



“La Lúdica como arte y parte de la Psicopedagogía Clínica”

Lia Rincón

Albatros Consultoría Integral
albatrosconsultoria@gmail.com

El tiempo actual donde el ir y venir es considerado en micro segundos, con avances en todos los ámbitos, se nos invita a visualizar el desarrollo humano de una manera integral, donde los estilos de aprendizaje confluyan de manera armónica en beneficio de la vida para la vida.

La concepción biopsicosocial del hombre comenzó a desarrollarse en los años 1950 continuando vigente y con auge hasta la actualidad. Comprende al hombre como ser único en su totalidad y determinado por aspectos psíquicos, biológicos y sociales que son mutuamente interdependientes. Esta concepción surgió como un modelo de integralidad, al entender que el ser humano necesitaba ser comprendido y atendido abordando todos los factores que influyen en él.

El modelo de integralidad, ya no piensa a la persona dividida, como una mente que gobierna una máquina, el cuerpo; sino que la comprende de un modo holístico como la integración de sistemas y subsistemas siempre interrelacionados en un proceso dinámico y transaccional, considera a la persona como un ser biopsicosocial. Donde "Bio" refiere a todo el ser biológico, es decir, un organismo vivo estructurado por órganos y sistemas físicos y fisiológicos. "Psico" refiere lo psicológico, es decir, todo lo referido a la mente y comportamiento del hombre. "Social" que se refiere a sociedad, es decir, su comportamiento ante los demás humanos, seres vivos y el medio. Y toda la frase "EL HOMBRE COMO SER BIO-PSICO-SOCIAL" quiere decir que el humano es un ser vivo con un organismo y con una mentalidad muy compleja basada en muchos aspectos (valores, conciencia, ética, motivaciones, deseos, personalidad), los cuales le permiten estar en una organización social (familia, amistades, comunidad, escuela) y comportarse de acuerdo sus intereses psicológicos y a los límites que le presente su cuerpo y su aprendizaje.

Esta visión de integralidad, se entrelaza en un proceso educativo fundamentado en cuatro pilares que unidos determinan el desarrollo de cada individuo. **Aprender a conocer,**



aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser, presentados por Delors, J. (1996.): Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI.

Aprender a conocer, combinando una cultura general suficientemente amplia con la posibilidad de profundizar los conocimientos en un pequeño número de materias. Lo que supone, además, aprender a aprender para poder aprovechar las posibilidades que ofrece la educación a lo largo de la vida.

Aprender a hacer, a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes y adolescentes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente gracias al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Aprender a vivir juntos, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia -realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Aprender a ser, para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitudes para comunicar.

Estos aspectos reseñados en párrafos anteriores, constituyen pilares en el desarrollo de cada persona y en general para la vida de cada ser humano que se desenvuelve a través de sucesivas etapas que tienen características muy especiales. Cada una de ellas se funde gradualmente en la etapa siguiente. Sin embargo, no hay acuerdo unánime para determinar cuántas y cuáles son esas etapas. Tampoco se puede decir cuando comienza y cuando termina cada etapa, pues en el desarrollo influyen diversos factores de tipo biológico, psicológico y social. El desarrollo involucra un proceso de cambios en el comportamiento, en el pensamiento, en la afectividad, relacionados con la edad y con las diferentes formas de organizar la actividad.



- ✓ El desarrollo humano se centra directamente en el progreso de la vida y el bienestar humano, es decir, en una valoración de la vida.
- ✓ El desarrollo humano se vincula con el fortalecimiento de determinadas capacidades relacionadas con toda la gama de elementos que una persona puede ser y hacer en su vida; en la posibilidad de que todas las personas aumenten su capacidad humana en forma plena y den a esa capacidad el mejor uso en todos los terrenos, ya sea el cultural, el económico o el político, es decir, en un fortalecimiento de capacidades.
- ✓ El desarrollo humano tiene que ver con la libertad de poder vivir como nos gustaría hacerlo. Se incluyen las libertades de atender las necesidades corporales (morbilidad, mortalidad, nutrición), las oportunidades habilitadoras (educación o lugar de residencia), las libertades sociales (participar en la vida de la comunidad, en el debate público).
- ✓ El desarrollo humano está asociado a la posibilidad de que todos los individuos sean sujetos y beneficiarios del desarrollo, es decir, con su constitución como sujetos.

Basándonos en esta concepción de integralidad del hombre y su desarrollo como una progresión bastante lineal y casi siempre ascensional del crecimiento, nos unimos a otra donde también se tienen en cuenta las rupturas y discontinuidades. Los obstáculos dejan de ser barreras, impedimentos, para convertirse en oportunidades de mejora que deben ser tenidas en cuenta como una de las condiciones del desarrollo. Oportunidades estas que son claves para elaborar diagnósticos certeros pero también para visualizar alternativas de intervención.

En este camino con fortalezas instauradas y nudos críticos del proceso, nos encontramos los problemas de aprendizaje, constituyendo un código secreto de cada persona, en la que se condensa en una historia personal pero también familiar y social. Para apoyar este desarrollo en la acción educativa actúa La Psicopedagogía, ciencia fundamentada en la psicología y pedagogía que apunta a la estimulación y el refuerzo a las áreas del desarrollo, ocupándose de las características del aprendizaje humano: como se aprende, como ese aprendizaje varia evolutivamente siendo este condicionado por factores



externos e internos, como y porque se producen las alteraciones de aprendizaje, como reconocerlas y tratarlas, que hacer para prevenirlas y promover estilos de aprendizaje que sean significativos para el participante.

Es labor del psicopedagogo acompañar y orientar el proceso de construcción del aprendizaje facilitando la adquisición de conocimientos, reconocimiento de situaciones, vivencias personales, posibilidades y limitaciones, herramientas de desenvolvimiento diario, (hábitos, rutinas) que sean base para su vida y no simplemente para cumplir un currículo académico de la que también estimule su yo interno, un saber aprender y desarrollar la disposición para seguir adelante fortalecido en cada una de sus habilidades. Se propone a los psicopedagogos en su tarea clínica, la cual se realiza una vez exista un diagnóstico previo por parte del especialista encargado (Psicólogo, Neurólogo, Psiquiatra, Pediatra, Foniatra) observar y atender el aprendizaje, teniendo como base la individualidad y el ritmo de cada persona.

El trabajo Psicopedagógico comienza luego de realizar una diagnosis de la situación del niño y su entorno, en este momento se elabora un plan de acción móvil, revisable, adaptado a las necesidades e interés del pequeño con la finalidad de ofrecer algunas vías de acción pedagógica que implican decisiones sobre los objetivos a lograr, aquí entran en acción cada uno de los recursos indispensables para lograr un aprendizaje, el uso de lo gráfico, lo musical, lo dramático, lo corporal, lo kinestésico y la lúdica , entrelazándose para emprender este proceso de construcción creativa y sistemática cuyo autor principal es el niño.

Al puntualizar la intervención inicial el psicopedagogo, considera todas las dimensiones del desarrollo y verifica donde pueda ubicar las fortalezas instauradas y debilidades que limitan. Se debe tomar en cuenta el funcionamiento de los 5 sentidos, el funcionamiento de los sistemas propioceptivo, vestibular y el motor. De esta manera, si una persona presenta alguna discapacidad o disminución en el funcionamiento de estos sentidos (discapacidad visual o auditiva) a nivel de psicopedagogía se crean estrategias de enseñanza que tomen en cuenta estas individualidades. Podemos encontrar entonces:

- Dificultad de atención.
- Dificultad para mantenerse sentado.
- Niño presenta la necesidad de estar en constante movimiento.



- Dificultad en las relaciones tiempo espaciales
- Trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad
- Hipoacusia (disminución en la audición) o sordera
- Discapacidad visual o ceguera total
- Trastornos en el lenguaje
- Parálisis cerebral o cualquier discapacidad motora.

En cuanto a la dimensión psicológica, abarca el análisis del desarrollo de las funciones cognitivas las cuales influyen en el aprendizaje. Es uno de los aspectos más trabajados por el psicopedagogo, ya que problemas en el desarrollo de estas funciones, trae como consecuencias más directas y notables, rendimiento académico.

En este orden de ideas conseguimos:

- La comprensión: Dificultad para comprender instrucciones, ordenes, situaciones sociales, expresiones faciales o corporales y más evidentemente, fallas en la comprensión lectora.
- El razonamiento (verbal y lógico matemático): Dificultad para la ilación de ideas, es decir, para expresar ideas de manera organizada. Dificultad para organizar secuencias temporales, también para completar premisas, oraciones, responder a preguntas dada una consigna, clasificación, para parear imágenes u objetos iguales, para establecer series por orden de tamaño, color, forma. Fallas en las operaciones matemáticas básicas, en la selección correcta de la operación para resolver un problema matemático
- La memoria (visual, auditiva, episódica). Dificultad para recordar aprendizajes, consignas, el nombre de los objetos, números, letras.
- El lenguaje expresivo, receptivo y comprensivo: Dificultad en el lenguaje, se manifiestan no solo en el habla sino también en la escritura y en la lectura, comprensión lectora, en la interpretación de consignas o instrucciones de trabajo.
- La conceptualización. Dificultades para asignarle un nombre a los objetos. A veces, logran reconocer el objeto más no su nombre o también se ven casos en que logran describir el objeto más no asignarle un nombre.



- La discriminación visual y auditiva, gustativa, olfativa y táctil: Dificultades para identificar objetos entre varios, encontrar objetos iguales, identificar objetos según su forma o su color, diferenciar sonidos, sabores, olores o sensaciones térmicas y de textura.

Una vez establecidas claramente las fortalezas y debilidades, surge una nueva etapa que implica una serie de decisiones sobre los objetivos a lograr, las etapas de la tarea, normas de convivencia, participación de la familia y la escuela para unidos trabajar en un mismo orden de ideas.

Se establecen entonces algunos elementos importantes para tener en consideración:

- Facilitar información sobre el cómo y el para que de cada sesión para que el sujeto acompañado por el psicopedagogo, piense y exprese a su modo.
- Formulación de acuerdos, y desarrollo de cada sesión de trabajo
- Disposición de recursos y actividades para encontrar una vía de expresión de la persona.
- Iniciar el trabajo a partir de sus fortalezas, esto amplía su marco referencial originario, y accede a nuevos matices que le hacen ver opciones viables y tangibles en logro de la tarea.
- Correlación entre las competencias instauradas, motivaciones y deseos del niño en su individualidad
- Equilibrio del nivel exigido con respecto a sus realizaciones previas.
- Selección de estrategias de aprendizaje con significación para el niño.

En este aparte nos enfocaremos en la **selección de estrategias de aprendizaje con significación para el niño, tomando como estrategia de estudio el método lúdico o juego de enseñanza**, con este método canalizamos constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende. Este enfoque nos permite aprender, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo.

La lúdica es parte del ser humano. Los infantes, adolescentes y adultos construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre



su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás, posibilita la consolidación de las nociones y pre-conceptos acerca del mundo, desarrolla sus diferentes formas de expresión y su lenguaje, posibilita el desarrollo motor, permite construir relaciones sociales a través de la asunción de roles y la práctica de reglas morales, así como la necesaria expresividad de sentimientos y temores que Irán dando fuerza al yo para la consolidación de la personalidad. Por otra parte, induce la exploración y experimentación promoviendo el desarrollo cognoscitivo. También favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales- perceptuales y habilidades físicas que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales y promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

Dentro del área del tratamiento psicopedagógico, el espacio lúdico favorece el contacto con el terapeuta, el juego es la vía de comunicación más directa con los niños, comenzar a trabajar desde la palabra será un camino mucho más lento en algunos casos hasta imposible, en el espacio lúdico, se encuentran el terapeuta y el niño, para comenzar a jugar, y a partir de allí, iniciar la construcción de un vínculo. La estrategia lúdica no es simplemente la inclusión del juego en el contexto terapéutico. Ni tampoco es el aspecto terapéutico del juego que define una terapia de juego. Es lograr crear un ambiente que maximice los aspectos terapéuticos del juego. Así como la sola utilización de palabras no implica una terapia, tampoco lo es el juego. La estrategia lúdica se distingue por tener una orientación teórica sólida que guía el pensar y actuar del terapeuta. La terapia a través del juego es la interacción entre el psicopedagogo y un niño que expresa sus sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego. El tratamiento a partir del juego incluye más que el solo jugar con el niño.

En el trabajo psicopedagógico, la implementación del juego y del jugar tiene objetivos específicos, relacionados con el aprendizaje y/o las dificultades de aprendizaje del niño. A partir de la implementación de los juegos estructurados e inestructurados, se podrá evaluar por un lado los procesos y estrategias de aprendizaje que el niño ha adquirido hasta aquí y el modo de implementarlos. Las posibilidades de anticipación, de adecuación a las reglas, las posibilidades combinatorias, niveles de desarrollo, proponiendo así , juegos que lentamente provoquen nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje del niño, que permitirán ir arribando a nuevas estructuras.



Tomando como referencia el texto: El Juego y los Juegos de la conocida Inés Moreno, Buenos Aires 2005, ella expresa: El juego es acción, emoción, es promotor de la salud, permite darse cuenta, expresar emociones a través de un lenguaje más conectado con el Yo interno. Establece canales para emitir sensaciones y emociones, desarrolla la inteligencia emocional. El juego moviliza la totalidad de la persona, porque cuando se juega, se está involucrando. Es una poderosa herramienta porque hace participar dentro de la situación lúdica a la persona en su totalidad, con su bagaje perceptivo, sensorio – motriz, lingüístico, socio – emocional, corporal, estético, lógico – matemático, estructura de pensamiento, expresión escrita y verbal.

Siempre que el juego este presente, se producen diversos aprendizajes, en este caso el psicopedagogo en conjunto con las necesidades e intereses de su caso, conduce el diseño oportuno según los objetivos a alcanzar. Continuando en el apoyo de Moreno (2005), tomamos la relación de una taxonomía con el juego, pues debemos establecer el ordenamiento a seguir en el proceso de aprendizaje

Nos basamos entonces en la Taxonomía de Blom y colaboradores, la cual nos permite establecer un orden y una correlación para el desarrollo de cada una de las tareas a cumplir. La taxonomía se divide en dos campos: cognitivo y afectivo.

Campo Cognitivo

- Conocimiento
- Comprensión
- Traslación
- Interpretación
- Extrapolación
- Aplicación
- Análisis
- Síntesis
- Producción de comunicación
- Producción de un plan
- Derivación de una serie de relaciones abstractas
- Evaluación
- Emisión de juicios

Campo afectivo:

- Recepción.
 - Toma de conciencia



- Disposición para recibir el estímulo
- Atención

- Respuesta
 - Conformidad de la respuesta
 - Disposición para responder
 - Satisfacción de la respuesta

- Valoración
 - Aceptación de un valor, sentimientos y emociones
 - Preferencia de un valor, sentimientos y emociones
 - Realización
- Organización
 - Conceptualización de valores, sentimientos y emociones
 - Organización de un sistema de valores
- Disposición

La Taxonomía es una guía tanto para el diagnóstico como para el diseño de situaciones de aprendizaje, dado que para avanzar en la adquisición de competencias se hace necesario el recorrido por las anteriores. Para interpretar se hace necesario comprender, para sintetizar - analizar, para emitir juicios –evaluar, y así cada una de las habilidades cognitivas que también tienen su relación estrecha con el campo afectivo determinante en una respuesta o situación. Podemos entonces diseñar estrategias lúdicas para la integración de ambos campos, juegos de conocimiento, juegos de interpretación, juegos de atención, juegos de aplicación, entre innumerables posibilidades.

En el momento de planificar una sesión de psicopedagogía con estrategias lúdicas, y diseñar las actividades de juego se hace necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Determinar los objetivos que se pretenden con el juego.
- Pensar que juegos sería los más recomendados según el niño a atender.
- Dar nombre al juego.
- Tener presente las individualidades del jugador, siempre tomando como base sus habilidades que servirán de apoyo para sus debilidades o dificultades
- Estimar y acordar con el niño el tiempo de su ejecución



- Ofrecer una explicación clara y sencilla, ofreciendo modelaje o también ayudas gráficas.
- Evaluar la actividad.

También se hace necesario para la actividad lúdica, una serie de acciones generales para planificarlo:

- **Escoger el juego:** La elección dependerá de las competencias que previo diagnóstico se necesitan instaurar, fortalecer o afianzar, tomando como base los intereses del niño y su condición integral. El modelo de análisis simple que propone la Terapia Ocupacional consta de seis preguntas: **¿qué?, ¿por qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cómo? y ¿quién?** Este análisis nos permite tener un esquema mental que nos hace verificar si los objetivos que queremos conseguir son los adecuados según el programa diseñado para ese niño.
- **Ambientación:** A través de elementos motivadores creamos un ambiente que se llene de magia, expectativa y mucha emoción para prepararse para la acción
- **Presentación:** Este aparte define en muchas ocasiones el éxito de la actividad, en él se aclaran cuáles son los procedimientos a seguir, normas, materiales si existen, y condiciones acordadas entre las partes para ejecutarlo. Es importante luego de realizar la presentación y los acuerdos ratificar con el niño, a través del uso de la pregunta si realmente está claro en la información dada.
- **Asimilación de acuerdos:** Es positivo realizar una prueba antes de comenzar, para verificar en práctica si lo establecido de manera teórica fue comprendido por los participantes, y además dar la oportunidad de establecer nuevos acuerdos o cambiar los existentes, así damos mayores oportunidades para el logro de objetivos acordados.
- **Ejecución:** Es importante en este aspecto, tener presente la dualidad de la estrategia una fortalecer el objetivo planteado para la sesión haciendo uso de los acuerdos previamente establecidos y otra que la actividad sea placentera para el niño.



- **Evaluación:** Terminar con una reflexión de la actividad y una valoración del proceso desde el inicio hasta el fin, permitirá un juicio donde el resultado final no tenga el 100 % del éxito sino la valoración de todos los pasos para lograrlo.

No hay un tipo de juego determinado que pueda indicarse para cada situación. El juego es un fenómeno demasiado complejo en sí mismo, a lo que se suma la complejidad del jugar de cada niño y terapeuta. Cada uno llega con su propia historia y posibilidad lúdica, desplegándolas en un espacio en común. A partir de allí se crea un nuevo jugar que deberá promover la creatividad y nuevas vías de aprendizaje, no sólo para el niño, sino también para el psicopedagogo en su desarrollo profesional. Las posibilidades del infante aunque también las del terapeuta, serán el indicador más preciso para incluir juegos de uno o de otro tipo. En algunos casos serán juegos de mayor carácter simbólico, en otros juegos de estrategia, juegos corporales, juegos de construcción, etc. Es necesario, sin embargo, acompañar estos procesos con la observación del juego del niño, develando sus patrones lúdicos, que remiten a su situación de aprendizaje: cómo comienza el juego, personajes que elige, personajes que asigna al psicopedagogo, estrategias que implementa, cómo finaliza el juego.

Para concluir, debemos de recalcar la necesidad de plantear al niño en todas las estrategias que a sus ojos resulten seductoras, que sean creativas, y le estimulen. Esto es especialmente importante en los casos de niños con problemas de aprendizaje y con historias de fracaso escolar repetido donde el rechazo inicial a toda tarea tiene más posibilidades de ser mayor que en cualquier otro caso. Las tareas repetitivas, excesivamente monótonas, sus experiencias de fracaso anteriores, el temor a equivocarse, el temor a quedar siempre el último han hecho mella en estos chicos retrasando sus potencialidades intelectuales reales y haciendo difícil el progreso educativo. Plantear las tareas como un juego puede hacer milagros, les abre de nuevo las puertas a un aprendizaje basado en la experimentación, en la creatividad y, sobre todo, en la diversión, que apuntara a un aprendizaje de vida para la vida.

Referencias Bibliográficas



Bloom, B. y colaboradores. (1981). Taxonomía de los objetivos en la educación. La clasificación de metas educacionales. Octava edición. Buenos Aires. Librería El Ateneo Editorial. De

Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. (pp. 91-103). México: El Correo de la UNESCO.

Lomongelli, M., Waipan L. (2012).Integrando la Neuroeducación al aula. Primera Edición. Editorial Bonum.

Moreno, I. (2005). El juego y los juegos. (pp 197 – 216) Primera edición. Argentina. Editorial Distribuidora Lumen.

Muller, M. (2013). Aprender para ser. Principios de la psicopedagogía clínica. (pp 95 – 120) Octava edición. Buenos Aires. Editorial Bonum.

Stuart, B. (2009). ¡A jugar. La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma. España. Editorial Urano.

<http://www.areapsicopedagogica.com.ar/plat2/index.php/orientac-a-padres-area-ninos/el-juego/518-jugar-para-conocer-el-mundo-y-crecer>

Plaza, D. <http://www.crdionisiaplaza.es/el-juego-en-terapia-ocupacional/>