

# **EL JUEGO EN PSICOPEDAGOGÍA**

María Regina Öfele, Ph.D.

mro@instituto.ws

2002

## El Juego en Psicopedagogía

*¿Cuál es la relación del juego con la psicopedagogía? ¿De qué tipo de juego hablamos en psicopedagogía? ¿En qué áreas el juego forma parte y en cuáles no? ¿Cuál es la función del psicopedagogo frente al juego?*

Estas y otras preguntas se pretenden responder a lo largo de este artículo, con el objetivo de sistematizar y aclarar brevemente la relación del juego con la psicopedagogía.

En psicopedagogía podemos abordar nuestra tarea principalmente desde dos grandes áreas: lo preventivo y lo terapéutico. Dentro de lo preventivo podríamos incluir tareas pedagógicas, de investigación, y todo aquello que se refiere estrictamente a dicho área. Dentro de lo terapéutico, incluiremos lo que clásicamente entendemos por tratamiento, en donde se podrían incluir algunas tareas que tienen efectos terapéuticos, aún cuando no se lo propongan de antemano. A lo largo de los últimos años, el campo laboral de la Psicopedagogía se ha ido ampliando cada vez más, abarcando más allá de la tarea escolar y hospitalaria, incluyendo la comunidad, el área laboral, desempeñando nuevas funciones desde donde su asesoramiento y apoyo puede ser necesario y competente.

### Acerca del juego

La pregunta es entonces, ¿cuál es el lugar del juego en todos estos ámbitos? ¿Cumple la misma función? ¿Utilizamos los mismos juegos? Pero antes de entrar en el campo estrictamente psicopedagógico, es importante referirnos brevemente al juego. El juego puede ser definido desde distintas teorías y corrientes, sin encontrar una única definición que lo abarque y lo pueda encerrar. Este carácter “escurridizo” del juego, es tomado por diferentes autores, refiriéndose a la dificultad para definirlo. Pero haciendo un recorrido por las múltiples definiciones del juego, podremos aunque sea enunciar aquellas características que la mayoría de los autores le atribuyen: un *tiempo* y *espacio* diferente a la vida real, *reglas* propias que lo definen y a su vez posibilitan el juego, la *libertad* inherente en cuanto a la elección de participar del juego y la elección del camino a elegir dentro del juego. Algunos autores agregan además la sensación diferente que percibe el jugador mientras está en juego, refiriéndose en algunos casos a un “como si”, sin perder la conciencia de sí mismo. Más allá de otras características que se le atribuyen al juego, quisiera hacer especial énfasis en las primeras cuatro mencionadas aquí, el tiempo y espacio diferente, las reglas que lo definen y la libertad, porque son centrales para tener en cuenta en nuestro quehacer psicopedagógico.

Esta diferencia del juego con el mundo real, que está definida principalmente a partir de las reglas del juego, es un primer aspecto esencial al realizar una lectura de algún juego, independientemente del juego y los jugadores. Las reglas de juego, ya sea que están puestas oralmente entre los jugadores, ya sea que están preestablecidas por el reglamento de un juego de tablero, por ejemplo, instalan a los jugadores en un espacio diferente, con reglas propias donde se abren nuevas posibilidades, o por lo menos diferentes, que las establecidas en la vida cotidiana. Esto nos marca una diferencia al observar un juego desde un lugar fuera del mismo. La lectura de un juego, más allá de nuestra orientación teórica, nunca puede ser literal. Las reglas de juego señalan un claro límite entre un espacio y otro. No hay juego sin reglas, define tajantemente Scheines (1998). Las reglas más que limitar el juego, lo posibilitan y lo abren. Muchas veces una pequeña y aparentemente insignificante modificación de la regla, permite un viraje importante para el jugador.

Las reglas, por otro lado, de alguna manera delimitan el espacio de juego, demarcando una diferencia clara entre un espacio y otro. En el espacio lúdico, las posibilidades son otras: si nos remitimos a un juego de tablero, el tablero es el espacio que junto con las reglas del juego nos señalan las posibilidades de avanzar, retroceder, “comer” al adversario, etc., permaneciendo siempre en un plano simbólico. En un juego de mayor carácter simbólico, como podría ser el juego de los niños a los 3-4 años, el espacio se transforma, asumiendo características insospechadas, donde lo grande se hace pequeño y viceversa. En el espacio lúdico, las dimensiones son otras, y la fantasía – a partir de la mirada y del lenguaje- del jugador, transforma los objetos más vulgares en fantásticos. En el juego, el tiempo también se transforma. Algunos autores incluso se refieren a un tiempo de eternidad, refiriéndose a la sensación que despierta en el jugador. Al mismo tiempo las combinaciones y condensaciones que surgen son infinitas: en solo apenas cinco minutos, puede transcurrir toda una vida.

La libertad es un punto fundamental en relación al juego. Cada jugador elige cuándo jugar, con quién jugar y en qué momento salir del juego. No se puede obligar a nadie a jugar, ni a jugar de una determinada manera, por lo que se deberán reevaluar algunos modos de actuar en la práctica profesional de diferentes áreas. La libertad también se expresa en el material que se elige, los roles que cada uno asume, el recorrido que elige para su jugar, las estrategias que adopta, etc.

El juego es una característica inherente al ser humano. En todas las épocas se ha jugado, sin limitarse tampoco a una edad determinada. Niños, jóvenes y adultos han jugado y siguen jugando. Variarán las expresiones, el estilo de juego, los tipos de juegos, etc., pero el juego forma parte del ser humano, y es uno de los aspectos que lo mantienen vital. “¿Podemos figurarnos exactamente lo que puede resultar para un ser humano la carencia de juego o de juguetes?”, pregunta Vial (1988, p. 7). La ausencia de juego en un niño, es un claro indicio de una dificultad, de falencias en la salud física y/o mental. Lo mismo es transferible al joven y al adulto. El adulto que no tiene o no se crea espacios lúdicos, tiene menores posibilidades de ser dinámico y creativo en la vida cotidiana. De ahí, la importancia que tiene el juego como dimensión humana, aspecto que deberíamos rescatar todos aquellos que trabajamos con otras personas, no solo para recrear nuestro propio trabajo y persona, sino también para promover lo mismo en nuestros pacientes, alumnos, etc.

### Juego y Psicopedagogía

Si bien el objetivo de este trabajo no es profundizar en los diferentes enfoques que estudian el juego, sí es importante reflexionar brevemente sobre estas características para tenerlas en cuenta en el trabajo psicopedagógico y poder actuar en consecuencia, más allá de las diferencias de encuadre. El juego en psicopedagogía es un eje fundamental, a partir del cual se podrán desarrollar otros aspectos. De alguna manera, el juego en psicopedagogía es una herramienta de trabajo, aunque va más allá, teniendo en cuenta la necesidad indispensable del jugar del terapeuta. Si bien el juego es una herramienta, la misma no lo es únicamente como un elemento que se intercala entre paciente y terapeuta, sino que precisamente es el paciente y el terapeuta –en el caso del tratamiento- que se instalan en el juego y en el jugar y desde allí desarrollan la tarea psicopedagógica. En otras situaciones el juego es un ámbito donde se instala el psicopedagogo junto con los otros –pacientes, alumnos, etc.- para promover cambios desde el juego. Consecuentemente, el juego en psicopedagogía, no será el mismo que en otro contexto. Será la intervención del profesional –psicopedagogo- que promoverá nuevos aprendizajes en los jugadores.



situación. Pero a partir de un marco teórico sólido, el juego nos posibilitará el desarrollo y el logro de objetivos diversos, tanto desde lo preventivo como desde lo terapéutico.

### Juego y prevención

El juego favorece el desarrollo de múltiples habilidades y funciones en el niño en el plano cognitivo, social, emocional y también motriz. Cuando el niño nace, se encuentra con su madre en el juego y luego, a través del juego continúa conociendo su entorno. En el encuentro dentro del juego, es reconocido y aceptado corporalmente, lo que es la base para su posterior conciencia de sí mismo (Verden Zöllner, 1994). Posteriormente y a través del juego, el niño sigue vinculándose con el mundo externo, con los otros y consigo mismo como respuesta a esa exploración previa y relación lúdica. A través del juego el niño combina elementos, explora su entorno y descubre nuevas posibilidades, sin correr los mismos riesgos que en la vida real (Bruner, 1998).

También el adulto, encuentra en el juego un campo más distendido, dentro del cual puede ir ensayando diferentes roles, estrategias, posturas, habilidades. El fracaso en el juego, implica de alguna manera el recomienzo de otro, lo que permite repetir y recrear nuevos juegos y nuevas estrategias dentro del mismo. Al mismo tiempo, el juego ofrece al adulto un espacio de mayor distensión, equilibrando su persona, permitiendo encontrarse con los demás y recreando un espacio de mayores posibilidades vitales. En el ámbito laboral, sobre todo en lo relativo a capacitación, en donde se integran actividades lúdicas, el juego, con su reflexión posterior, permite con la ayuda del coordinador, encontrar y descubrir el puente entre las actividades propuestas y los objetivos a cumplir en el trabajo cotidiano (Öfele, 2002 (a)). En el juego, quedan reflejados los modos de vincularse, los estilos de comunicación, los modos de enfrentar conflictos, que remiten a las modalidades en la vida real, por lo que el adulto puede luego reencontrarse con estos aspectos, reflexionando sobre los mismos, abriendo caminos para una mayor comprensión y posterior modificación en el caso que sea necesario.

Teniendo en cuenta los dos párrafos anteriores, el juego ofrece un espacio ideal desde la prevención. Por un lado permite el desarrollo de la inteligencia, no porque jugando automáticamente uno se vuelve más inteligente, sino porque a través de la experimentación que favorece el juego –en cuanto a material, personajes, estrategias, combinaciones de lenguaje, etc.- el niño y el adulto puede ampliar su campo de acción (Flitner, 1986). La flexibilidad que promueve el juego, favorece con el tiempo también una mayor plasticidad en la vida real. Si bien los aprendizajes logrados dentro del juego, están en primer lugar al servicio del juego y del jugar, y tampoco está demostrado que los mismos se trasladan directamente al campo real, la práctica continuada de diversos juegos y del jugar en general, promueven tanto en el niño como en el adulto, una disposición diferente, más plástica, frente a los conflictos que surgen en la cotidianeidad. Por ello, la implementación del juego, el mayor respeto por el mismo, la conciencia de su importancia, etc., permitirán prevenir mayores riesgos y dificultades posteriores. A través del juego se logra el despliegue de mayor cantidad de recursos a los cuales podemos recurrir frente a las situaciones adversas y desconocidas, en el momento de resolver problemas, etc. La forma lúdica es un modo de abrir ventanas, no a realidades inmediatas, sino lejanas, a las cuales jugando uno en cierto modo se traslada (Yepes, 1996).

¿Pero cuál es entonces nuestra función como psicopedagogos teniendo en cuenta las posibilidades del juego desde la prevención? La función psicopedagógica no se remite únicamente al trabajo terapéutico como ya mencioné al comienzo. Nuestra intervención no debe ser únicamente cuando el conflicto ya está instalado, sino que deberemos promover situaciones que prevean los mismos y creen las condiciones necesarias para que los mismos no lleguen a

concretarse. Consecuentemente el juego y la promoción de una mayor conciencia sobre sus posibilidades es una de nuestras funciones que podrá desarrollarse desde diferentes áreas.

En lo educativo, estrictamente desde la escuela, donde nuestra tarea es más preventiva que terapéutica, podremos promover la inclusión del juego en una gama variada de niveles de expresión. Csikszentmihalyi (1997), en su investigación de personalidades creativas, se sorprende que la escuela no haya influenciado aparentemente este proceso. La escuela más bien aparece como amenazante a la curiosidad. La inclusión del juego en la escuela, se justifica desde distintos ángulos: desde la visión de los niños, desde la posibilidad de favorecer un vínculo más distendido también entre docentes y alumnos, ofreciendo un conocimiento diferente de los niños por parte de los docentes en vistas a un futuro, desde una mejora curricular más adecuada a la necesidad evolutiva de los niños (Öfele, 2002 (b)). De allí que una de nuestras tareas posibles será formar a los docentes, dándoles las herramientas necesarias para una mayor conciencia de la importancia del juego, no sólo en la infancia como tal, sino también en la tarea pedagógica que diariamente desempeñan. La posibilidad de observar el juego en el ámbito escolar, nos dará también nuevos elementos para conocer a los niños, comprender conflictos, situaciones diversas que remiten a la comunidad educativa en general. A partir de allí, podremos realizar o promover los cambios necesarios.

También en la comunidad en general, especialmente entre los padres, es necesario promover una mayor conciencia del juego, de la importancia de la variedad de juegos para los niños, de aquellas señales que nos dan los niños a través del juego evidenciando dificultades más o menos serias, etc. La creación de espacios lúdicos en diferentes áreas de nuestra comunidad, permitirá brindar un espacio a los niños y, por qué no, a los adultos, para expresarse, desarrollar la creatividad, resignificar diferentes situaciones, que, al no ser traumáticas, se pueden resolver dentro del jugar en el intercambio con los demás jugadores. La función psicopedagógica estará en adecuar estos espacios a las necesidades no sólo evolutivas de los jugadores, ya sean niños, jóvenes o adultos, sino también en relación a los materiales, las modalidades de los juegos, la importancia de otros jugadores, etc.

### El juego terapéutico

Dentro del área del tratamiento psicopedagógico, pareciera que el juego es una herramienta obvia, sobre todo cuando nos referimos a niños. Pero en la práctica esto se traduce en modalidades diversas –y a veces adversas-. ¿Cuál es el juego posible dentro de lo terapéutico? ¿Los adultos no acceden al juego dentro de un tratamiento psicopedagógico? En un primer momento, el juego favorece el contacto con el terapeuta, la posibilidad de expresión (Boyd Webb, 1999). El juego es la vía de comunicación más directa con los niños (y, ¿por qué no con los adultos?). Si tenemos en cuenta la dificultad que pueden tener los niños para expresar sus conflictos (aunque no sea exclusivo de los niños), comenzar a trabajar desde la palabra, será un camino mucho más lento y penoso, y en algunos casos hasta imposible. En el espacio lúdico, se encuentran el terapeuta y el paciente, para comenzar a jugar, y a partir de allí, iniciar la construcción de un vínculo. Reid (2001) propone juegos de azar para un comienzo, dado que anulan las diferencias entre el adulto y el niño, aunque no haya una victoria sobre otro, por lo que también pueden dejar de ser interesantes para determinados pacientes, teniendo en cuenta que cuando la competencia es quitada, los participantes están menos motivados.

La terapia de juego 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. Muchas personas logran crear un ambiente que maximice los aspectos terapéuticos del juego, sin que por ello sea una terapia de juego. Así como la sola utilización de palabras no implica una terapia, tampoco lo es el juego. La terapia de juego se distingue del juego terapéutico por tener una

orientación teórica –sólida– que guía el pensar y actuar del terapeuta. La terapia a través del juego es la interacción entre un adulto entrenado y un niño que expresa sus sentimientos y dificultades a través de la comunicación simbólica del juego. Se parte de la base que el niño expresará y trabajará sus conflictos a través de la metáfora lúdica. El tratamiento a partir o a través del juego incluye más que el solo jugar con el niño. En el ambiente seguro del contexto terapéutico, el niño puede expresar sus sentimientos a través de la fantasía. Trabajando sobre ello, se puede ir modificando aspectos de la vida real. El juego por sí mismo, no es el que va a provocar los cambios en el contexto terapéutico, es la intervención del terapeuta y su utilización del juego, lo que es crítico (O'Connor, 1991).

En el trabajo psicopedagógico, la implementación del juego y del jugar tiene además objetivos específicos, relacionados con el aprendizaje y/o las dificultades de aprendizaje del paciente y/o su grupo. 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, noción de número, etc., son algunos aspectos posibles de evaluar a partir de diferentes juegos. Proponiendo juegos que lentamente provoquen nuevos desafíos en los esquemas de aprendizaje del niño, se podrá ir arribando a nuevas estructuras que permitan un avance en este área.

La implementación del juego en el contexto psicopedagógico, debe mantener las características esenciales del jugar. El objetivo del juego no debe ser una tarea escolar “disfrazada” de características lúdicas. Si bien hay juegos más adecuados que otros para su inclusión en el contexto terapéutico, es fundamental la postura teórica del terapeuta / psicopedagogo, y la orientación que va guiando un juego en terapéutico. La orientación del terapeuta debe, sin embargo, mantener el juego del paciente, de manera que siga siendo el juego del niño y no el del terapeuta. El objetivo psicopedagógico está en que el niño pueda ir descubriendo los pasos a seguir, las posibilidades que pueda lograr a partir del juego, las estrategias más operativas para cada situación y llegar así a un aprendizaje autónomo y placentero.

Si bien es esencial respetar el juego y el jugar del paciente, es importante que el psicopedagogo pueda distinguir en qué momento deberá proponer él un juego o bien alguna modificación del mismo para promover nuevas posibilidades de aprendizaje. La intervención psicopedagógica deberá ser siempre desde dentro del juego. Intervenir desde fuera del juego, probablemente sea vivido por el jugador como una agresión o ataque a su juego, interrumpiendo el mismo. Como psicopedagogos, deberemos participar del juego asumiendo los personajes, funciones y roles que nos asignan nuestros pacientes, pero alertas al desarrollo del juego como para poder introducir las modificaciones necesarias de manera de provocar desequilibrios y nuevos equilibrios.

Así como en el juego en primer lugar se aprende a jugar (Flitner, 1986), y los aprendizajes están al servicio del mismo, la intervención psicopedagógica, en primer lugar deberá estar al servicio del juego. Los obstáculos que se nos presenten dentro del mismo juego, deberán resolverse en ese mismo espacio, sin salirse del rol, del terreno de juego, del tablero, etc. Para ello podremos recurrir a las reglas del juego escritas o preestablecidas con anterioridad, o tendremos que buscar otras estrategias para poder continuar el juego (Öfele, 2002,c). Uno de los primeros objetivos dentro del tratamiento psicopedagógico es habilitar, posibilitar un campo de juego, sostenido por nosotros como profesionales, permitiendo así que el o los pacientes, descubran un espacio seguro donde poder expresarse y desplegar todo su potencial. Cuando este primer objetivo no se puede llevar a cabo por algún motivo, deberemos revisar los obstáculos que se nos presentan: si son del juego mismo que no está adecuado a las necesidades –evolutivas, cognitivas, emocionales, etc.– del paciente, si las dificultades están en el psicopedagogo que no puede jugar, etc.

La inclusión del juego en el marco del tratamiento psicopedagógico se basará en primer lugar en nuestra fundamentación teórica que nos dará el sustento necesario para la práctica profesional. Por otro lado será importante

diferenciar el diagnóstico enmarcando la etapa evolutiva, las posibilidades cognitivas, motrices, neurológicas, y también el entorno cultural de cada paciente, para diferenciar el juego posible en cada caso y no sobreexigir ni subestimar las posibilidades lúdicas.

Un aspecto importante, no siempre atendido, es el entorno cultural, tanto del o de los paciente/s como del terapeuta. Determinados aspectos del proceso terapéutico, están en mayor o menor grado culturalmente determinados (O'Connor, 1991). En algunos casos el psicopedagogo proviene de otro entorno cultural, lo que, si no se tiene en cuenta, puede provocar conflictos sobre todo en la comunicación. En el terreno de juego esto se traduce en códigos diferentes, que remiten a situaciones desconocidas por el terapeuta, y que pueden llevar a lecturas equivocadas, como también a promover cambios que no serán tolerados en el ámbito cultural de dicha familia.

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 paciente 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 paciente, sino también para el psicopedagogo en su desarrollo profesional. Las posibilidades del paciente –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 paciente, 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, etc. (Öfele, 2002,c).

### Jugar juegos en Psicopedagogía

¿Qué juego utilizar en cada contexto psicopedagógico, ya sea preventivo o terapéutico? La respuesta es imposible de universalizar. Cada niño y cada psicopedagogo, no sólo es diferente, sino que juntos crean un espacio de juego nuevo. Aún en el transcurso de un mismo proceso, sea terapéutico o no, hay variables que influyen e introducen cambios en el camino que no siempre son previsibles. La riqueza está más bien en el jugar, más que en el juego, si tomamos la diferenciación que propone Mantilla (2000), quien diferencia entre el juego – como estructura - y el jugar como aquello individual a través del cual será “llenado” el juego. Basándonos en la distinción que la autora propone, y contextualizándolo en la psicopedagogía, podríamos decir que el juego –sea cual fuere- se transforma en una herramienta con sentido que deberá promover el jugar. El juego es casi una excusa, para provocar el jugar que, en definitiva es nuestro objetivo, desde un ángulo o de otro. El jugar, el aprendizaje autónomo, la creatividad, que están entrelazados entre sí, son nuestras metas, para lo cual implementaremos diferentes tipos de juegos.

Los juegos no despiertan en cada persona ni los mismos sentimientos, ni las mismas estrategias. El modo de encarar, llevar adelante y resolver un juego, nos permitirá elaborar hipótesis diagnósticas para la continuación de nuestro trabajo. Esto es no sólo en el área terapéutica, sino también lo podremos implementar en el ámbito educativo, laboral y en algunas otras situaciones. Implementar determinados tipos de juegos, que requieren utilizar ciertas funciones o habilidades, pondrán en evidencia las posibilidades de cada jugador. En los juegos de estrategia, los diferentes estilos de resolver cada situación –los puntos de vista que puede tener en cuenta en una misma jugada, el espacio que utiliza, etc.–, nos darán una clara aproximación de los niveles de pensamiento, donde, a partir de intervenciones nuestras, en algunos casos, podremos evaluar aún más cada caso, creando conflictos necesarios para provocar reequilibraciones. Cuando los niños son muy pequeños, se requerirán materiales diversos que permitan un juego más simbólico, aún



cuando este tipo de juegos no se limite a ciertas edades. Todo tipo de material inestructurado, permitirá una mayor simbolización y expresión del mundo interno, a partir de lo cual se podrán trabajar otros temas relacionados al aprendizaje. Otro tipo de juguetes como pueden ser muñecos, familias de muñecos, animales favorecen el trabajo de aspectos relacionados con el entorno socio-emocional, fortalezas y debilidades emocionales, sistemas vinculares, etc.

Vale mencionar aquí también el juego en el contexto familiar, donde, no sólo a modo de diagnóstico, sino también dentro del proceso terapéutico, nos brinda elementos importantes para trabajar vínculos familiares, modalidades de aprendizaje, que favorezcan también el proceso de aprendizaje del paciente. Pero también desde lo preventivo, el juego familiar, ya sea desde el ámbito escolar, como desde otros centros comunitarios, ofrece estímulos importantes para un proceso y desarrollo de aprendizaje más sano entre sus miembros. El proceso a través del cual la familia genera actividades lúdicas y los resultados del mismo, reflejan las posibilidades que la misma tiene para resolver diferentes situaciones (Harvey, 2000).

La posibilidad de juegos en la tarea psicopedagógica, es –casi- ilimitada. Dependerá del encuadre, del contexto en el que cada tarea se desarrolla, de los objetivos específicos, que se enfatizan determinados tipos de juegos. Por otro lado, determinados juegos son desaconsejables al promover mayor aislamiento y juego estereotipado como pueden ser juguetes de control remoto, mecánicos, juegos que fomentan una actitud pasiva, de espectador en el jugador (Landreth, 2002). Si bien este autor se refiere estrictamente al contexto terapéutico, estas indicaciones son extensibles a otros ámbitos, donde la interacción con un coordinador y con otros jugadores sea uno de los objetivos. Si el jugar es un fenómeno eminentemente social –sobre todo al referimos a un juego sano-, los juegos que fomentan una actitud antisocial o aislamiento, no son indicados en líneas generales.

Más allá del juego que se implemente, del contexto en el que se desarrolle, y de los objetivos, el psicopedagogo deberá estar siempre como “jugador disponible”. Habrá situaciones en las que formará parte del jugar en otras deberá permanecer fuera de la zona de juego, pero sin perder la disponibilidad tanto para entrar en el momento que se le solicite y sea necesario, como para salir cuando le sea solicitado. La inserción en el juego no se puede prefijar de antemano, dependiendo de cada vínculo en particular, habiendo situaciones en las que el psicopedagogo evaluará más saludable permanecer al margen del juego a los efectos de promover un mayor grado de autonomía en el jugar de los demás y consecuentemente también en sus aprendizajes.

### Conclusiones

Así como el juego tiene múltiples acepciones, dependiendo del contexto en el que se emplee, de la teoría que lo estudia, su inclusión en el campo psicopedagógico, también se verá afectado por diversas variables. El juego en psicopedagogía es de alguna manera una herramienta, y el jugar es principalmente el modo de vincularse con los demás, tanto desde lo preventivo como desde lo terapéutico. Cabe aclarar aquí que no todo es juego y jugar en psicopedagogía, pero no deberá permanecer al margen. Para ello el psicopedagogo deberá haber jugado no sólo en su infancia, sino en todas las etapas de su vida, y seguir jugando como profesional. De lo contrario, difícilmente pueda promover situaciones lúdicas en los demás.

Retomando el concepto de juego detallado al comienzo de este trabajo, es importante que como psicopedagogos podamos reconocer, comprender y respetar ese tiempo y espacio diferente en el que se desarrolla el juego. De lo contrario, corremos el riesgo de invadir zonas de juego que no nos pertenecen, con la posibilidad de interrumpir el jugar. Ni los juguetes que el niño utiliza ni la manera en la que el niño juega con los juguetes es indicación absoluta de

un área de problema emocional. Factores ambientales, sucesos recientes y situaciones económicas desfavorables pueden ser factores estructurantes (Landreth, 2002). Las reglas de juego, nos permiten un desarrollo claro y ordenado, a partir de las cuales los jugadores –en conjunto o no con el psicopedagogo- podrán crear y recrear los juegos adecuándolos a sus propias necesidades. Un aspecto fundamental a tener en cuenta como psicopedagogos, es el aspecto de la libertad del juego y del jugador: no podremos exigir que los demás –sea paciente, alumno, niño, adulto, etc.- juegue o juegue como uno pretenda. Se deberá crear el clima adecuado para que el jugar sea posible y los jugadores puedan expresarse con libertad, si esto no es posible en un primer momento, se deberán analizar los obstáculos, desarrollando nuevas estrategias para lograr los objetivos. La modalidad de intervención y el timing, lo definirá el marco teórico que sostenga nuestro trabajo en cada contexto.

Si consideramos por un lado que el aprendizaje en un sentido amplio es el objetivo central de la tarea psicopedagógica, independientemente del área en el que se desempeñe la misma, y por otro lado las posibilidades que abre el juego al aprendizaje, el triángulo presentado anteriormente se cierra y puede formar la base para el desarrollo profesional.

### Bibliografía

- Boyd Webb, N. (1999). *Play Therapy Crisis Intervention with Children*. En N.Boyd Webb. (ed.), *Play therapy with children in crisis*. New York: The Guilford Press.
- Bruner, J. (1998). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Comp. J. Linaza. Madrid: Alianza.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Flitner, A. (1986). *Spielen Lernen*. München: Piper.
- Harvey, S. (2000). *Dinamic play approaches in the observation of family relationships*. En K.Gitlin-Weiner.; A. Sandgrund.; Ch.Schaefer. *Play diagnosis and assessment*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Landreth, G. (2002). *Play therapy. The art of the relationship*. New York: Brunner-Routledge.
- Mantilla, L. (2000). *De juegos a juegos: los juegos y la experiencia del jugar*. En J.Ramos & J. Martinez, coord., *Diversas miradas sobre el juego*, pp. 13-48, México D.F.: Editorial Tierra Firme.
- Marquardt, M. (1999). *Action learning in action*. Palo Alto: Davies-Black Publishing.
- O'Connor, K. (1991). *The play therapy primer*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Öfele, M.R. (2002) (a). *Green Teams*. Revista *Gerencia Ambiental*, N° 83, Buenos Aires.
- Öfele, M.R. (2002) (b). *El juego y su impacto en la comunidad educativa*. Tesis doctoral. Pacific Western University. Los Angeles.
- Öfele, M.R. (2002) (c). *El juego y la observación del juego en el tratamiento psicopedagógico*. A ser publicado en Revista Virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Universidad del Salvador.
- Reid, S. (2001) *The psychology of play and games*. En Ch. Schaefer & S.Reid: *Game play*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudeba.
- Tirado Gallego, M. (1998). *El juego y el arte de ser... humano*. Medellín: Universidad de Antioquia, Facultad de Educación.
- Verden Zöller, G. (1994). *El juego en la relación materno-infantil*. En H. Maturana, & G.Verden-Zöller: *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva, pp. 71-135.
- Vial, J. (1988). *Juego y educación . Las ludotecas*. Madrid: Akal.
- Yepes, R. (1996). *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Pamplona: Cuadernos de Anuario Filosófico.