes, y si es necesario con sus padres. **C.** Los pacientes que están en tratamiento pertenecen a una franja etaria de niños y adolescentes sin obra social y sin recursos, así dice la ordenanza que nos constituyó. Lo de niños y adolescentes es un acuerdo con el servicio de Salud Mental del Samco, ellos atienden adultos y/o franja etaria no escolarizada, y nosotros los escolarizados de todas las edades. Así todos realizamos derivaciones al Samco por neurología, psiquiatría, fonoaudiología.

**5. A: ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B: ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C: ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** Aquí se utiliza el juego en todas las edades, ya sea como técnica de evaluación y medición como dentro del proceso terapéutico mismo. Para este equipo es fundamental como técnica y herramienta. **B.** Creo que debe usarse para todas las edades y en toda franja etaria. Como aquí también se reciben los pedidos judiciales por violencia, tenencia, etcétera, en algunas situaciones, como ser evaluación del perfil de un adulto para la justicia, no se utiliza el juego, pero sólo en esas ocasiones. **C.** El juego más utilizado es el libre para los más chicos y a medida que crecen el juego reglado.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

Sí, pero el juego lo es para toda problemática que padezca el niño, es juego así tiene una función en sí misma dentro del desarrollo del niño. Al juego se le puede agregar el dibujo libre, y la comunicación verbal y gestual.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

Como psicóloga trabajo los aspectos emocionales del niño que puedan incidir en el proceso de aprendizaje, que suelen ser determinantes en muchos casos en el grupo etario que aquí se trabaja abandonos, falta de estimulación familiar, entre otros, para eso trabajamos conjuntamente con la psicopedagoga.



#### **9.2.4. Entrevista Psicopedagoga.**

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Soy Psicopedagoga y Profesora de Psicopedagogía. **B.** Hace 23 años que me desempeño profesionalmente.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Mi función dentro del Equipo Interdisciplinario es el diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje, con los que ingresan los niños y adolescentes a este Gabinete. **B.** Hace 19 años que trabajo en equipos interdisciplinarios.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** Las características que identifican a un trabajo interdisciplinario son: la comunicación entre los profesionales que conforman el equipo, la existencia de objetivos en común ante un paciente, el convencimiento de las propias funciones y de las demás. **B.** Se diferencia con otros modos de abordaje clínico en la interdisciplinariedad, o sea la visión que cada uno desde su disciplina aporta ante un paciente.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** Contesta la coordinadora del equipo. **B.** Yo utilizo con mucha frecuencia diferentes tipos de tests según la problemática y el caso a tratar, pero sobretodo con los niños me parece valioso y positivo para ellos trabajar con el juego como una técnica de intervención, que iré eligiendo criteriosamente también qué tipo de juego usar. Se



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

utilizan técnicas proyectivas o psicométricas. **C.** Recibimos niños que ya están en primer grado hasta algunos de 14 y 15 años.

**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** El juego es importante en la infancia debido a que el niño puede manifestar lo que le pasa a través de él, puede observar con qué recursos intelectuales y afectivos cuenta para afrontar su realidad. El juego es mediador entre su mundo interno y externo. **B.** Considero que es una técnica que no sólo puede utilizarse en paciente de menos de 12 años sino con jóvenes también. La técnica del juego depende del caso y de la edad, no es excluyente de una franja etaria. **C.** Se utilizan juegos de expresión, reglados, simbólicos, los cuales se seleccionan de acuerdo a lo que se debe observar en ese paciente y al momento terapéutico.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, porque a través del juego el niño expresa sus emociones, sentimientos, se llega a conocer con qué recursos intelectuales y emocionales cuenta el niño para afrontar su problemática. También podemos observar sus potencialidades, su creatividad.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

Concibo a las problemáticas de aprendizaje como una alteración en el desarrollo de uno o más de los procesos de: lecto – escritura, aritmética, atención, razonamiento, comprensión; cuyo origen se debe buscar en la vida emocional del paciente, excepto que este tenga alguna disfunción en el Sistema Nervioso Central.

Se puede concebir como llamada de atención de que algo le está ocurriendo al niño. Se aborda en una relación vincular del psicopedagogo y paciente donde prima la confianza del niño para poder expresar lo que siente.



### ***9.2.5. Entrevista a Psicóloga***

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Soy Psicóloga. **B.** Hace 5 años que me desempeño en esta profesión.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Dentro del gabinete atiendo niños de 4 a 10 años en terapia individual y realizo talleres para adolescentes. **B.** Aproximadamente hace 5 años que trabajo en equipos interdisciplinarios.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** Las características de un equipo interdisciplinario son: la comunicación, la integración de ideas e intervenciones, la colaboración de todo el equipo para un mismo caso, la complementariedad en conceptos y teorías. **B.** Se diferencia en que se pueden compartir disciplinar y obtener múltiples miradas con respecto a una misma problemática.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** Contesta la coordinadora del equipo. **B.** Lo que más utilizo es la entrevista individual y en otras oportunidades, según la evolución del tratamiento el juego. **C.** Los niños que se atienden en el servicio municipal pertenecen a edades escolarizadas.

**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

**A.** El juego es una técnica fundamental de intervención, sirve para cualquier tipo de edad si es utilizada desde una mirada terapéutica con fundamento. El “como sí” que el juego permite realizar, es una expresión que sirve como herramienta en cualquier tratamiento. Fundamentalmente su mayor valor está en poder resolver las problemáticas en el aprendizaje que tienen los niños o adolescentes, porque le sirve mucho para expresarse, comunicarse, decir desde otro lugar lo que no pueden decir verbalmente. **B.** No, me parece que se puede utilizar en diferentes edades. **C.** Utilizo juego simbólico, juego reglado, como crear situaciones que el propio paciente propone, inventar personajes, etcétera. La selección de cada uno de los juegos es de acuerdo a la problemática que traiga el paciente. Por ejemplo, en casos de establecer límites concretos, por mal comportamiento, se toma el juego reglado para trabajar.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Por todo lo que te vine comentando, considero que es muy importante por lo mencionado en preguntas anteriores. Además del juego puede utilizarse el dibujo, la comunicación corporal en caso de una buena predisposición del niño, lo gestual y corporal como expresión y complemento de las anteriores.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

Las problemáticas de aprendizaje puede abordarse desde lo emocional, en ciertas ocasiones reflejan, o expresan el síntoma del niño que no puede decirlo, y es en lo que no aprenden de lo que se preocupan los padres. Se abordan trabajando en conjunto con la psicopedagoga, en algunos casos con la fonoaudióloga y también con un ida y vuelta con los padres y la escuela.



### **9.2.6. Entrevista a Psicóloga**

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Mi título de grado es Psicóloga. **B.** Hace 6 años que me desempeño como tal.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Soy una de las cuatro psicólogas del equipo, mi función es la atención a adolescentes mediante talleres grupales con mi colega, pero principalmente trabajo en casos judiciales solicitados por la Fiscalía, Defensoría o Juzgado Penal, realizando evaluaciones y psicodiagnóstico. **B.** Desde que comencé a trabajar que lo hago en equipos interdisciplinarios, aproximadamente 6 años.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** Y en los trabajos interdisciplinarios se trabaja entre las disciplinas, de manera integrada, interconectada, a fin de que las actividades no se produzcan de manera aislada, dispersa ni fraccionada. Esto permite atender al sujeto de manera global abarcando sus diferentes aspectos. **B.** En la clínica tradicional esto no sucede.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** Contesta la coordinadora del equipo. **B.** Uso mucho diferentes tipos de tests para diagnosticar, para ver cómo evolucionan los pacientes. Y también, porque lo considero muy valioso, uso el juego en cada tratamiento. **C.** Trabajamos con niños y adolescentes escolarizados.



**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** El juego es una herramienta fundamental para el abordaje terapéutico tanto en niños como en adolescentes y en algunos casos en adultos. El juego es mediador entre el Yo, el mundo interno y el contexto; a través del mismo se ponen de manifiesto duelos, angustias, modos de vincularse, roles, etcétera. También puede utilizarse para evaluaciones. El niño a través del juego vivencia de manera activa lo que en su experiencia lo vive pasivamente. **B.** No, el juego es una herramienta fundamental para el abordaje terapéutico tanto en niños como en adolescentes, y en algunos casos en adultos. **C.** De acuerdo a lo que quiera evaluar o al tipo de paciente se realiza la selección de juegos a utilizar, el que más aplico es el juego libre y espontáneo.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, justamente por todo lo que te comenté recién, considero al juego como herramienta importante para el tratamiento de las problemáticas de aprendizaje.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

Las problemáticas de aprendizaje, Son dificultades que tienen los niños o los adolescentes que tienen para poder lograr ciertos aprendizajes, y mayoritariamente están relacionadas con lo emotivo, con los sentimientos, con la parte más afectiva de las personas.



### 9.3. ENTREVISTAS ÁRBOL GENEALÓGICO

Las entrevistas se llevaron a cabo el día miércoles 25 y jueves 25 de Septiembre de 2013, entre las 10hs y las 12hs. Las mismas se concretaron en el edificio que pertenece al Árbol Genealógico, de la ciudad de San Jorge, provincia de Santa Fe. Hubo una muy buena predisposición para la realización de las entrevistas.





### ***9.3.1. Entrevista a Psicóloga.***

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

A. Mi título es Licenciada en Psicología. B. Hace 2 años y medio me desempeño en esta profesión.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

A. El rol siempre es a partir de la disciplina que uno practica. En mi caso me desempeño como acompañante terapéutico dentro del equipo y como psicóloga otras veces. B. Y puntualmente hace dos años que trabajo de esta manera.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

A. El trabajo interdisciplinario busca integrar la mirada de diferentes disciplinas frente a un caso. El objetivo final es que a partir de estas miradas diferentes surjan intervenciones o abordajes que no serían posibles desde cada disciplina por separado. B. La diferencia con los abordajes clínicos desde una disciplina específica está precisamente en la mirada recortada de este dispositivo, frente a la riqueza de miradas y aportes desde el otro.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

A. En el equipo se trabaja con el niño y con orientaciones a los padres, es muy importante mantener una comunicación fluida entre los miembros del equipo; y entre estos y los padres del niño. Las intervenciones surgen a partir de encuentros o reuniones en donde cada uno realiza su aporte. Los objetivos específicos de cada tratamiento se



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

realizan desde cada disciplinar, y el objetivo general en equipo. **B.** Las técnicas terapéuticas, desde el área de psicología, más utilizadas son: el juego, el dibujo y diferentes modos de dar lugar a la representación simbólica. Además suelen utilizarse técnicas específicas de la Terapia Cognitiva. Pienso que las técnicas surgen de la teoría con la que uno aborde a los pacientes. De todas maneras, considero que se debe trabajar con una “Caja de Herramientas”, al decir de Alicia Fernández para poder aplicar las mejores técnicas en cada caso. Además las técnicas aplicadas deben ser coherentes con la estrategia terapéutica de cada caso. **C.** Trabajamos con niños desde los 2 años hasta los 12, 13 años aproximadamente.

**5. A: ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B: ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C: ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** Pienso que el juego es una herramienta imprescindible en el trabajo con niños en cuanto representación simbólica. Propicia la representación en los niños y facilita el vínculo con el terapeuta y la apropiación del espacio terapéutico. **B.** Considero que en niños mayores a 12 años existen otros tipos de juegos que sirven en el proceso terapéutico a los mismos propósitos. **C.** La selección de los juegos, en general, es a criterio del paciente o mediante caja de juego presentada por el terapeuta dependiendo del caso, lo que utilizo mucho es el juego simbólico.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, considero que el juego es una herramienta valiosa porque propicia la representación simbólica.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas del aprendizaje?**

Considero que las problemáticas del aprendizaje muchas veces son síntoma de conflictos emocionales. Por lo tanto hay que ser cauto en el diagnóstico para proponer el tratamiento adecuado.



### ***9.3.2. Entrevista a la Psicopedagoga.***

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

**A.** Soy Psicopedagoga. **B.** Hace 15 años que ejerzo mi profesión.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

**A.** Actualmente trabajo como psicopedagoga en dos equipos interdisciplinarios, uno en clínica privada y otro con niños en riesgo social, el cual depende del Poder Municipal. **B.** Trabajo en este tipo de equipos desde que me recibí.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

**A.** El trabajo interdisciplinario implica abordar al paciente desde la integralidad, sin miradas recortadas y descontextualizadas. Además del trabajo en terapias individuales se realizan sesiones en conjunto. El trabajo en interdisciplinas genera de manera permanente encuentro de profesionales para analizar cada caso, establecer objetivos, unificar criterios de abordaje y evaluación. **B.** Básicamente creo que se diferencian en el tratamiento individual que cada profesional hace no vinculándose con otros profesionales para el tratamiento de un mismo caso.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

**A.** Lo importante es a partir de la evaluación diagnóstica, la cual abarca: entrevistas, informes profesionales y escolares, historia de cada paciente y la aplicación de pruebas formales e informales. **B.** Los tratamientos y las técnicas implementadas varían de acuerdo a cada caso. Una de las técnicas más utilizadas es el juego. Los pacientes no



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

tienen características comunes, por lo general son niños con trastornos de diferente etiología, características y pronósticos por lo cual necesitan estrategias de intervención terapéutica diferentes. C. Los pacientes que están en tratamiento tienen de 3 a 12 años de edad aproximadamente.

**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

A. El juego es una herramienta fundamental para el abordaje terapéutico, la cual se debe implementar respetando necesidades, intereses, grado y tipo de patología de cada paciente. B. Sí, creo que es mucho más pertinente para niños, pero claro que depende muchos factores. C. En el caso de pacientes con marcadas alteraciones cognitivas y/o conductuales se utilizan en primera instancia técnicas específicas, cognitivo – conductuales, que progresivamente le permitan incorporar nuevas herramientas cognitivas, adaptativas, de autovalimiento, etc. en pacientes que presenten problemáticas específicas de aprendizaje se utilizan múltiples juegos espontáneos, reglados, de estimulación cognitiva.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, el juego es una técnica muy importante, ya que permite construir aprendizajes desde otro lugar, desde lo “asistemático” y, paulatinamente lograr la transferencia de lo aprehendido en el aprendizaje sistematizado.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

Las problemáticas de aprendizaje suelen indicar una problemática emocional en el niño y son específicas de cada paciente. Si bien existen clasificaciones para las mismas, es necesario realizar un perfil de cada paciente para determinar fortalezas y debilidades, y así plantear un plan terapéutico acorde a las necesidades del mismo.



### 9.3.3. *Entrevista a Psicóloga*

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

A. Soy Psicóloga. B. Recibida en marzo de 2007.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

A. Mi función dentro del equipo es la estimulación temprana de los pacientes más pequeños. B. Desde hace 6 años he decidido trabajar con colegas de la salud, porque en la actualidad, para abordar la problemática infantil me parece fundamental la mirada desde diferentes disciplinas sobre un mismo caso.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

A. La idea de trabajo interdisciplinario, desde nuestra perspectiva, tiene que ver con abordar desde diferentes saberes un mismo caso. B. Se diferencia en otros modos de abordaje en que cuando uno trabaja solo desde su disciplina no realiza intervenciones conjuntas con otros profesionales, hay una visión del tratamiento más recortada.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

A. Nuestro equipo, consta de un Neurólogo y Psicopedagoga, formada en Estados Unidos. que se encargan de realizar los diagnósticos específicos. El resto está formado por psicólogos, Psicomotricista, psicopedagoga, fonoaudióloga y terapeuta ocupacional, quienes llevamos adelante los tratamientos propiamente dichos, con reuniones semanales para debatir sobre cada paciente. Si bien se determinan intervenciones y objetivos terapéuticos en común, lo que a mí me corresponde específicamente es el



abordaje de la conducta, los vínculos y las cuestiones emocionales. B. Particularmente, utilizo dos técnicas psicológicas específicas: el juego y la entrevista individual. Mi formación de grado determina una base psicoanalítica, mi formación de posgrado la he realizado en la Red Psicoterapéutica, Rosario y en Edinpa, Buenos Aires. Depende de cada caso el modo de abordaje, ya que cada caso es único. Pero, a modo general, utilizo el psicoanálisis para motivos de consulta relacionados con cuestiones emocionales y/o vinculares. La otra técnica, la aplico para trastornos neurológicos diagnosticados del modo mencionado anteriormente. Ejemplo de estos casos: Trastorno Generalizado del Desarrollo, Autismo, Retraso Mental, Síndrome de Williams, entre otros. C. Se trabaja con niños desde los 18 meses, en caso de trastorno neurológico diagnosticado, hasta los 12 años aproximadamente.

**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** El juego es constitutivo de todo sujeto, por lo que en nuestra profesión es fundamental cuando hablamos de tratamientos en niños. El juego como representación simbólica sirve tanto para la evaluación psicológica como para realizar intervenciones durante un tratamiento. **B.** Sí, considero que es mucho más productivo en esa franja etaria. **C.** Los juegos que se utilizan son: de mesa, reglados, muñecos, autos, colores, etcétera.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, es muy valioso como técnica para trabajar desde el abordaje psicológico en los diferentes casos, los niños realmente se sienten muy cómodos y al terapeuta le brinda muchos datos importantes para el tratamiento de las problemáticas del aprendizaje.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

Depende de cada caso, por supuesto. Un problema de aprendizaje puede tener una causa emocional, psíquica o neurológica. Es importante diferenciar esto, ya que definirá el modo de tratamiento.



#### **9.3.4. Entrevista a Fonoaudióloga.**

**1. A. ¿Cuál es su Título de Grado? B. ¿Cuántos años hace que se desempeña profesionalmente?**

A. Licenciada en Fonoaudiología. B. Estoy recibida y ejerciendo mi profesión desde el 2005.

**2. A. ¿Cuál es su función dentro del Equipo Interdisciplinario? B. ¿Cuánto tiempo hace que trabaja en Equipos Interdisciplinarios?**

A. Mi función es poder evaluar y tratar las diferentes problemáticas fonoaudiológicas del lenguaje exclusivamente en el sector privado. B. Desde el 2006 hasta la actualidad trabajo en dos equipos interdisciplinarios, uno en Árbol Genealógico donde los niños asisten desde la parte privada y otro en donde asisten niños sin cobertura, obra social.

**3. A. ¿Cuáles son las características que identifican a un trabajo Interdisciplinario? B. ¿En qué se diferencia de otros modos de abordaje clínico?**

A. El trabajo que se realiza en el consultorio es poder abordar al paciente desde todas las miradas profesionales. Este trabajo para que se concrete necesita de la reunión de todos los profesionales para poder analizar los diferentes casos y planear así los objetivos a cumplir. B. Me parece que la forma de trabajo interdisciplinar es más enriquecedora que la individual ya que se lo aborda al paciente desde la integralidad.

**4. A. ¿Qué modos de trabajo caracterizan al equipo en el cual usted se desempeña? B. ¿Qué técnicas terapéuticas utilizan con más frecuencia? C. ¿A qué franja etaria pertenecen los pacientes que están en tratamiento?**

A. Cada paciente se inicia con una historia clínica detallada por los padres, luego se realiza la evaluación, se lo charla con el equipo, aunque otros profesionales no lo estén atendiendo. Esto ayuda a tener una mirada más general del paciente. Se comienza el tratamiento de acuerdo a lo que le paciente necesita y lo que el médico determina.



---

**“El juego como técnica de intervención en las problemáticas de aprendizaje”**

---

Desde acá se trabaja con un neurólogo infantil y una psicopedagoga formada en los Estados Unidos para diagnosticar y guiar los tratamientos que se llevan en conjunto. **B.** Las que más utilizo son las entrevistas con paciente de forma individual, ya que me otorgan datos relevantes para diagnosticar y tratar, pero también uso con mucha frecuencia diferentes tipos de juego. **C.** Los pacientes en tratamiento tienen entre 3 y 12 años aproximadamente.

**5. A. ¿Qué apreciación profesional realiza del juego como técnica de intervención? B. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención aplicable solo en niños entre 4 y 12 años? C. ¿Qué tipos de juego utiliza con más frecuencia?**

**A.** El juego es una herramienta indispensable para que el tratamiento sea más llevadero. Se seleccionan los juegos de acuerdo a las características del niño y a las problemáticas a tratar. Además nosotros utilizamos la terapia cognitivo – conductual para problemáticas como el autismo, síndrome de Williams, Síndrome de Down, etcétera. **B.** Sí, creo que es más pertinente trabajarlo en la niñez. **C.** Si bien como te mencioné anteriormente es muy singular el juego que cada uno aplique con cada paciente, de forma general trabajo con juegos reglados, de representación simbólica y también espontáneos o libres.

**6. ¿Considera que el juego es una técnica de intervención terapéutica valiosa para el tratamiento de las diferentes problemáticas del aprendizaje en los niños? ¿Por qué?**

Sí, es una herramienta valiosa para superar ciertas dificultades de aprendizaje. Según las problemáticas con las que tratamos, trabajamos desde el juego y desde lo cognitivo – conductual.

**7. ¿Cómo concibe a las problemáticas de aprendizaje?**

En mi caso en particular, lógicamente el problema para aprender que tiene el niño radica en una problemática fonoaudiológica, del lenguaje, que se abordan desde el juego como dije anteriormente para que sea más llevadero el tratamiento, de esta manera se aprenden nuevas cosas, que luego se deben aplicar a los aprendizajes más formales.