

UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGÍA

TRABAJO FINAL:

“Psicopedagogía y videojuegos: intervención psicopedagógica de los profesionales a través de la utilización de juegos electrónicos como recurso en el tratamiento psicopedagógico.”

ALUMNA:

RODRÍGUEZ, FLORENCIA AILÉN

DNI.: 43.248.779

TUTOR:

LIC. CONTI, JUAN JOSÉ

CARRERA:

LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA

TÍTULO A OBTENER:

LICENCIADA EN PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PRESENTACIÓN:

SEPTIEMBRE 2024

ÍNDICE

RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
ESTADO DEL ARTE.....	5
MARCO TEÓRICO.....	8
1. TRATAMIENTO PSICOPEDAGÓGICO.....	8
1.1. Historia de la Psicopedagogía.....	8
1.2. Rol del psicopedagogo.....	8
1.3. Incumbencias profesionales del psicopedagogo.....	9
1.4. Intervención psicopedagógica.....	11
1.5. Líneas teóricas.....	12
2. RECURSO.....	12
2.1. Recurso digital.....	13
2.2. Recurso didáctico.....	13
2.3. Juego.....	14
3. JUEGOS ELECTRÓNICOS.....	15
MARCO METODOLÓGICO.....	17
Problema:.....	17
Objetivos:.....	17
General:.....	17
Específicos:.....	17
Muestra:.....	17
Diseño:.....	17
DIMENSIONES.....	18
HALLAZGOS Y DISCUSIÓN.....	19
DISCUSIÓN CON LA TEORÍA.....	22
CONCLUSIÓN.....	23
REFERENCIAS.....	26
ANEXOS.....	30
Guía de preguntas:.....	30
ENTREVISTA N°1.....	32
ENTREVISTA N°2.....	44
ENTREVISTA N°3.....	54
ENTREVISTA N°4.....	67

RESUMEN

Este trabajo final pretende establecer cómo se desarrolla la intervención psicopedagógica de los profesionales a través de la utilización de juegos electrónicos como recurso en el tratamiento psicopedagógico. Entendiendo al uso de la tecnología en la sociedad actual como resultante de una necesidad específica en un momento contextual determinado, se comprende que, la psicopedagogía no puede estar exenta de su utilización. Los resultados obtenidos muestran que los videojuegos son aún un terreno de investigación para los profesionales. Mientras algunas psicopedagogas consideran que no hay tanto conocimiento en el mundo adulto sobre los juegos electrónicos dado que el desarrollo tecnológico se encuentra en pleno auge, otras mencionan la importancia de poder introducirse en el ámbito para generar las herramientas de implementación. Además, los videojuegos no solo pueden ser percibidos como formas de entretenimiento, sino como valiosos recursos que pueden potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el contexto del ámbito clínico.

Palabras clave: Psicopedagogía, videojuegos, tratamiento psicopedagógico, recursos.

INTRODUCCIÓN

En el último tiempo la tecnología ha adquirido un protagonismo innegable en el desarrollo de la sociedad. La implementación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) influyen directamente en los procesos y métodos de enseñanza - aprendizaje, debido a que la transmisión de conocimientos actualmente se basa en la tecnología (Farias Cedeño et., al 2019).

Los recursos informáticos son medios de comunicación diseñados para interactuar con el usuario (Moya, 2010) y los niños se construyen como sujetos en un mundo donde los medios tecnológicos avanzan sin escalas.

El objetivo de este trabajo es establecer cómo se desarrolla la intervención psicopedagógica de los profesionales a través de la utilización de juegos electrónicos como recurso en el tratamiento psicopedagógico. La elección de la misma se realizó debido a que para una gran cantidad de la población infantil los videojuegos constituyen un elemento esencial dentro del ámbito del ocio y del tiempo libre (Del Moral Pérez et al., 2012). Por lo tanto, dado que los juegos electrónicos son uno de los pasatiempos que más entretienen a los niños, es interesante indagar sobre esta temática y cómo se contemplan las posibilidades de implementación en otro ámbito, como lo es el tratamiento psicopedagógico.

En psicopedagogía, el juego es utilizado como una herramienta desde la que se promueven situaciones de aprendizaje. Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño y es por eso que asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano. Por su parte, Freud (1920) considera que el juego articula el principio de placer con el principio de realidad, aquello que el niño desea con la concreción de la misma. Dado que a través del juego se expresan las pulsiones, sobre todo la pulsión de placer, es mediante éste que el niño cumple sus pulsiones inconscientes, los deseos insatisfechos de la realidad.

Ahora bien, ¿qué sucede con los juegos electrónicos? ya que presentan un cambio metodológico en lo que respecta a la forma tradicional del juego, también difieren las posturas teóricas de las cuales se disponen los profesionales al realizar sus trabajos.

Frente a esto surge el interrogante de las concepciones que subyacen en la implementación o no implementación de videojuegos como recurso en el tratamiento psicopedagógico.

ESTADO DEL ARTE

El relevamiento del conocimiento científico producido hasta el momento da cuenta de que se realizaron investigaciones acerca de la utilización de juegos electrónicos como medio de enseñanza- aprendizaje en las aulas.

Del Moral Pérez et al. (2012) desarrollan en su artículo la aplicabilidad de los videojuegos desde el punto de vista educativo. Los autores describen a los juegos electrónicos como una herramienta para integrar en el currículum. El interés se centra en brindar orientaciones pedagógicas a los docentes para desarrollar competencias educativas con videojuegos para la posterior implementación en el aula. Además, se presentan distintas herramientas educativas para el diseño de juegos electrónicos.

Este artículo apuesta por potenciar y generar comunidades de prácticas que hagan converger a los profesores para introducir estas herramientas didácticas, con el objetivo de poder ofrecer un entorno idóneo para la construcción participativa de la cultura docente. Para estos autores, la incorporación de los videojuegos en el aula como objetos de aprendizaje ofrecen una nueva forma de optimizar los procesos de diseño creando recursos digitales y didácticos.

El artículo recientemente mencionado concluye con la concepción de que los videojuegos deben ser acompañados de una planificación pedagógica que le brinde un sentido y una razón a la implementación de esta herramienta, dado que por sí mismos, no generan una mejora en los procesos cognitivos ni en la calidad educativa.

En la misma línea, Parada Castro et al. (2018) consideran que la implementación de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje ayuda al desarrollo de la competencia digital. Dado que España se encuentra en el cuarto puesto de los países con mayor consumo de juegos electrónicos, los autores valoran el hecho de incorporar los mismos como recurso a los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que se encuentran inmersos en la cultura.

En su investigación, realizaron un estudio con el objetivo de comprender si el uso de videojuegos puede ayudar a mejorar los procesos cognitivos de alumnos con dificultades de aprendizaje en Educación Primaria. Para responder al citado objetivo, se realizaron técnicas cuantitativas y cualitativas. Los resultados demostraron mejoras estadísticamente significativas en los procesos cognitivos como la atención, la planificación, el procesamiento simultáneo y el procesamiento sucesivo.

Por lo tanto, los autores concluyeron que los estudiantes partícipes avalan la significatividad de la integración de videojuegos para el aprendizaje, así como sus posibilidades en la mejora de procesos cognitivos.

Por otro lado, Esnaola et al. (2005) en la XII Jornada de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur realizaron una investigación donde buscaron comprender cómo el sujeto aprendiente organiza sus comportamientos e identificaciones y qué estrategias comunicativas se ponen en juego ante los relatos electrónicos por las incidencias que tienen en el ámbito de la construcción de la identidad social y en el aprendizaje escolar.

Mediante esta investigación se demuestra que las nuevas tecnologías configuran espacios de poder y de autoridad en el entramado organizacional de las instituciones. Los autores consideran que el desarrollo de las tecnologías instala el consumo de medios audiovisuales y la utilización de los diferentes dispositivos para el procesamiento de la información en los espacios dedicados al aprendizaje, al ocio y al trabajo.

Dado que los videojuegos intervienen en la configuración del espacio lúdico y en la configuración de modalidades de aprendizaje, es tarea de los profesionales de la educación intervenir para diseñar estrategias educativas que propicien la construcción del conocimiento y la autoría del pensamiento.

Por su parte, Revuelta Domínguez (2004) en su ensayo sobre el poder educativo de los videojuegos menciona el surgimiento de un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. En su ensayo, habla sobre los videojuegos y las implicaciones educativas y sociales que supone. El autor da cuenta del poder educativo que tienen los juegos online en la sociedad actual y por tanto considera de vital importancia orientar a padres y educadores sobre la utilización de videojuegos en niños, dado que estos aprendizajes dan lugar a la adquisición de normas sociales que potencian la socialización y el desarrollo del individuo.

De esta forma, el autor afirma que la psicopedagogía cumple la doble función de enseñar a jugar en red creando orientaciones de uso para padres y profesionales, y justificar socio-teóricamente el porqué de la incorporación de estas tecnologías en el aula, para que a su vez sean éstos quienes les enseñen a sus alumnos a aprovecharla al máximo.

Lo anteriormente mencionado permite concluir que las investigaciones realizadas hasta el momento se basan en el ámbito educativo, toman al sujeto aprendiente, su relación con los videojuegos y la implementación de los mismos en el aula. Sin embargo, no se han encontrado investigaciones acerca de cómo es la intervención psicopedagógica de los profesionales a través de la utilización de juegos electrónicos como recurso en el tratamiento psicopedagógico.

MARCO TEÓRICO

1. TRATAMIENTO PSICOPEDAGÓGICO

1.1. Historia de la Psicopedagogía

La creación de la carrera de Psicopedagogía se inicia en Argentina el 2 de mayo de 1956, como una rama de la carrera de Psicología en la Universidad del Salvador en Buenos Aires dedicada específicamente al perfeccionamiento docente y al ámbito educativo. En un primer momento, la carrera tenía una duración de tres años (Müller, 2000).

La Psicopedagogía surge como disciplina ante la falta de respuestas frente a los problemas de aprendizaje. Siguiendo a Bravo (2009), la Psicopedagogía “partió del fenómeno educativo mismo de sus necesidades en el aula, considerándose una disciplina aplicada que utiliza los aportes de la psicología para enriquecer el quehacer educacional” (p. 219).

En un primer momento la carrera de Psicopedagogía estuvo destinada al perfeccionamiento docente, dado que pretendía brindar bases científicas a la práctica docente para trabajar específicamente con el fracaso escolar y los problemas de aprendizaje originados en el Sistema Educativo. Se ofrecía una especialización para desarrollar las herramientas necesarias para intervenir ante determinadas situaciones de problemas de aprendizaje (Müller, 1993).

Durante esta época, la propuesta educativa era normalizadora, ya que tendía a la adaptación con la finalidad de homogeneizar al educando (Gutierrez, 2007). En este sentido, la problemática social inserta en el ámbito educativo que llevó a la aparición del “fracaso escolar” se constituyó como una de las condiciones necesarias para la estructuración del campo psicopedagógico.

1.2. Rol del psicopedagogo

Para Fernandez (2007) el rol del psicopedagogo reside en brindarle a los pacientes espacios donde sea posible reencontrarse con el placer que produce aprender. Además, menciona la importancia de ser profesionales que tengan presente el placer de trabajar aprendiendo y de aprender trabajando. La autora asegura que “necesitamos nutrir nuestra propia autoría, y el permiso para jugar, para descubrir nuestra singularidad, nuestra diferencia, nuestra marca y, desde allí, abrir espacios de creatividad.” (p. 88). Fernandez considera que el psicopedagogo es quien fomenta la introspección, la exploración de uno mismo para redescubrirse. Es importante reconocerse como autor y apreciar los aportes que uno puede hacer desde su posición.

1.3. Incumbencias profesionales del psicopedagogo

Las incumbencias profesionales de los títulos de Psicopedagogo, Licenciado en psicopedagogía y Profesor de Psicopedagogía, están establecidas en la Resolución N° 2473/ 89 del Ministerio de Educación y Justicia de la Nación.

INCUMBENCIAS PROFESIONALES DEL TÍTULO DE PSICOPEDAGOGO

-Asesorar con respecto a la caracterización del proceso de aprendizaje, sus perturbaciones y/o anomalías para favorecer las condiciones óptimas del mismo en el ser humano, a lo largo de todas sus etapas evolutivas en forma individual y grupal, en el ámbito de la educación y de la salud mental.

-Realizar acciones que posibiliten la detección de las perturbaciones y/o anomalías en el proceso de aprendizaje.

-Participar en la dinámica de las relaciones de la comunidad educativa, a fin de favorecer procesos de integración y cambio.

-Orientar respecto de las adecuaciones metodológicas acordes con las características bio-psico-socio-culturales de individuos y grupos.

-Realizar procesos de orientación educacional, vocacional-ocupacional en las modalidades individual y grupal.

-Realizar diagnósticos de los aspectos preservados y perturbados comprometidos en el proceso de aprendizaje, para efectuar pronósticos de evolución.

-Implementar sobre la base del diagnóstico, estrategias específicas tratamiento, orientación, derivación, destinadas a promover procesos armónicos de aprendizaje.

-Participar en equipos interdisciplinarios responsables de la elaboración, dirección, ejecución y evaluación de planes, programas y proyectos en las áreas de educación y salud.

INCUMBENCIAS PROFESIONALES DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOPEDAGOGÍA

-Asesorar con respecto a la caracterización del proceso de aprendizaje, sus perturbaciones y/o anomalías, para favorecer las condiciones óptimas del mismo en el ser humano, a lo largo de todas sus etapas evolutivas en forma individual y grupal, en el ámbito de la educación y de la salud mental.

-Realizar acciones que posibiliten la detección de las perturbaciones y/o anomalías en el proceso de aprendizaje.

-Explorar las características psicoevolutivas del sujeto en situación de aprendizaje.

-Participar en la dinámica de las relaciones de la comunidad educativa a fin de favorecer procesos de integración y cambio.

-Orientar respecto de las adecuaciones metodológicas acordes con las características bio-psico-socio-culturales de individuos y grupos

-Realizar diagnósticos de los aspectos preservados y perturbados comprometidos en el proceso de aprendizaje para efectuar pronósticos de evolución.

-Implementar sobre la base del diagnóstico, estrategias específicas tratamiento, orientación, derivación, destinadas a promover procesos armónicos de aprendizaje.

-Participar en equipos interdisciplinarios responsables de la elaboración, dirección, ejecución y evaluación de planes, programas y proyectos en las áreas de educación y salud.

-Realizar estudios e investigaciones referidos al quehacer educacional y de la salud, en relación con el proceso de aprendizaje y a los métodos, técnicas y recursos propios de la investigación psicopedagógica.

INCUMBENCIAS PROFESIONALES DEL TÍTULO DE PROFESOR EN PSICOPEDAGOGÍA

-Ejercicio de la docencia, en el área de su especialidad, en todos los niveles del sistema educativo.

1.4. Intervención psicopedagógica

“La Psicopedagogía es una disciplina donde se puede encontrar la confluencia de lo psicológico, la subjetividad, los seres humanos en cuanto a tales, con lo educacional, actividad específicamente humana, social y cultural. (Müller, 1993, p.21).

Müller (1984) considera que la psicopedagogía se encarga de estudiar las características del aprendizaje del ser humano, a saber: cómo éste aprende, cómo varía el aprendizaje, cómo y por qué se producen alteraciones y qué hacer para prevenir y dar respuestas a aquellas dificultades.

A partir de la concepción de que la psicopedagogía estudia la relación que establece el sujeto con el aprendizaje, Ricci (2008) considera que se debe intervenir en ese vínculo cuando aparecen dificultades dado que atravesaran diferentes grados de compromiso los cuatro niveles que están implicados en todo proceso de aprendizaje, a saber: organismo, cuerpo, inteligencia y deseo en un contexto institucional determinado, y por ello las intervenciones psicopedagógicas deben apuntar a trabajar sobre las mismas, entendiendo que no existe ni una única causa, ni situaciones determinadas del problema de aprendizaje.

Haciendo mención a las intervenciones psicopedagógicas, Fernández (2000) expresa: “Entiendo al objeto de toda intervención psicopedagógica como abrir espacios objetivos y subjetivos de autoría de pensamiento. El psicopedagogo apuesta a que el deseo de conocer, de

saber, pueda sostenerse a pesar de las carencias en las condiciones económicas, orgánicas, educativas, de las injusticias, de los déficits o de las lesiones biológicas”. (p. 38)

Por su parte, Henao López et al. (2006) consideran la intervención psicopedagógica como un proceso educativo donde se realizan actividades para brindar soluciones y prevenir dificultades en la educación de las personas. Mediante el uso de diferentes planificaciones se deben crear las acciones posibles según los objetivos y contextos en los cuales la persona se encuentra inmersa, para así contribuir al mejoramiento del acto educativo.

1.5. Líneas teóricas

Dado que la psicopedagogía se nutre de distintas disciplinas, el tratamiento psicopedagógico es pensado desde diferentes enfoques.

Para la psicoanalítica Schlemenson (2005) el tratamiento psicopedagógico está dirigido exclusivamente a la asistencia de sujetos que presentan problemas de aprendizaje y considera que el mismo “focaliza en las características particulares de la producción simbólica de cada niño y trata de encontrar el sentido clínico e histórico-subjetivo en el cual se sostiene, intentando modificarla clínicamente para ampliar la relación que el sujeto tiene con el mundo”. (párrafo 6)

En la misma línea, Filidoro (2002) asegura que: “El tratamiento psicopedagógico no se ocupa de compensar déficits intelectuales, ni déficit en el aprendizaje sino de permitirle al sujeto, sea cual fuere el déficit que la enfermedad introduzca, la apropiación de los objetos de conocimiento que en cada momento de su historia como alumno sea capaz de construir.” (p. 23) Para esta autora, la importancia del tratamiento psicopedagógico radica en que el niño sea capaz de construir con su déficit y a pesar de él.

En contraparte con los autores recientemente mencionados, Pearson y el Equipo Jel Aprendizaje (2022) consideran que sean cuales sean las dificultades con las que nos enfrentamos, todas son susceptibles de trabajo e intervención. Por tanto, lo que se busca en un tratamiento psicopedagógico es brindar estrategias compensatorias, herramientas y recursos para compensar esas dificultades.

2. RECURSO

Por recurso se considera al medio, de cualquier clase, que una persona utiliza para conseguir un fin o alcanzar los objetivos planteados. Para Pearson (2022) los recursos que utiliza un psicopedagogo deben proporcionar al paciente estrategias que le permitan adquirir conocimientos de manera autónoma y eficaz.

Por su parte, Coll (1993) considera el proceso de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva constructivista, subrayando la importancia de los recursos en la creación de entornos de aprendizaje que promueven la construcción activa del conocimiento. Enfatiza que los recursos deben adaptarse a las necesidades de los estudiantes y ser utilizados como herramientas para el desarrollo cognitivo. Además, destaca la necesidad de integrar materiales y estrategias que respondan a los objetivos de aprendizaje y al contexto de cada persona.

En la misma línea, Zabala (2000) aborda la necesidad de utilizar recursos que fomentan un aprendizaje integral, resaltando cómo los materiales y herramientas deben estar alineados con la enseñanza por competencias y el enfoque globalizador, lo que implica utilizar recursos que se conecten con la realidad y el entorno del estudiante.

2.1. Recurso digital

En lo que refiere a los recursos digitales, puede ser cualquier elemento que esté en formato digital y que se pueda visualizar y almacenar en un dispositivo electrónico. Para Rabajoli (2012), un recurso digital es un contenido que implica información y/o un software, que puede ser utilizado para la educación si se tiene una determinada estrategia didáctica. Estos autores consideran que para implementar un recurso, se deben desarrollar estrategias para su uso.

2.2. Recurso didáctico

Vargas Murillo (2017) define a los recursos didácticos como el conjunto de materiales partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos pueden ser tanto físicos como virtuales, y pueden adecuarse a cualquier tipo de contenido.

En la misma línea, Moya (2010) afirma que los recursos didácticos son todos aquellos materiales, medios didácticos, soportes físicos, apoyos pedagógicos, actividades, que le proporcionan a quien enseña una ayuda para desarrollar su actuación. Además, agrega:

Los recursos informáticos son medios de comunicación diseñados para interactuar con el usuario, la utilización de estos recursos didácticos suponen un gran avance en la didáctica general, son recursos que permiten procesos de aprendizaje autónomos en los que se consolidan los principios del “aprender a aprender”, siendo el alumno partícipe directo o guía de su propia formación.”
(p. 2)

Por su parte, Marín Díaz (2012) al hablar de recurso educativo menciona a los videojuegos, dado que el aprendizaje mediante este recurso es considerado interactivo y una buena herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.3. Juego

En psicopedagogía, el juego es utilizado como una herramienta desde la que se promueven situaciones de aprendizaje. Numerosos autores, desde diferentes contextos socioculturales y epocales han considerado que el juego es esencial para el desarrollo y la evolución de las personas.

Para Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño y es por eso que asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano.

Lev Vygotsky (1934) afirma que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Se centra especialmente en el juego simbólico, señalando que el significado que se le da al objeto está influenciado por los otros. Este autor considera que el niño adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos.

Por su parte, Freud (1920) considera que el juego articula el principio de placer con el principio de realidad, aquello que el niño desea con la concreción de la misma. Dado que a través del juego se expresan las pulsiones, sobre todo la pulsión de placer, y es mediante éste que el niño cumple sus pulsiones inconscientes, los deseos insatisfechos de la realidad.

En la misma línea que Freud, Winnicott (1971) afirma que el niño juega por placer. Este autor establece una relación entre el objeto transicional, el juego y la cultura. Considera que el objeto transicional es la primera utilización de un símbolo y su primera experiencia de juego, es el objeto en el cual el bebé deposita cierto apego. Asimismo, afirma que hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de este al juego compartido, y de este a las experiencias culturales. Para Winnicott el juego es una actividad creadora, “jugar es hacer” no sólo en el sentido material, sino también en un sentido subjetivo.

Fernández (2008) plantea al juego como un proceso que posibilita el acceso al aprendizaje, dado que afirma que el saber se construye haciendo propio el conocimiento del otro, y eso sólo puede hacerse jugando. El aprendizaje no es puramente individual, ya que no es innato ni tampoco propio de las relaciones exteriores, sino que, adhiriendo a la teoría desarrollada por Winnicott (1971), se da en el espacio transicional. Es la interacción lo que posibilita el acceso al saber y eso es posible en la medida en que el sujeto juegue con el conocimiento.

Para Paín (2010) del modo en que los niños implementan el juego dentro del proceso psicopedagógico, se pueden evaluar los procesos y estrategias de aprendizaje.

La autora L’Ecuyer (2013) conceptualiza que jugar es prepararse activamente para lo imprevisto, asegura que el juego es lo que nos permite desarrollar la flexibilidad para adaptarnos a los cambios.

En esa misma línea, González de la Roca et al. (2021) considera al juego como una actividad que le permite al niño integrar la información perceptual que le ayuda a comprender sus vivencias, expresar sus intereses, sentimientos, socializar y comunicarse. Además, afirman la importancia de que un adulto acompañe el proceso observando el desarrollo para

de esta manera, potenciar sus habilidades y/o intervenir a tiempo en caso de que sea necesario.

3. JUEGOS ELECTRÓNICOS

La Real Academia Española (2014) define a los juegos electrónicos o videojuegos como “el dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.”

En la realidad contemporánea el uso de las tecnologías se incrementó de manera notable. Los acelerados cambios en la sociedad actual y la emergencia de los medios digitales en nuestra cultura, convocan a replantear los procesos de aprendizaje, generando espacios innovadores.

Según Ortiz Clavijo y Cardona Valencia (2020), la incursión de la tecnología ha propuesto el uso de herramientas como estrategias de enseñanza/aprendizaje y los videojuegos se han posicionado como un ámbito de notable y de creciente interés investigativo.

Para Sánchez Ambriz (2013), los videojuegos son una tecnología que forma parte de la vida cotidiana de los niños y por lo tanto, su inclusión dentro del aula permite abordar diferentes materias y desarrollar una serie de habilidades y destrezas.

Según Esnaola (2009) los videojuegos le ofrecen a quien juega “una posición lúdica de participación colaborativa, de inmersión en el entramado simbólico de la cultura de masas y de supremacía plena de la actividad constante con amplio despliegue de efectos sensoriales.” (pp. 118-119)

MARCO METODOLÓGICO

Problema:

¿Cómo es la intervención psicopedagógica de los profesionales respecto a la utilización de videojuegos como recurso en el tratamiento psicopedagógico?

Objetivos:

General:

- Describir la intervención psicopedagógica de los profesionales durante el tratamiento psicopedagógico a través de la implementación de videojuegos como recurso.

Específicos:

- Recolectar desde la voz de los psicopedagogos las experiencias que transitaron en la implementación de juegos electrónicos.
- Identificar las concepciones de los psicopedagogos respecto a los videojuegos y su implementación en el tratamiento psicopedagógico.
- Analizar desde qué perspectivas los profesionales realizan las intervenciones.

Muestra:

La muestra está conformada por cuatro entrevistas realizadas a profesionales de la psicopedagogía durante el año 2023. La selección de la muestra se realiza de manera intencional y los sujetos del estudio participaron en entrevistas semi-estructuradas.

Diseño:

Investigación cualitativa, utilizando el enfoque de la Teoría Fundamentada de los Datos. La metodología de esta teoría se basa en la interpretación del escenario y en la interacción simbólica, la que sugiere que la realidad existe en las acciones sociales significativas de los individuos, que es creada a través de las interacciones interpretativas. En el análisis de los datos se utilizó como estrategia, el análisis comparativo constante de Corbin y Strauss (2002).

DIMENSIONES



En el cuadro 1 se exponen las dimensiones construidas en el proceso de codificación inicial de las entrevistas, las que fueron organizadas en categorías temáticas.

Cuadro 1: Categorías emergentes y Sub-categorías

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS
Intervención psicopedagógica.	Videojuegos.	● Motivos de elección. ● Función ● Aprendizaje.
	Profesionales.	● Formación. ● Concepciones.
	Tratamiento psicopedagógico.	● Procedimientos. ● Recursos.

HALLAZGOS Y DISCUSIÓN

1- Videojuegos

a) Motivos de elección

En los datos recolectados se puede advertir que la mayoría de las profesionales entrevistadas refieren que el motivo de elección de los videojuegos se debe al “enganche” que generan: *“[...] se enganchan enseguida, que es diferente a llevar una fotocopia con material impreso.”*, *“[...] con los más pequeños digamos, lo que planteo a veces son videojuegos, pero más pedagógicos. Algunos, no sé, vinculados con carreras, pero de cuentas, que se enganchan un montón.”*, *“[...] son una manera de engancharlos.”*, *“[...] los chicos hoy ya es difícil engancharlos con un libro o con algo más papel”*.

Mientras que el motivo de elección de los videojuegos de una de las profesionales entrevistadas es la evidencia científica que brindan: *“[...] uso dos plataformas. Una es Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje [...] las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada”*.

b) Función

El análisis de la función expresados por estas profesionales da cuenta de los múltiples usos que pueden tener los videojuegos: *“para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad.”*, *“para trabajar atención”*, *“a veces a nivel atencional, vos podés armar algunos videojuegos”*, *“para ordenar oraciones o completar con los artículos o completar con los verbos que corresponden”*.

c) Aprendizaje

En los datos recolectados se puede advertir que las entrevistadas aseguran que los videojuegos pueden intervenir en el aprendizaje si no hay una restricción. La mayoría de las profesionales refieren: *“lo que interviene en el aprendizaje es el tema de no tener una restricción”, “es un mediador y como todo mediador, si no lo retirás en algún momento, también se vuelve contraproducente, no el videojuego en sí, sino el tiempo por ahí y la no restricción”, “en algunos casos algunos nenes llegan a un nivel de adicción”, “depende de la cantidad de tiempo que se consumen. Me parece que en ese sentido pueden llegar a intervenir”.*

Por otro lado, una sola profesional sostiene que: *“hay un montón de TIC y apps para potenciar o para acompañar el aprendizaje”, “podemos usar ese recurso para potenciar el aprendizaje”, “generan motivación en los chicos y como que es algo atractivo también que sale de lo común”, “es importante poder usar para beneficiar el aprendizaje”.*

2- Profesionales

a) Formación

A partir de las respuestas obtenidas, se puede establecer una relación en cuanto a la formación de los profesionales. Si bien las entrevistadas aseguran que su formación ha estado vinculada al psicoanálisis: *“Mi universidad es como más tradicional, se va más hacia el psicoanálisis”, “me especializo en una mirada más neurocognitiva”, “Fui formada por psicoanálisis”,* su orientación en la actualidad de su trabajo responde a las bases de la Neuropsicología: *“Mi orientación es neurocognitiva”, “Neurocognitiva o neuropsicológica”, “a mí me gusta todo lo que tiene que ver obviamente con mirada neuro”, “actualmente estoy bajo el paradigma de la neuropsicología”.*

b) Concepciones

Los datos recolectados comprenden las concepciones que tienen las profesionales en relación a la Psicopedagogía y el tratamiento psicopedagógico: *“que uno tenga una orientación neurocognitiva no significa que vea a la persona solamente como un cerebro”, “no es que yo digo que esto está bien, sino que, es lo que las investigaciones comprueban que es efectivo o eficiente en una intervención o en una*

evaluación”, “un buen tratamiento siempre va de la mano de empezar con una buena evaluación neurocognitiva”, “nosotros tenemos que estar inmersas y tenemos que, para mí, perder el miedo”, “nosotros tenemos que aggiornarnos un poquito más... incluso también nos tenemos que poner al día con lo que juegan los chicos fuera de lo que tenga nada que ver con nuestra práctica”.

3- Tratamiento psicopedagógico

a) Procedimientos

El análisis de las entrevistas realizadas permite concluir que los procedimientos que realizan las psicopedagogas para efectuar su trabajo tienen total concordancia, luego de la evaluación al consultante plantean sus objetivos y realizan las planificaciones: *“Después de la evaluación, me siento a ver los objetivos del tratamiento. En base a eso, se crea un plan de tratamiento.”, “en cuanto a la planificación puedo ir improvisando un poco”, “organizo objetivos mensuales con los pacientes, entonces generalmente ya tengo armada cuatro o cinco sesiones de lo que es tratamiento”, “Las planificaciones yo las hago por objetivos”.*

b) Recursos

Los datos recolectados en las entrevistas demuestran que las profesionales tienen la posibilidad de ofertar una gran cantidad de recursos: *“De recursos tengo iPad, computadora, teléfono”, “la compu, la tablet, el celu, lo uso un montón en el tratamiento”, “soy adicta a comprar juegos y juguetes didácticos”, “uso mucho material impreso también, así como también la compu”, “llevo la computadora”, “Yo sí soy la vieja del papel, aunque sé que a los chicos les aburre, capaz que lo hago como más, un poco más divertido”.*

DISCUSIÓN CON LA TEORÍA

Si bien Ortiz Clavijo y Cardona Valencia (2020) postularon que los videojuegos se han posicionado como un ámbito de creciente interés investigativo dado que la tecnología ha propuesto el uso de herramientas como estrategias de enseñanza/aprendizaje, en base a los datos recolectados en esta investigación se puede concluir que el uso de videojuegos en el tratamiento psicopedagógico aún es un tema de debate entre los profesionales dado la falta de capacitación en el estudio de la carrera de Psicopedagogía.

Por otra parte, Rabajoli (2012) afirma que los recursos digitales pueden ser utilizados para la educación si se tiene una determinada estrategia didáctica. Lo que se puede instaurar a raíz de los datos obtenidos en las entrevistas es que las psicopedagogas establecen determinadas acciones y actividades programadas para la utilización de los videojuegos al momento del tratamiento psicopedagógico. Tal y como asegura Paín (2010) del modo en que los niños implementan el juego dentro del proceso psicopedagógico, se pueden evaluar los procesos y estrategias de aprendizaje.

También se podría afirmar, como lo hace Marín Díaz (2012) que el aprendizaje mediante los videojuegos es considerado interactivo y una buena herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que en esta investigación se puede dar cuenta que la puesta en funcionamiento de los juegos electrónicos se realiza a causa de la motivación que provoca en los pacientes su implementación.

CONCLUSIÓN

Revuelta Domínguez (2004) en su ensayo sobre el poder educativo de los videojuegos menciona el surgimiento de un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. El autor da cuenta del poder educativo que tienen los juegos online en la sociedad actual y por tanto considera de vital importancia orientar a padres y educadores sobre la utilización de videojuegos en niños dado que estos aprendizajes dan lugar a la adquisición de normas sociales que potencian la socialización y el desarrollo del individuo.

A partir de lo analizado, el aporte teórico que esta investigación puede realizarle al campo de estudio de la Psicopedagogía, es que los videojuegos son aún un terreno de investigación para los profesionales. Mientras algunas psicopedagogas consideran que no hay tanto conocimiento en el mundo adulto en lo que refiere a juegos electrónicos puesto que el desarrollo tecnológico se encuentra en pleno auge, otras mencionan la importancia de poder introducirse en el ámbito para generar las herramientas de implementación.

A lo largo de esta investigación, se evidencia que los juegos electrónicos no solo pueden ser percibidos como formas de entretenimiento, sino como valiosos recursos que pueden potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el contexto del ámbito clínico.

Además, los resultados expuestos en este trabajo permiten concluir que una de las causas del poco conocimiento que existe en relación a la tecnología se debe, en parte, a la insuficiente atención que se brinda en las universidades y tecnicaturas sobre las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y la educación. De manera análoga, se constata una carencia de investigación en torno a la temática de los videojuegos y su aplicación en el contexto infantil, aspecto que contribuye a la difusión limitada y entendimiento de dichos recursos en el ámbito académico para aquellos estudiantes y futuros profesionales. Sin embargo, esto no ha sido un impedimento para que las psicopedagogas utilicen los juegos electrónicos como recurso en el tratamiento psicopedagógico.

Las profesionales han adquirido los videojuegos como una estrategia motivadora para abordar y desarrollar diversos aspectos, tales como: *“el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, “para trabajar atención”, “para ordenar oraciones o completar con los artículos o completar con los verbos que corresponden”*. El análisis de la función expresada por las entrevistadas da cuenta de los múltiples usos que pueden tener los

videojuegos y la posibilidad que brinda aprovechar la motivación intrínseca que los juegos digitales generan en la población infantil para abordar diversas dificultades. Además, la adaptabilidad de los videojuegos permite personalizar las intervenciones, atendiendo a las necesidades específicas de cada niño y proporcionando un entorno seguro para la práctica y la consolidación de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Por lo mismo, los profesionales de la psicopedagogía deciden implementar videojuegos en el tratamiento psicopedagógico como medio para convocar la atención del consultante y para ello realizan un trabajo diagnóstico previo y propio donde observan diferentes cuestiones, a saber: determinan las dificultades en el aprendizaje que tienen sus consultantes para establecer su utilización, planifican las sesiones con anticipación y se dedican a buscar los juegos electrónicos a fines al sujeto teniendo en cuenta sus intereses, sus posibilidades y el objetivo del tratamiento.

Además, en virtud de la naturaleza intrínseca del recurso en consideración, los profesionales atienden a la eventual limitación de su aplicación dado la frecuente utilización y la posible disminución de su eficacia. Se requiere considerar que este recurso no se vuelva repetitivo para justamente no generar un agotamiento. Se evidencia así la necesidad de implementar estrategias complementarias con el fin de mantener la efectividad y pertinencia del enfoque terapéutico, reconociendo la importancia de una variedad de métodos para abordar las distintas dimensiones de las dificultades tratadas. Por lo tanto, la utilización de videojuegos en el tratamiento psicopedagógico no se aplica de manera indiscriminada.

Para finalizar este trabajo, se plantean algunas ideas que podrían generar un marco amplio para futuras investigaciones y contribuir al desarrollo del conocimiento en el campo de la psicopedagogía y el uso de juegos electrónicos.

En primer lugar, sería pertinente investigar el impacto de los juegos electrónicos en modalidad multijugador en la socialización de niños con dificultades de interacción social. Este enfoque permitiría explorar cómo los videojuegos multijugador pueden ser aprovechados como herramientas para mejorar las habilidades sociales de los niños que presentan dificultades en este ámbito.

Asimismo, resulta relevante estudiar si los entornos virtuales que ofrecen estos juegos pueden funcionar como espacios seguros donde los niños puedan desarrollar competencias

como la cooperación, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo, favoreciendo así su integración social en otros contextos. Estas investigaciones podrían aportar información valiosa sobre el uso de juegos electrónicos no solo como recurso lúdico, sino también como un recurso terapéutico con fines psicopedagógicos.

REFERENCIAS

- Bravo, L. (2009). *Psicología educacional, Psicopedagogía y Educación especial*. Revista IIPSI, Facultad de Psicología, UNMSM, v. 12, n. 2, p. 217-225.
- Coll, C. (1993). *El constructivismo en el aula*. Editorial Grao
- Del Moral Pérez, E, Villalustre Martínez, L, Yuste Tosina, R, y Esnaola G. (2012). *Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica*. RED, Revista de Educación a Distancia. Número 33. Recuperado de <https://revistas.um.es/red/article/view/233131>
- Esnaola, G; García, E.; Novack, F.; Ruscullada, C. y Marchelli, G. (2005). *Aprendizaje y nuevas tecnologías: el caso de los videojuegos*. XII Jornadas de Investigación y Primer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología -Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-051/209.pdf>
- Esnaola, G. (2009). *Videojuegos "Teaching Tech": Pedagogos de la Convergencia Global*. La Docilización del Pensamiento a través del Macrodiscurso Cultural y la Convergencia Tecnológica. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 10 (1) 112-133. Recuperado de <https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/15725/16227>
- Farias Cedeño, J. E.; Íñiguez Auquilla, B. L. y Suárez Romero, M. D. (2019). *Aplicación de las Tic's en Psicopedagogía*. Revistas Espacios. Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n21/19402109.html>
- Fernández, A. (2000). *Poner en juego el saber*. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires.
- Fernández, A. (2007). *Los idiomas del aprendiente; análisis de modalidades de enseñanza en familias escuelas y medios*. Buenos aires. Ediciones Nueva Visión
- Fernández, A. (2008). *La inteligencia atrapada*. Ed.: Nueva Visión. Buenos Aires.

- Filidoro, N. (2002). *Psicopedagogía: conceptos y problemas, la especificidad de la intervención clínica*. 1a ed. Biblos, Buenos Aires.
- Freud, S. (1920). *Obras completas de Sigmund Freud. Volumen XVIII - Más allá del principio de placer, Psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras* (1920-1922). Buenos Aires & Madrid: Amorrortu Editores.
- González de la Roca, C. I., Chocoj González, M., Guzmán Pérez, M. M., Alfaro Méndez, I. M., Ríos Ramírez, A. (2021). *Neurociencia: el juego como conector del aprendizaje*. Revista Académica CUNZAC, 4(1). 47-51.
- Gutierrez, T. (2007). *Políticas de orientación agrícola y pedagogía normalista*. Entre Ríos, Argentina, 1900-1920. Perfiles educativos, v. 29, n. 117.
- Henao López, G. C; Ramírez Nieto, L. A.; y Ramírez Palacio, C. (2006). *¿Qué es la intervención psicopedagógica? Definición, principios y componentes*. Medellín-Colombia V. 6 N° 2 PP. 147-315
<https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/psicologia-educacional-y-tutorial/16.pdf>
- L'Ecuyer, C. (2013). *Educación en el asombro*. Ed.: Plataforma. Barcelona
- Marín Díaz, V. (2012). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Revista de Medios y Educación, 43(1), 231-232.
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36828074018.pdf>
- Moya, A (2010). *Recursos Didácticos en la Enseñanza*. Innovación y Experiencias Educativas. Granada España. Recuperado de
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/ANTONIA_MARIA_MOYA_MARTINEZ.pdf
- Müller, M. (1984). *Psicología y psicopedagogos. Acerca del campo ocupacional y la clínica psicopedagógica*. Temas de Psicopedagogía, 1, 7-20.

- Müller, M. (1993). *Aprender para ser; principios de psicopedagogía clínica*. Buenos Aires, Argentina: Bonum.
- Müller, M. (2000). *Perspectivas de la Psicopedagogía en el comienzo del milenio*. Publicación virtual de la Facultad de Psicología y Psicopedagogía de la USAL, v. 1, n. 2, p. 1-10.
- Ortiz Clavijo, L. F. y Cardona Valencia, D (2020). *Tendencias y desafíos de los videojuegos como herramienta educativa*. Revista Colombiana de Educación, 1(84), 1-17.
<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12761>
- Paín, S. (2010). *Diagnóstico y Tratamiento de los Problemas de Aprendizaje*. Ed.: Nueva Visión. Buenos Aires.
- Parada Castro, A; Raposo Rivas, M y Martínez Figueira, M. E. (2018). *¿Mejorar la atención con videojuegos? : un estudio de caso*. Revista española de orientación y psicopedagogía. Recuperado de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/191983>
- Pearson, M. R. y Equipo Jel Aprendizaje (2022). *Una forma diferente de aprender. Tratamiento psicopedagógico*. Paidós, 3ª edición
- Rabajoli, G. (2012). *Características de un recurso educativo para cumplir su objetivo*. Montevideo: Webinar
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).
- Revuelta, F. I. (2004). *EL PODER EDUCATIVO DE LOS JUEGOS ONLINE Y DE LOS VIDEOJUEGOS, UN NUEVO RETO PARA LA PSICOPEDAGOGÍA EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN*. Teoría , 13 (1), 97-102. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29901309>
- Ricci, C. (2008). *Psicopedagogía: Aportes para una reflexión epistemológica*. 50 años de historia, de caminos recorridos, construidos, reconstruidos por la Psicopedagogía.

Aprendizaje hoy. Revista de Actualidad Psicopedagógica. 28.

<http://revistas.unla.edu.ar/epistemologia/article/view/589/624>

Sánchez Ambriz, M. L. (2013). *Profesores frente a los videojuegos como recurso didáctico*.

DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, 2013, Núm. 25, p. 1-8,

<https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/269844>.

Schlemenson, S. (2005). *Enfoque psicoanalítico del tratamiento psicopedagógico*. Cuadernos

de Psicopedagogia, 5(9), 00. Recuperado de

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-10492005000100005&lng=pt&tlng=es.

Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *“Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada”*. Antioquia: Editorial Universidad de Antioquia. Facultad de Enfermería de la Universidad de Antioquia.

Vargas Murillo, G. (2017). *Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Revista Cuadernos. Vol, 58, 1. Recuperado de

http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

Vygotsky, L. S. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa Editorial.

Zabala Vidiella, A. (2000). *Enfoque globalizador y pensamiento complejo: una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad*. Editorial Grao.

ANEXOS

Guía de preguntas:

1. ¿Desde qué perspectiva realizas tus intervenciones?
2. Respecto a tu formación, ¿dónde estudiaste y hace cuánto te recibiste?
3. ¿Haces cursos? ¿Qué cursos preferís hacer?
4. ¿Con qué población trabajas y en qué sector (provincia o capital)?
5. ¿Cómo te llevas con la tecnología?
6. ¿Haces tratamiento por zoom?
7. ¿En la pandemia trabajaste haciendo tratamiento? ¿Cómo te manejaste?
8. ¿Qué son los videojuegos para vos?
9. ¿Utilizas videojuegos en el tratamiento psicopedagógico?

Si la respuesta es afirmativa:

-¿Por qué elegís incorporarlos?

-¿Qué tipo de videojuegos usas? ¿Por qué? ¿De qué depende? (del consultante, del diagnóstico, si a ella le gustan los videojuegos, del marco teórico, etc)

-¿Tenes a alguien que te ayude en el armado de los videojuegos, investigas por tu parte o conoces a alguien que recomiende, cómo te manejas?

-¿Me puedes contar cómo es una sesión en donde implementes videojuegos? ¿Lo preparas desde antes, llevas computadora, tablet, tienes los recursos en el consultorio? ¿cómo es?

-¿Me puedes contar alguna situación que haya surgido, por ejemplo si sacas la computadora y el consultante quiere jugar a otra cosa, cómo abordan esa situación?

-¿Te apoyas en algún concepto teórico?

Si la respuesta es negativa:

-¿Alguna vez pensaste en incluir videojuegos al tratamiento?

-¿Es algo que te interesa, que conoces o que te llame la atención?

-¿Por qué elegís no incorporarlos?

-¿Si quisieras justamente implementar videojuegos en el tratamiento, tenés los recursos para hacerlo?

Y ¿Cómo lo harías? ¿Qué tendrías en cuenta? (consultante, edad, opinión de la familia, diagnóstico, etc)

10. ¿Leíste alguna investigación, algún paper al respecto sobre este tema?

11. ¿Cuando estudiaste en la universidad, te enseñaron algo sobre las TIC y la educación, o sobre los videojuegos y el uso en los niños?

¿Te parece que sea un contenido que se pueda incluir? ¿Por qué?

12. ¿Cuando eras chica jugabas videojuegos?

13. ¿Sabes si algún consultante juega videojuegos? De ser afirmativo ¿Por qué y cómo lo sabes?

14. ¿Consideras que los juegos electrónicos intervienen en el aprendizaje? ¿Por qué? ¿De qué manera?

15. Para finalizar, me podés contar un día de tu trabajo, cómo es, qué cosas haces, cómo planificas, si es que planificas la sesión, qué recursos utilizas, etc.

Entrevistas:

ENTREVISTA N°1

Psicopedagoga

¿Desde qué perspectiva realizas tus intervenciones?

-Mi orientación es neurocognitiva, es decir que yo hago tanto evaluaciones como tratamientos desde esa orientación porque creo que encontré en este marco teórico respuestas específicas para poder abordar todas las necesidades que llegan al consultorio. Un poco para desterrar el mito es importante decir que, que uno tenga una orientación neurocognitiva no significa que vea a la persona solamente como un cerebro, porque por ahí se tiende a pensar esto: "ay no bueno, pero las neurociencias se olvidan de la individualidad de la persona" no, para nada. Yo creo que las neurociencias nos dan un aporte tremendo de cómo es el funcionamiento del cerebro, pero no solamente a nivel cerebral, sino cómo la persona funciona a nivel general y cómo es tan importante que tengamos en cuenta cerebro, conducta, lo social, lo emocional, y a partir de ahí acompañar. Pero a lo que iba es que, encontré en este marco teórico respuestas basadas en la evidencia. Entonces, no es que yo digo que esto está bien, sino que, es lo que las investigaciones comprueban que es efectivo o eficiente en una intervención o en una evaluación. Entonces, con las evaluaciones neurocognitivas yo lo que logro es poder conocer el perfil individual de cada uno de los chicos que vienen acá y entender qué está pasando y cómo acompañar. Distinto es que yo haga una observación y en base a mi propio criterio y subjetividad decir "ah, bueno, me parece que hay que trabajar matemáticas" sí, ¿qué de las matemáticas? ¿En qué situación estamos? ¿Cómo acompaño? ¿Qué orientaciones le doy a los padres? Eso yo lo encontré en las neurociencias o en lo neurocognitivo.

Muy bien ¿Y con qué población trabajas? ¿Y en qué sector? ¿Provincia? ¿Capital?

-Ahora trabajo en la provincia de Buenos Aires. Estoy viviendo en Escobar, en la zona de Puertos del Lago. Y trabajo con una población infantojuvenil, desde los 5 años, más o menos, hasta los 15, 16. Pero la población que en realidad mayoritariamente me llega es desde sala de 5 a tercer grado, más o menos.

¿Sería primer ciclo de primaria, no?

-Sí, de primaria. Porque trabajo con una población con dificultades de aprendizaje. Hasta el año pasado trabajaba en Capital, donde la población era mayoritariamente de discapacidad. La realidad es que acá no me llegan tantos pacientes por discapacidad, sino es más dificultades de aprendizaje, dislexia, sobre todo.

¿Y cómo te llegan estos pacientes?

-Acá logré generar una metodología de trabajo donde ya los colegios me conocen. Entonces, cuando detectan una dificultad de aprendizaje, ya directamente mandan a hacer una evaluación a temprana edad. Y está buenísimo eso, porque la intervención empieza antes. Y trabajar con la prevención. No con el déficit únicamente, sino con poder prevenir también.

Claro. Bueno, y ahora te voy a hacer una pregunta que está muy orientada a mi tesis. ¿Qué son los videojuegos para vos? ¿Qué pensás? ¿Qué opinión tenés? ¿Qué sabés?

-¿Qué pienso de los videojuegos? Mmm, en un tratamiento psicopedagógico, creo que podrían ser una gran herramienta, siempre y cuando uno lo pueda, primero, conocer, segundo, manejar, y tercero, poder gestionar. Sin embargo, me genera también controversia, o no sé si esa es la palabra... pero me genera ciertas dudas porque hay tal grado de... no sé si es adicción la palabra. Hay poco control en las familias de esto, lo que me genera también dudas. Creo que hoy la tecnología llegó para quedarse, los videojuegos llegaron para quedarse, estamos en un pleno auge de desarrollo tecnológico, pero me parece que no hay tanto conocimiento, y me hago cargo, no hay tanto conocimiento en el mundo adulto de lo que son los videojuegos y cómo poder gestionar los tiempos y qué videojuegos pueden ser para determinadas edades. Entonces hay como mucha demanda por parte de los chicos por los videojuegos y hay como un libre albedrío de parte de la familia y es así como "bueno, sí, dale, jugá".

Realmente hay pibes que se pasan horas jugando, o sea, yo tengo pacientes que se levantan a las 7 de la mañana y juegan a videojuegos. Uno de los pacientes que viene temprano al consultorio, que es a las 8 y 20 de la mañana, viene con un mal humor tremendo, sin haber desayunado. La intervención, realmente hay que hacer malabares, van al colegio de mal humor, con mala predisposición. Entonces, bueno, sí ¿hasta qué punto esto, si no hay un control, si no hay un conocimiento? Yo tengo otro de mis pacientes que trae, no sé si es un videojuego... por eso te digo, me hago cargo del desconocimiento, no sé si incluye en la categoría videojuegos, pero tengo un paciente que trae la Nintendo a terapia. Y es como, son las 8 de la mañana, ¿ya estás jugando? Entonces, ¿hasta qué punto es bueno, positivo o beneficioso?... Me siento mi abuela diciendo esto.

¿Y cómo trabajas ahí? ¿Cómo es la intervención en estos casos? ¿Cómo hacés para decir “bueno, este es el momento de la sesión”? ¿O lo incluís? ¿Alguna vez pensaste si podías usarlo junto con ellos?

-Sí, este niño que te digo trae la Nintendo, y ya lo hablamos con los papás, de empezar a regular esto, que también a ellos le es difícil poner un límite, porque todo se sale de control cuando se lo sacan. Y la única vez que trajo la Nintendo, la usamos después para hacer escritura de algunas oraciones, de dos oraciones, que es lo máximo que pudimos, pero me costó un montón regular el tiempo, de "hasta acá jugás, hasta acá tenemos que hacer distintas actividades" porque bueno, si no hay una regulación, una puesta de límites por parte de la familia, no me corresponde a mí, ser yo la que pone el límite, sí en mi espacio obviamente, pero bueno, me fue muy difícil. Por eso realmente es preferible que no la traiga, porque no hay como un control o una gestión del tiempo.

Después sé que varios de mis pacientes juegan a videojuegos, que son muy raros, te soy sincera, como Minecraft creo... no Minecraft, no... hay otro, no me acuerdo el nombre, que es así como de pelea...

¿Free Fire puede ser uno?

-Puede ser, no me acuerdo. Y son chicos que en la vida después adquieren como personajes de este estilo, que son chiquitos, porque dos de ellos van a primer grado, y realmente tienen muchas dificultades conductuales y vinculares con sus pares, porque les cuesta vincularse de otra forma que no sea como hablando así, entonces por eso te digo que me genera como

dudas, hasta dónde sí, hasta dónde no, pero bueno, yo creo que también depende, como todo, de los límites que haya en casa. Por ejemplo, el lunes pasado, no este, el anterior, escuché al papá de uno de estos nenes decirle "dale, vamos a poner todo ahora con Guillermina y después ya sabés que tenés la tarde libre de play", y es como... es un montón. Y ahora entiendo, o sea, el por qué de todo esto. Pero bueno, creo que la puesta de límites está en casa.

Bien... Ahora quiero saber si cuando vos estudiaste en la universidad, ¿te enseñaron algo de esto? ¿Algo sobre las TIC y la educación o sobre los videojuegos y el uso en los niños?

-Nada.

¿Nada?

-No, la verdad que no.

¿Y te parece que sea un contenido que se pueda incluir, que sea necesario?

-Es recontra necesario, sobre todo por esto que te decía, que esto llegó para quedarse y no podemos quedarnos atrás. No podemos desconocer que hay un montón de TIC y apps para potenciar o para acompañar el aprendizaje y que nos estamos quedando afuera. Seguimos con el papelito, seguimos con la consigna impresa, con el escribir únicamente y hay un montón de recursos que nos podrían servir y no los conocemos. De hecho, yo hice un curso de TIC y apps para la educación cuando trabajaba en un organismo internacional. Y la verdad es que es un mundo al que hay que meterse, sobre todo quienes acompañan desde las escuelas. El otro día me decía una de las nenas que viene acá que va a cuarto grado "la clase de TIC es re aburrida porque lo único que nos hacen hacer es saltar" como tipo el Pacman, ¿viste? Y yo digo claro, estos pibes vuelan con la tecnología, tienen tecnología en su casa y si nosotros como educadores les ofrecemos, perdón la expresión, pero pavadas... En vez de aprovechar ese tiempo, esa oportunidad de que conozcan aplicaciones o videojuegos o cosas que potencien o beneficien el aprendizaje... creo que nos estamos quedando re atrás y que es re importante. Nos está faltando la novedad.

¿Y leíste alguna investigación, algún paper al respecto sobre este tema fuera del ámbito universitario... algo que te haya aparecido en un diario, en Instagram, Twitter, alguna otra red?

-Sí, creo que sí, pero tampoco tanto, la realidad. No es un tema que sienta que sé. No, para nada, todo lo contrario, es un tema que desconozco un montón y que estaría buenísimo retomar. Pero bueno, no se puede tampoco estar al tanto de todo jajaja.

Y por ejemplo, si quisieras justamente implementar videojuegos en el tratamiento, ¿tenés los recursos para hacerlo?

-Sí, hoy sí. De recursos tengo iPad, computadora, teléfono. De hecho, yo tengo dos computadoras, una para mí y una para el tratamiento, porque uso dos plataformas. Una es Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje. No sé si entra en la categoría videojuegos, sinceramente, pero bueno, sí uso, tengo la computadora para el consultorio para este tipo de actividades.

Y esas actividades, entiendo que son como estandarizadas, ¿no? ¿Cómo son esas actividades?

-Sí, las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada. Glifing es española, pero tiene su estandarización argentina, sus baremos argentinos. JEL Aprendizaje es de una psicopedagoga argentina, Rufina Pearson. Y las dos parten de una evaluación para ver en qué nivel están los chicos y a partir de ahí programar un tratamiento. Son buenísimas, la verdad, las dos me encantan.

Glifing lo que tiene es que ya directamente la plataforma, según los resultados, te da como sugerencias de intervención y cuántas sesiones va a necesitar el chico, en base a los resultados de la evaluación. JEL, vos lo tenés que hacer, pero bueno, tenés también en la plataforma todos los recursos.

¿Y cuando vos empezás a utilizarlo, lo haces dependiendo del consultante, dependiendo de la edad, dependiendo de la familia, el diagnóstico?

-No, el diagnóstico no, dependiendo de si hay dificultades en el aprendizaje o no. Yo a todos les hago la evaluación, y ahí veo si necesitan o no necesitan. Hay chicos que no necesitan porque vienen acá por otro motivo y realmente tienen buena lectura y buena comprensión lectora, entonces el objetivo del tratamiento va por otro lado.

Y ahora una pregunta que es más personal, es si ¿cuando eras chica jugabas videojuegos?

-Sí, tenía, pero bueno, los videojuegos de ese momento, que eran, no sé, los Sims. Tenía computadora, internet, pero a los 10 años, no antes, no tenía esa posibilidad jajaja. Me acuerdo que se conectaba internet con el teléfono y hacía "pim, pim, pim" todo un ruido y no podíamos usar el teléfono. Y en el colegio también teníamos... usábamos Pipo.

¿Pipo?

-Aprender con Pipo, una cosa así, no me acuerdo. Lo voy a buscar... (busca en su computadora al instante) Con pipo, viste, sí, acá está "Pipo online".

¿Que era un programa, o...?

-Sí, era un programa en realidad.

Ah mirá, lo voy a buscar... bueno volviendo a la entrevista ¿Considerás que los juegos electrónicos intervienen en el aprendizaje? ¿de qué manera?

-¿Intervienen? ¿O interfieren?

O interfieren...

-Ah, ok. Sí, sí, re. O sea, re podemos usar ese recurso para potenciar el aprendizaje. Porque generan motivación en los chicos y como que es algo atractivo también que sale de lo común. No creo que lo ideal es, o fuera, o fuese, no sé cómo se dice, pero no creo que lo ideal sea 100%, o sea, olvidarnos de lo tradicional. Pero creo que sí, que es importante poder usar para beneficiar el aprendizaje.

Bien. Y bueno, ya para cerrar, ¿me podrías contar cómo es un día de tu trabajo, qué cosas haces, cómo planificas (si es que planificas la sesión) qué recursos utilizas...?

-Las sesiones, en realidad, una vez que yo hago las evaluaciones y que tengo la devolución con las familias, y después, bueno, me contacto con los colegios o con los profesionales y trabajamos en equipo. Después de la evaluación, me siento a ver los objetivos del tratamiento, o sea, ¿qué hay que trabajar? ¿Cuáles son las fortalezas? ¿Cuáles son los desafíos? ¿Y cómo vamos a trabajar? Entonces, en base a eso, se crea un plan de tratamiento. Trato, cosa que no siempre logro, pero trato de generar un plan sesión tras sesión, pero es muy complejo porque, bueno, hoy yo tengo 25 pacientes que debería tener menos... pero bueno, es muy difícil crear un plan individual para cada uno, por más de que muchos tienen perfiles similares, pero bueno, en realidad, más allá de que tengo un montón de pacientes con dislexia, no todos tienen las mismas necesidades, ni las edades, ni cosas por trabajar. Entonces, nos tenemos que sentar a planificar eso. Pero bueno, después de la evaluación, necesito hacer el plan de intervención y siempre trato de poder llevar al día esta intervención con los objetivos de tratamiento y después de eso poder ir haciendo un registro de lo que fue la sesión: qué se trabajó, cómo, cuál fue la respuesta a la intervención. Eso por lo general lo hago, mientras tanto, cuando estoy con los chicos, como para no olvidarme después de cosas, porque después, la verdad, como tengo uno atrás del otro, se me olvida.

Yo hoy me dedico solamente al consultorio y a la universidad, entonces, un día habitual es tener consultorio, que tengo aproximadamente 5 o 6 pacientes por día, que no es mucho, pero requiere, digo, no es mucho a nivel de cantidad de chicos, pero después de eso, hay que sentarse a hacer informes, comunicarse con los colegios, hablar con la familia, contestar los whatsapps permanentes que te mandan las familias o los colegios, las demandas urgentes, y planificar, hoy trabajo con las redes también, entonces tengo que planificar intervenciones en muchos lados.

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS	INCIDENTES
Intervención psicopedagógica	Videojuegos.	Motivos de elección.	<i>“[...] uso dos plataformas. Una es</i>

gica.			<i>Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje [...] las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada. Glifing es española, pero tiene su estandarización argentina, sus baremos argentinos. JEL Aprendizaje es de una psicopedagoga argentina, Rufina Pearson. Y las dos parten de una evaluación para ver en qué nivel están los chicos y a partir de ahí programar un tratamiento. Son buenísimas, la verdad, las dos me encantan.”</i> <i>“Glifing lo que tiene es que ya directamente la plataforma, según los resultados, te da como sugerencias de intervención y cuántas sesiones va a necesitar el chico, en base a los resultados de la evaluación. JEL, vos lo tenés que hacer, pero bueno, tenés también en la plataforma todos los recursos.”</i>
		Función	<i>“Creo que hoy la tecnología llegó para quedarse, los videojuegos llegaron para quedarse, estamos en un pleno auge de desarrollo tecnológico, pero me parece que no hay tanto conocimiento, y me hago cargo, no hay tanto conocimiento</i>

			<i>en el mundo adulto de lo que son los videojuegos y cómo poder gestionar los tiempos y qué videojuegos pueden ser para determinadas edades.”</i> <i>“[...] la única vez que traje la Nintendo, la usamos después para hacer escritura de algunas oraciones, de dos oraciones, que es lo máximo que pudimos, pero me costó un montón regular el tiempo [...]”</i> <i>“[...] si no hay una regulación, una puesta de límites por parte de la familia, no me corresponde a mí, ser yo la que pone el límite, sí en mi espacio obviamente, pero bueno, me fue muy difícil. Por eso realmente es preferible que no la traiga, porque no hay como un control o una gestión del tiempo.”</i> <i>“[...] uso dos plataformas. Una es Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje [...] las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada.</i>
		Aprendizaje.	<i>“No podemos desconocer que hay un montón de TIC y apps para potenciar o para acompañar el aprendizaje y que nos estamos quedando afuera. Seguimos con el papelito, seguimos con la consigna impresa, con el escribir únicamente y hay</i>

		<i>un montón de recursos que nos podrían servir y no los conocemos. De hecho, yo hice un curso de TIC y apps para la educación cuando trabajaba en un organismo internacional. Y la verdad es que es un mundo al que hay que meterse, sobre todo quienes acompañan desde las escuelas.”</i> <i>“[...] estos pibes vuelan con la tecnología, tienen tecnología en su casa y si nosotros como educadores les ofrecemos, perdón la expresión, pero pavadas... En vez de aprovechar ese tiempo, esa oportunidad de que conozcan aplicaciones o videojuegos o cosas que potencien o benefician el aprendizaje... creo que nos estamos quedando re atrás y que es re importante. Nos está faltando la novedad.”</i> <i>“[...] re podemos usar ese recurso para potenciar el aprendizaje. Porque generan motivación en los chicos y como que es algo atractivo también que sale de lo común. No creo que lo ideal es, o fuera, o fuese, no sé cómo se dice, pero no creo que lo ideal sea 100%, o sea, olvidarnos de lo tradicional. Pero creo que sí, que es importante poder usar para beneficiar el aprendizaje.”</i>
Profesionales.	Formación.	<i>“Mi orientación es neurocognitiva, es decir que yo hago tanto evaluaciones como tratamientos desde esa orientación</i>

			<i>porque creo que encontré en este marco teórico respuestas específicas para poder abordar todas las necesidades que llegan al consultorio.”</i>
		Concepciones.	<i>“Un poco para desterrar el mito es importante decir que, que uno tenga una orientación neurocognitiva no significa que vea a la persona solamente como un cerebro, porque por ahí se tiende a pensar esto: "ay no bueno, pero las neurociencias se olvidan de la individualidad de la persona" no, para nada. Yo creo que las neurociencias nos dan un aporte tremendo de cómo es el funcionamiento del cerebro, pero no solamente a nivel cerebral, sino cómo la persona funciona a nivel general y cómo es tan importante que tengamos en cuenta cerebro, conducta, lo social, lo emocional, y a partir de ahí acompañar.” “[...] encontré en este marco teórico respuestas basadas en la evidencia. Entonces, no es que yo digo que esto está bien, sino que, es lo que las investigaciones comprueban que es efectivo o eficiente en una intervención o en una evaluación.”</i>
	Tratamiento psicopedagógico.	Procedimientos.	<i>“Después de la evaluación, me siento a ver los objetivos del tratamiento, o sea, ¿qué hay que trabajar? ¿Cuáles son las fortalezas? ¿Cuáles son los desafíos? ¿Y cómo vamos a trabajar? Entonces, en</i>

			<i>base a eso, se crea un plan de tratamiento.”</i> <i>“[...] después de la evaluación, necesito hacer el plan de intervención y siempre trato de poder llevar al día esta intervención con los objetivos de tratamiento y después de eso poder ir haciendo un registro de lo que fue la sesión: qué se trabajó, cómo, cuál fue la respuesta a la intervención. Eso por lo general lo hago, mientras tanto, cuando estoy con los chicos, como para no olvidarme después de cosas, porque después, la verdad, como tengo uno atrás del otro, se me olvida.”</i>
		Recursos.	<i>“De recursos tengo iPad, computadora, teléfono. De hecho, yo tengo dos computadoras, una para mí y una para el tratamiento [...]”</i>

ENTREVISTA N°2

Psicopedagoga

¿Desde qué perspectiva realizas tus intervenciones?

-Desde la neurocognitiva o neuropsicológica.

Y respecto a tu formación, ¿dónde estudiaste y hace cuánto que estás recibida?

-Yo estudié en la Universidad Nacional de Río Cuarto, acá en Córdoba. Es una universidad pública. Y me recibí en el 2021. Hace dos años que estoy trabajando más o menos. Estuve trabajando en San Luis, viviendo en San Luis. Y ahora volví a Río Cuarto, recién me estoy mudando así que por eso estoy con poco trabajo. Igualmente acá hay poco trabajo porque somos sede de Psicopedagogía, entonces está complicado. Pero sí, dos años, básicamente que estoy trabajando.

Comenzaste después de la pandemia casi.

-Después de la pandemia, sí, inmediatamente. Empecé en el consultorio con barbijo, alcohol en gel, todo, fue todo muy raro, pero muy lindo.

Bien. ¿Y haces cursos? ¿Hiciste alguno en este tiempo?

¿Si doy o si hago yo?

Si haces....

-Sí, muchísimos. Soy fanática, fanática de los cursos, “la chica curso” Un montón, un montón. Hice diplomaturas, cursos de evaluación, tratamiento neurocognitivo, trastornos del neurodesarrollo, diplomatura en evaluación y tratamiento neurocognitivo, es decir, me formo constantemente porque me apasiona, me encanta.

Muy bien. ¿Y en dónde hiciste esos cursos que me nombras?

-He hecho en “Grupo de estudios y capacitación” de Melina Bella, no sé si conoces...

Sí, sí, conozco.

-Soy fanática, los hice todos. Y en APL, que no me acuerdo bien cómo es el nombre, APL... algo del litoral, pero no me acuerdo las palabras, ahí hice la diplomatura. Después hice cursos de todo un poco. Lengua de señas, braille, acompañamiento terapéutico, un poquito de todo.

¿Con qué población trabajás actualmente?

-Mirá, me estoy abriendo. El primer año solo con infantes y niños. Es decir, nenes desde los cuatro añitos hasta los doce. Algún que otro adolescente, pero no es lo que más me gusta porque cuesta por ahí y amo trabajar con chicos. Pero ahora este año me estoy abriendo un poquito más a lo que es adultos mayores y adultos. No tanto adolescente. Sigo con niños, pero me estoy abriendo a adultos mayores. Voy a empezar a dar talleres también para adultos mayores de estimulación cognitiva. Está como proyecto todavía. Pero sí, me estoy abriendo un poquito porque bueno es tan amplio esto, que no sabes qué hacer.

¿En qué sector trabajas? ¿En Río Cuarto exclusivamente?

-Sí, en Río Cuarto, sí. Hago consultorio nada más.

¿Y haces tratamiento por Zoom?

-No, vos sabés que la parte virtual me cuesta, soy un poco old school. Soy como... me cuesta, me cuesta esto del Zoom. Tengo 30 años, pero como que me cuesta un montón. Por ejemplo, las evaluaciones me parece que es muy complicado y no se puede directamente, me parece. Yo tengo la premisa de que un buen tratamiento siempre va de la mano de empezar con una buena evaluación neurocognitiva. Y virtualmente yo creo que no se puede. No hay forma de administrar un Wisc, que es la base de un tratamiento. Así que no, no hago virtual.

¿Y en la pandemia vos no estabas trabajando o sí?

-No, no. Hice toda la tesis en el periodo de pandemia. Justo cuando me recibí estaba todo volviendo a la normalidad.

¿Me podrías contar un poco más sobre esto, sobre qué relación tenés vos con la tecnología?

-No, a full. O sea, yo en el consultorio... no con la parte de online, ahí es lo que te digo, que me cuesta un poco. Pero la compu, la tablet, el celu, lo uso un montón en el tratamiento porque es un enganche para los chicos, sobre todo. También para los viejitos. Es un enganche. Todos estamos atravesados por la tecnología y creo que hay que aprovecharlo.

¿Y cómo lo usás? ¿Qué implementás?

-Uso, por ejemplo, aplicaciones educativas que hay en Google si buscas. Que se yo, para trabajar atención por ejemplo sale el "Simon Says"... bah "Simon Dice", yo me hago la inglesa, pero no me sale jajaja... bueno ese lo uso un montón. Les re gusta, porque en cada sesión le gusta recordar un poco más y trabajo un montón lo que es la memoria... ¿Y qué más uso? Un montón, la verdad. Después si querés te paso. Tengo páginas, portales educativos... eso es lo que más uso. También he comprado algunos juegos en ciertas páginas que no recuerdo el nombre... creo que una se llama "Dementepsicope" que venden un montón de juegos. Por ese lado, sí, sí me copa mucho usarlo. Por esto que te digo, se enganchan enseguida, que es diferente a llevar una fotocopia con material impreso. Es diferente. Al enganche, por así decirlo.

¿Para vos qué son los videojuegos? ¿Cómo lo podrías definir? ¿Qué es lo que pensás al respecto?

-Déjame pensarlo. Soy media lenta yo Flor, así que dejame pensarlo.

Sí, tranquila, no tenes que decir algo técnico, es lo que a vos te parezca...

-Los videojuegos son... el futuro, yo creo que... bueno el futuro y el presente. Son una herramienta indispensable, diría yo. Indispensable porque es diferente como te decía a trabajar en papel, los pacientes se aburren, por así decirlo. Siempre articulando diferentes

herramientas, ¿no? No solamente utilizo juegos ni solamente utilizo fotocopias y demás. Es una herramienta más.

Bien, entonces...

-No sé si se ha entendido, soy medio enroscada, yo para hablar.

Sisi tranquila, se entendió perfecto. Entonces, se podría decir que para vos los videojuegos son una herramienta.

-Sí, tal cual, una herramienta muy importante, muy muy importante, al igual que lo son los otros materiales.

¿Y por qué elegís incorporarlos?

-Pasa mucho, sobre todo con los niños con TDAH y con autismo, que cuesta engancharlos con otro tipo de actividades que no sea usar la compu o la tablet, cuesta, no con todos obviamente, sino con algunos casos en particular, y por eso creo que lo elijo en esos casos. Pero no solamente en nenes con diagnóstico, sino que como te digo, es una herramienta que está en el día a día.

Bien, ¿y me podés contar cómo es una sesión en donde implementas videojuegos, los preparas desde antes, lo buscas en el momento, llevas computadora, tablet? ¿con qué los utilizás? ¿tenés los recursos en el consultorio?

-Sí, en primer lugar, las sesiones se planifican con anticipación y le dedico algún tiempo en específico a algún juego en particular, articulando con las otras herramientas que te venía mencionando. Y sí, elijo, busco... es todo un trabajo que tenemos que hacer, es todo el trabajo invisible que hacemos las psicopedagogas antes de la sesión, y no solo antes de la sesión, siempre estoy buscando, soy así de inquieta, buscando portales educativos y demás. Y siempre, generalmente, le dedico los últimos ratitos de la sesión, porque si no se me re cuelgan los chicos y no quieren soltar. Y yo uso mucho la compu, la compu la llevo desde mi casa porque la uso todos los días, y sí, el consultorio está equipado con otros materiales. No sé si responde más o menos tu pregunta...

Sí, sí. ¿Y hubo alguna situación donde, por ejemplo en algún momento sacaste la computadora y algún chico quiso ponerse a jugar cuando vos tenías planificado otra cosa? ¿Cómo moderás, cómo abordás esas situaciones? ¿O no te pasó quizás?

-Si, si pasa mucho con los niños impulsivos sobre todo, cuesta mucho desengancharlos de la actividad, entonces lo que hago es utilizar un temporizador que me compré. Antes usaba el celular pero también me pedían el celular, entonces me tuve que comprar el temporizador y es una herramienta fantástica, la verdad que ayuda muchísimo porque vos le anticipás “bueno vamos a usar 5 minutos cuando suena esto, se cierra la compu o la tablet y se guarda” entonces eso es una herramienta fantástica para esto que quizás cuesta desengancharlos a los chicos, cuesta, cuesta porque... ¿qué más quieren ellos que jugar a la compu o usar la tablet y demás? Uno por ahí quizás le quiere presentar otras actividades quizás más aburridas entre comillas y la verdad que cuesta. Eso es lo que me ha pasado un par de veces.

¿Y ahora te quiero preguntar si vos cuando eras chica jugabas videojuegos?

-Ay, era fanática, sí. O sea, yo vengo de una familia muy humilde, la primera computadora fue como wow, una computadora. Y sí, sí, jugaba cuando mis hermanos me dejaban porque no me la prestaban casi. Y sí, me encantaba.

¿Te acordás a qué jugabas?

-Hasta el día de hoy te digo, yo tengo 30 años... pero juego a los Sims. No sé si conocés.

Sí, sí lo conozco, yo también lo he jugado, es un muy buen juego.

-Sí, está bueno.

¿Y sabés si algún consultante juega videojuegos?

-Sí, la mayoría, sí, segura. Sí, sí.

¿Y cómo lo sabés?

-Porque vienen a la sesión y dicen “hoy jugué en Minecraft” y no sé qué cosa... tratas de entrar en onda pero yo no entiendo mucho. Por ahí mucho más los varoncitos. Eso no sé por qué. Pero mucho más se ve en los varoncitos que en las nenas. Ahí tenes tema interesante para poner en la tesis.... Pero no sé por qué, está como más ligado a ellos. No me había dado cuenta hasta ahora que lo hablamos. Porque la verdad que no he escuchado ninguna nena que venga y me diga “ay estuve jugando al Minecraft” o lo que sea que juegan ahora.

Sí, sí, el Minecraft está a full.

-Sí, jajajaja.

Bien, y ya yendo a algo más formal, ¿leíste alguna vez alguna investigación, algún paper al respecto sobre este tema, sobre los videojuegos en particular?

-Te soy sincera y la verdad es que no. Me parece un tema súper interesante, innovador, así que te felicito por el tema que elegiste, pero no, no he leído al respecto.

¿Y cuando estudiaste en la universidad, te enseñaron algo sobre las TIC y la educación o sobre los videojuegos y el uso en los niños?

-Algo sobre las TIC en didáctica, pero muuuuy muy muy por arriba, y no se le daba el lugar que realmente es necesario en esta época. Mi universidad es como más tradicional, se va más hacia el psicoanálisis de hecho, no sé si es la corriente que a vos te gusta, pero bueno, se quedaron un poquito en el tiempo, ya es como que está todo más hacia el lado neuro, hay un montón de investigaciones, de conocimientos que avalan todo esto.

¿Y te parece que sea un contenido que se pueda incluir?

-Totalmente, es sumamente necesario. De hecho me diste una idea porque en la universidad mía suelen preguntar cuáles son.. que nunca lo hacen ¿no? Pero preguntan cuáles son los contenidos o las materias que quizás estaría bueno cambiar o agregar y no se me había ocurrido, y la verdad que es muy muy importante sugerirlo.

¿Considerás que los juegos electrónicos intervienen en el aprendizaje?

-En algunos casos sí, y muy fuerte. Creo que en algunos casos algunos nenes llegan a un nivel de adicción en el cual, bueno, está como te digo, una adicción con todas las letras. Y tuve un pacientito en particular que sí, que no podía pensar en otra cosa que no sea en eso. En ese caso ya le iba mal en el colegio, no dormía, con todo lo que trae no dormir, ¿no? mal humor, ansiedad, etc. Sí, en algunos casos es una experiencia muy fuerte.

Bien, y bueno, ya para ir cerrando, ¿me podés contar cómo es un día de tu trabajo? ¿Qué cosas hacés? ¿Cómo planificas?. ¿Qué recursos en general utilizás o lo que quieras contarme de un día de tu trabajo?

-Bueno, un día de mi trabajo.... Bueno, como te digo ahora estoy como media desempleada, pero te puedo contar del año pasado que trabajaba mucho. El año pasado, en San Luis, trabajaba de 8 a 12 horas, un montón, no sé cómo hacía... Y bueno generalmente los sábados, hacía las planificaciones de las sesiones. No te digo que todas las sesiones se planifican porque es muy complicado cuando ya tenes 30 o 40 pacientes, es difícil. Así que los fines de semana planificaba, ahora hago lo mismo, pero no tengo muchos pacientes por ahora. Y bueno, eran 8 o 12 horas, a diferencia de ahora que son 3 horas, 3 veces a la semana. Estoy media triste con eso. Pero bueno sé que se arranca de a poco y te lo digo para que lo tengas en cuenta para más adelante... Y qué más te puedo contar... bueno, soy adicta a comprar juegos y juguetes didácticos, un montón. Tengo la casa llena, de hecho tengo una repisa grande, llena de juguetitos que voy llevando. Y uso mucho material impreso también, así como también la compu. Y en cuanto a la planificación puedo ir improvisando un poco también, en el consultorio ya tengo cosas guardadas, juegos, juguetes, y en la compu ya tengo todo acomodadito, digamos, donde están las páginas educativas, entonces por ahí improvisás, porque ves que el niño no está para determinada actividad, entonces decís “bueno, hoy está para usar la compu” y sacás algo para trabajar, que sabés que tiene que trabajar, como por ejemplo, la atención, que es lo más común, o la memoria o las habilidades académicas, que es lo más común también y que hay un montón para usar.

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS	INCIDENTES
Intervención psicopedagógica.	Videojuegos.	Motivos de elección.	<i>“[...] se enganchan enseguida, que es diferente a llevar una fotocopia con material impreso.”</i> <i>“Pasa mucho, sobre todo con los niños con TDAH y con autismo, que cuesta engancharlos con otro tipo de actividades que no sea usar la compu o la tablet, cuesta, no con todos obviamente, sino con algunos casos en particular, y por eso creo que lo elijo en esos casos. Pero no solamente en nenes con diagnóstico, sino que como te digo, es una herramienta que está en el día a día.”</i>
		Función	<i>“Uso, por ejemplo, aplicaciones educativas que hay en Google si buscas. Que se yo, para trabajar atención por ejemplo sale el “Simon Says”... Les gusta, porque en cada sesión le gusta recordar un poco más y trabajo un montón lo que es la memoria...”</i>
		Aprendizaje.	<i>“[...] creo que en algunos casos algunos nenes llegan a un nivel de adicción en el cual, bueno, está como te digo, una adicción con todas las letras. Y tuve un pacientito en particular que sí, que no podía pensar en otra cosa que no sea en</i>

			<i>eso. En ese caso ya le iba mal en el colegio, no dormía, con todo lo que trae no dormir, ¿no? mal humor, ansiedad, etc. Sí, en algunos casos es una experiencia muy fuerte.”</i>
	Profesionales.	Formación.	<i>“Neurocognitiva o neuropsicológica.” “Mi universidad es como más tradicional, se va más hacia el psicoanálisis de hecho, no sé si es la corriente que a vos te gusta, pero bueno, se quedaron un poquito en el tiempo, ya es como que está todo más hacia el lado neuro, hay un montón de investigaciones, de conocimientos que avalan todo esto.”</i>
		Concepciones.	<i>“Yo tengo la premisa de que un buen tratamiento siempre va de la mano de empezar con una buena evaluación neurocognitiva. Y virtualmente yo creo que no se puede. No hay forma de administrar un Wisc, que es la base de un tratamiento.”</i>
	Tratamiento psicopedagógico.	Procedimientos.	<i>“[...] en cuanto a la planificación puedo ir improvisando un poco también, en el consultorio ya tengo cosas guardadas, juegos, juguetes, y en la compu ya tengo todo acomodadito, digamos, donde están las páginas educativas, entonces por ahí improvisás, porque ves que el niño no está para determinada actividad, entonces decís “bueno, hoy está para usar la compu” y sacás algo para</i>

			<i>trabajar, que sabés que tiene que trabajar, como por ejemplo, la atención, que es lo más común, o la memoria o las habilidades académicas, que es lo más común también y que hay un montón para usar.”</i>
		Recursos.	<i>“[...] la compu, la tablet, el celu, lo uso un montón en el tratamiento [...]”</i> <i>“[...] soy adicta a comprar juegos y juguetes didácticos, un montón. Tengo la casa llena, de hecho tengo una repisa grande, llena de juguetitos que voy llevando. Y uso mucho material impreso también, así como también la compu.”</i>

ENTREVISTA N°3

Psicopedagoga

¿Desde qué perspectiva, desde qué orientación realizas tus intervenciones?

-Bien, mira, yo realizo mis intervenciones... no sé si te podría decir un lineamiento teórico, yo sí me especializo en una mirada más neurocognitiva. Generalmente para mis evaluaciones o para mis diagnósticos uso esa mirada, es la mirada que uso para realizar las evaluaciones, y después para los tratamientos depende mucho del paciente, no me encasillo en una sola teoría. Sí estoy como muy de acuerdo con esto que se plantea desde la facultad, esta mirada desde la complejidad, entonces hace que uno mire en relación a lo que necesita el paciente, depende mucho de la edad también. La verdad es que esa sería mi mirada, no tengo un posicionamiento teórico desde el tratamiento, sino que me acomodo o trato de analizar qué es lo que pasa con el paciente y en relación a eso planteo objetivos terapéuticos y obviamente también escuchando al paciente. Si te comento que antes de iniciar un tratamiento por más que el paciente ya venga con un diagnóstico lo que yo sí hago siempre es hacer una evaluación de perfil cognitivo así puedo plantear los objetivos en relación a lo que ese paciente necesita independientemente del diagnóstico.

Y respecto a tu formación, ¿dónde estudiaste y hace cuánto que estás recibida?

-Yo estudié primero en el Instituto Terciario Perpetuo Socorro, que es en Quilmes, me recibí en el 2016, después hice mi formación en el Ciclo Complementario de la UAI, que me recibí en 2018. Después yo decidí... a mí me gusta todo lo que tiene que ver obviamente con mirada neuro, tengo la maestría en Neurociencias en Favaloro, que ahora tengo que rendir a fin de año mi tesis o mi proyecto, hice la maestría en Neuropsicología en la Universidad de San Martín, que la terminé de cursar este año y estoy armando el proyecto, y estoy cursando el doctorado en Psicopedagogía en la UCA, haciendo también mi proyecto de doctorado que tiene que ver con comprensión lectora. Y después, como necesitaba un poquito más de formación desde las miradas más de la facu, estoy haciendo la especialización clínica en Psicopedagogía en la UBA, que si bien tiene una mirada más psicoanalítica, me sirve también para lo que tiene que ver con la formación en la facu.

¿Con qué población trabajás actualmente?

-Yo trabajo con niños, también tengo algunos adolescentes y en este momento tengo un par de adultos con trastornos en neurodesarrollo. Especialmente me especializo ahí en tratamiento. Después para evaluación, si bien es como más ecléctico digamos, porque vienen a evaluación muchos pacientes, generalmente tengo muchas derivaciones de neurología para diagnóstico diferencial, generalmente esa la población.

¿En qué sector trabajas? ¿Usted está en provincia o también trabaja en capital?

-Yo estoy en provincia. Estoy en Zona Sur, sería Varela, Quilmes, Berazategui, Ranelagh, todo ese sector. Y no, en CABA no, en CABA no tengo. En CABA lo único que hago es dar las clases de clínicas. Y bueno, estoy haciendo lo del doctorado porque estoy en el CONICET.

¿Cómo te llevas con la tecnología? ¿Qué relación tenés con la tecnología?

-A mí me gusta. me divierte, me generan muchos desafíos. Generalmente en el tratamiento quizás no uso mucho, pero por una cuestión de que mis pacientes particularmente la mayoría tienen como una... no te voy a decir una adicción, pero sí tienen mucho tiempo en pantalla, entonces eso se complejiza, a veces sí para convocarlos o para hacer algo trato por ahí de usar algo vinculado más a algún juego, algo como más lúdico. Yo no tengo problema, a mí me gusta la tecnología, pero a veces en el consultorio se complica, pero a mí me gusta.

¿Y haces tratamiento por Zoom? ¿Tenés algún consultante que viva lejos o que por alguna razón...?

-No, no, ahora no, tengo un paciente que hace un par de semanas que fue a vivir a Corrientes y la mamá había planteado tratamiento por Zoom, pero la verdad es que es un paciente bastante complejo para trabajar, él no podría sostener un trabajo desde Zoom, o sea no sería bueno para él, así que lo que optamos desde el equipo es derivarlo a unos profesionales y centro en Corrientes.

Bien. ¿Y en la pandemia vos trabajabas haciendo tratamiento, haciendo evaluaciones? ¿Cómo te manejaste en esos momentos?

-Solo tratamiento, de pacientes que ya tenía y que conocía y los que consideraba que podían seguir el tratamiento, lo seguía. Evaluación no, consideraba que era inviable porque hay muchas cosas que vos no podés ver, si bien hay personas que lo hacían, a mí particularmente no era algo que me parecía que iba con lo que los chicos necesitaban. Y yo volví en agosto del 2021 a evaluar, así que no pasé mucho tiempo, apenas se abrió todo lo que sería un poco más masivo para ir al médico... no paré, estoy media perdida con las fechas... en agosto del 2020 volví a evaluar, o sea en el agosto del mismo año que se cerró yo volví a evaluar.

Bien, y en ese tiempo en que estuvimos todos encerrados y sí usabas Zoom para tratamiento, ¿cómo te manejabas? ¿Cómo los hacías?

-Tenía mis objetivos de tratamiento porque ya conocía a los pacientes y trataba de seguir un poco el perfil que veníamos trabajando y también iba viendo si podían o no sostener, con los pacientes que no se podía, no lo hacía. Y no solo teníamos la conexión por ahí sincrónica del tratamiento, sino que a veces en uno de los equipos también optábamos por mandarles videos hechos por nosotras con algo más de relajación o más de algún juego o algo que tuvieran que hacer en casa para explorar, para salir un poco del espacio de lo que era el encierro, y eso lo planteábamos mediante un video o algo más grupal, lo armábamos entre varios del centro.

¿Qué son los videojuegos para vos? ¿Cómo lo podrías definir? ¿Qué es lo que pensás al respecto?

-A mí particularmente los videojuegos me gustan. Me parece interesante, me gustan mucho los juegos que por ahí tienen como... ahí no me sale en este momento, pero bueno, los que son abiertos, los que tienen distintos desenlaces. Así que para mí es un entretenimiento en tanto y en cuanto no se vuelva una adicción, ¿no? Y que puedas tener tiempos acotados con el videojuego. Me parece que sirve para el tratamiento más que nada para convocar a los pacientes. Y también podés trabajar muchos aspectos desde lo pedagógico. No me parece que sea restrictivo el videojuego y que lo tengas que sacar completamente. Inclusive también en secundaria, yo tengo filosofía. Y por ahí uno de los videojuegos que uso con los chicos. No sé, por ahí en alguna parte de algún videojuego como Assassin 's Creed, esos que por ahí

hablan un poco de filosofía y aparecen algunos autores. Que si bien no es verídico en lo que es el tiempo y un montón de cosas, te sirve como para que ellos se enganchen y empiecen a ver que esas cosas cotidianas que ellos tienen, tienen que ver con los autores y algunas cosas que plantean. Realmente yo trato de usarlo así.

¿Y en el tratamiento utilizás?

-En el tratamiento depende del paciente. Si por ahí es un adolescente y tiene como uno de sus hobbies jugar videojuegos, lo charlamos y lo podemos trabajar también, no hay drama. Y no me tocó en el último tiempo. A todos los adolescentes que tuve no les gustaban los videojuegos. Sí, el tema de YouTube o el tema de plantear podcasts. Eso sí, que lo hacíamos, pero no específicamente con videojuegos. Y con los chicos, con los más pequeños digamos, lo que planteo a veces son videojuegos, pero más pedagógicos. Algunos, no sé, vinculados con carreras, pero de cuentas, que se enganchan un montón.

Y cuando vos buscás esos videojuegos, ¿los buscás en Internet o los creás vos? ¿Cómo es?

-Algunos los armo yo y otros... a mí me gusta explorar mucho por ahí lo que tiene que ver con las aplicaciones. Pero sí, algunos los armo yo adecuándolo al paciente. Otros busco plataformas pedagógicas por ahí, que vos sabés que los juegos están buenos. Y que, digamos, te acompañan, o sea, que no es algo más, o sea, como algo que pasa como para convocarlo y que haga algo el nene o el paciente, sino que tiene algún contenido. Entonces lo trabajás desde ese lado. Por lo menos yo... a mí me parece interesante implementar videojuegos.

Bien. ¿Alguna vez pensaste en incluirlos, entonces?

-Sí, sí, sí. Yo los incluyo. Lo que no hago es de manera constante. O sea, que en todas las sesiones hay algo de un videojuego. Pero, te digo, es raro porque a los adolescentes que tengo a ninguno les gusta jugar. Les gusta, no sé, el tema de YouTube o ya te digo, colgar cosas en Internet, como más influencers, que centrados en los videojuegos. Entonces uno mira y trata de trabajar desde ese lado. En este momento lo uso más en educación, los videojuegos, que por ahí, en el tratamiento.

¿Cuando incluís los videojuegos al tratamiento, de qué tipo son?

Mirá, a veces a nivel atencional, vos podés armar algunos videojuegos, bah, podés armar con algunas aplicaciones, no sé, como el Scratch, por ejemplo, y lo programás y que el gatito va para un lado y va para el otro, o mismo los chicos pueden programar, eso está bueno. O armás con, no sé, con un Canva podés armar algo interactivo mínimo, que para ellos representa como un videojuego... Lo que pasa es que también el recurso en sí mismo, si vos lo usás siempre, se agota, llega un punto que no podés todas las sesiones introducir algo del videojuego, porque es como todo, llega un punto que no tiene la respuesta que vos necesitás.

Claro, sí, se vuelve cotidiano también, ¿no?

-Claro.

¿Y leíste alguna investigación, algún paper al respecto sobre este tema, sobre los videojuegos y la psicopedagogía?

-Más que de videojuegos hay muchos, o sea, yo lo que leo más es, o lo que leí en este último tiempo es sobre las pantallas azules, el tema de lo que pasa a nivel del cerebro, la no desconexión durante la noche y las adicciones que genera. Por ahí, en psicopedagogía, sí, lo que tengo por ahí, o los papers que leí tienen que ver con Mate Marote, no sé si lo conoces, que es también como una página que es de unas profesionales del CONICET, que lo que ellas hacen es presentar varios juegos que tienen que ver, no sé, con atención, con memoria del trabajo... y es de acceso abierto, vos podés ingresar, te registrás, jugás, y va subiendo el nivel de complejidad. Y también lo que estas investigadoras hacen es baremizar, ir viendo los rendimientos, o sea, que estadísticamente también van sacando datos. Y está bueno, hay un paper, la verdad que está muy bueno, que habla específicamente sobre Mate Marote y por qué lo pensaron, y cómo lo organizaron, habla de la influencia y de esto, digamos, como la riqueza del videojuego en cuanto a lo que tiene que ver con que... viste que los chicos tienen este pivoteo, que hacen muchas cosas a nivel atencional, y el videojuego te lleva también a tener este tipo de atención. Está bueno, y trabaja con funciones ejecutivas. Eso me ha parecido interesante.

¿Cómo se llama? Así después lo busco.

-La página se llama Mate Marote. El año pasado hubo un tiempo que estuvo, obviamente por cuestiones de presupuesto... la habían cerrado y tenían que hacer como algunos arreglos, porque, digamos, a la página también, al subir el nivel de complejidad, ellas tienen que ir programando otras cosas. Pero lo podés buscar, está el paper, hay investigaciones, está bueno. Así, Mate Marote se llama.

¿Y cuando estudiaste en la universidad, te enseñaron algo sobre las TIC y la educación o sobre los videojuegos y el uso en los niños?

-No, en la facu específicamente no. Yo doy TIC en cuarto año. Entonces tengo como otro tipo de llegada y también estoy haciendo la maestría en Tecnología Educativa, que no tiene nada que ver. O sea, nos enseñan a programar, nos enseñan el videojuego, pero está todo más vinculado a lo educativo. Mi idea sería poder linkear eso con la psicopedagogía. Y está bueno, es una maestría que la da la UAI. Y tenemos específicamente una materia, por ejemplo, que se llama videojuegos o entornos virtuales, y ahí nos enseñan como todo lo básico y cómo analizar un videojuego y cómo la aplicaría. Está bueno... pero específicamente en lo que es la formación de grado no.

¿Y te parece que es un contenido que se puede incluir?

-Síii, para mí todo lo que tiene que ver... A ver, nosotros siempre hablamos de la complejidad y de los contextos y de un montón de cosas. Nosotros no estamos exentos de esa realidad, porque vos también cuando hablas con un chico que tiene una adicción a los videojuegos, tenés que explicarle el por qué, no le podés decir “no, no podés jugar a los videojuegos porque te hace mal” bueno, sí pero ¿qué te hace mal? ¿Por qué? ¿Qué situación se genera a nivel, no sé, si quieres del cerebro, que te genera esta adicción como si fuera de cualquier droga? Nosotros tenemos que estar inmersas y tenemos que, para mí, perder el miedo. Porque la tecnología es algo que está hoy por hoy y más después de la pandemia. No podemos usar siempre lo mismo. Tenemos que tener otras herramientas.

¿Y cuando vos eras chica, jugabas a videojuegos?

-Sí, pero cuando yo era chica estaba... A ver, lo más nuevo que tenía era el Family, el Sega, y después estaba ese que era integrado, que no me acuerdo el nombre... ah sí Atari era, y jugábamos... Sí, a mí me gustaba. Nunca fui muy dúctil con el tema de los videojuegos. Siempre fui como bastante... no sé, tengo muchos problemas de coordinación yo. Y me costaba mucho este tema de lo visual y seguir el elemento, o el juego, lo que tenía que hacer siempre me costó mucho, me cuesta recordar lo que tenés que hacer. Me gusta, pero soy mala jugando. Y sí, cuando era chica jugaba, pero nosotros teníamos con mi hermano cierto tiempo también de juego y era solamente los fines de semana. En los días de semana no podíamos, por una cuestión de que íbamos a la escuela y hacíamos otras cosas, entonces, mis papás nos dejaban un horario en los fines de semana.

Era una actividad limitada...

-Claro, sí, sí, no, era libre albedrío, no es que yo me podía sentar y estar ocho horas como quizás sí ocurre con los chicos hoy en día con los chicos, ¿no?

¿Y sabes si algún consultante juega videojuegos?

-De los que tengo ahora, hay uno de los nenes que está mucho jugando al Minecraft. Está como muy centrado en eso, está como constantemente hablándote de los muñecos y de cómo se organiza. Entonces, él no tiene ninguna dificultad a nivel pedagógico, si lo tenemos que hablar así, pero bueno, tiene muchas dificultades para relacionarse. Entonces, está como su interés muy restringido sobre eso, entonces le cuesta vincularse con el resto. Entonces estamos trabajando eso. Por eso, con él trato de no promover videojuegos. Promuevo otra cosa. Y después tengo otro de mis pacientes que creo que le gustan, ay.. no me salen estos bichitos... que uno es un impostor.

Eh... ¿El Among Us?

-¡Ese! Tengo uno de mis pacientes que también le gusta, pero no está tan restringido. A él le gusta, charlamos, o sea, juega siempre al mismo pero no tiene un interés como el otro nene por ahí, que es constante y que todo su discurso y todo lo que pasa lo arma alrededor de eso.

¿Consideras que los videojuegos intervienen en el aprendizaje hoy en día?

-No, yo considero que lo que interviene en el aprendizaje es el tema de no tener una restricción por ahí. Por ahí lo ves más en los adolescentes. Hay alumnos míos que... Yo, por ejemplo, tengo filosofía a las siete y media de la mañana los viernes y van sin dormir porque se quedaron jugando. Por ejemplo el año pasado tenía un paciente que jugaba doce horas, dormía dos e iba así a consulta. Está bien, era un adolescente. Pero pasa mucho en los chicos también, que no solo... también con los videojuegos del celular, en el momento de la comida, viste que les dejan el videojuego o mismo en el momento de interactuar con otros. Como que es un mediador y como todo mediador, si no lo retirás en algún momento, también se vuelve contraproducente, no el videojuego en sí, sino el tiempo por ahí y la no restricción "bueno, estás pasando muchas horas, tenés que hacer otras cosas" Tu rutina tiene que ir por otro lado, no podes estar nueve horas sentado jugando, no sé, cualquier videojuego o que tu vida pase por eso. Hay chicos que a veces no se pueden desconectar y están pensando que cuando lleguen a la casa van a seguir jugando y qué va a pasar y qué van a hacer, y como que proyectan, inclusive están en clase o en el consultorio pensando cómo van a hacer para pasar de nivel.

Bueno, ya para cerrar, ¿me puedes contar cómo es un día tuyo de tu trabajo? ¿Qué cosas haces? ¿Cómo planificás, si es que planificás la sesión? ¿Qué recursos utilizas? Lo que quieras.

-Bueno, hoy, hoy tuve clases de clínicas en la facu. Hoy fue un día tranquilo. Después si voy al consultorio, los martes por ejemplo que voy todo el día al consultorio, trato de dividir a mis pacientes en tratamiento y en evaluación, por una cuestión de organizarme mentalmente, como para saber, digamos, qué pacientes tengo y ver cuál es el material, si tengo que llevarlo o si está en el consultorio. Antes de ir a la consulta, yo organizo objetivos mensuales con los pacientes, entonces generalmente ya tengo armada cuatro o cinco sesiones de lo que es tratamiento como a nivel, no sé, como un esbozo, como un esqueleto de lo que voy a hacer. Y después a medida que voy trabajando con los pacientes, cuando termino la sesión, voy planificando la siguiente. O sea, tengo como algo macro y después cuando estoy con los chicos voy viendo lo que pasó en la sesión, la analizo y planteo la siguiente. Siempre escribo las sesiones, trato de escribir los materiales que tengo que llevar o los que voy a trabajar. Si por ejemplo les prometí a alguno de los pacientes que íbamos a armar una caja X o algo, me lo anoto para recordármelo porque lo más probable es que me olvide. Analizo, voy marcando

las cosas que observo como desafíos y las cosas en que hay avances, también como para ir viendo un poco el avance y voy marcando por ahí cuando termino algunas preguntas que me quedaron rondando o mismo de mi intervención si podría haberlo hecho de otra manera. Generalmente me planteo mucho eso. Así es como trabajo generalmente. Si voy a la facu, también armo la clase, tengo una apoyatura siempre a nivel audiovisual como para que la clase no sea tan expositiva y se pueda tener un seguimiento. Y en secundaria lo mismo, en secundaria más todavía porque es un desafío para los chicos tener clases por ahí tan teóricas, entonces tenés que implementar algunas cosas, audiovisuales o alguna aplicación. Yo por ejemplo uso Kahoot con los chicos. Entonces les planteo por ahí una trivía o algo y tienen que ir respondiendo con un tiempo que eso también los pone como medio nerviosos, porque bueno, no es una evaluación tradicional, es algo cortito pero lo tenés que saber para ganar puntos. Y también es un desafío porque no están acostumbradas generalmente a tener un tiempo, no sé, para una respuesta tenés un minuto, tenés respuestas múltiples. Entonces te explica a vos leer, tratar de atender rápido a lo que te pide y responder.

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS	INCIDENTES
Intervención psicopedagógica.	Videojuegos.	Motivos de elección.	<i>“[...] en el tratamiento depende del paciente. Si por ahí es un adolescente y tiene como uno de sus hobbies jugar videojuegos, lo charlamos y lo podemos trabajar también, no hay drama.”</i> <i>“Y con los chicos, con los más pequeños digamos, lo que planteo a veces son videojuegos, pero más pedagógicos. Algunos, no sé, vinculados con carreras, pero de cuentas, que se enganchan un montón.”</i> <i>“[...] a mí me gusta explorar mucho por ahí lo que tiene que ver con las</i>

			<i>aplicaciones. Pero sí, algunos los armo yo adecuandolo al paciente. Otros busco plataformas pedagógicas”</i> <i>“[...] es raro porque a los adolescentes que tengo a ninguno les gusta jugar. Les gusta, no sé, el tema de YouTube o YouTube o ya te digo, colgar cosas en Internet, como más influencers, que centrados en los videojuegos. Entonces uno mira y trata de trabajar desde ese lado. En este momento lo uso más en educación, los videojuegos, que por ahí, en el tratamiento.”</i>
		Función	<i>“Generalmente en el tratamiento quizás no uso mucho, pero por una cuestión de que mis pacientes particularmente la mayoría tienen como una... no te voy a decir una adicción, pero sí tienen mucho tiempo en pantalla, entonces eso se complejiza, a veces sí para convocarlos o para hacer algo trato por ahí de usar algo vinculado más a algún juego, algo como más lúdico. Yo no tengo problema, a mí me gusta la tecnología, pero a veces en el consultorio se complica, pero a mí me gusta.”</i> <i>“[...] a veces a nivel atencional, vos podés armar algunos videojuegos, bah, podés armar con algunas aplicaciones, no sé, como el Scratch, por ejemplo, y lo programás y que el gatito va para un lado y va para el otro, o mismo los chicos</i>

			<i>pueden programar; eso está bueno. O armás con, no sé, con un Canva podés armar algo interactivo mínimo, que para ellos representa como un videojuego...”</i> <i>“Lo que pasa es que también el recurso en sí mismo, si vos lo usás siempre, se agota, llega un punto que no podés todas las sesiones introducir algo del videojuego, porque es como todo, llega un punto que no tiene la respuesta que vos necesitás.”</i>
		Aprendizaje.	<i>“Yo considero que lo que interviene en el aprendizaje es el tema de no tener una restricción por ahí.”</i> <i>“[...] es un mediador y como todo mediador, si no lo retirás en algún momento, también se vuelve contraproducente, no el videojuego en sí, sino el tiempo por ahí y la no restricción.”</i>
	Profesionales.	Formación.	<i>“[...] no sé si te podría decir un lineamiento teórico, yo sí me especializo en una mirada más neurocognitiva. Generalmente para mis evaluaciones o para mis diagnósticos uso esa mirada... y después para los tratamientos depende mucho del paciente, no me encasillo en una sola teoría.”</i> <i>“[...] no tengo un posicionamiento teórico desde el tratamiento, sino que me acomodo o trato de analizar qué es lo que pasa con el paciente y en relación a</i>

			<i>eso planteo objetivos terapéuticos y obviamente también escuchando al paciente.”</i> <i>“ [...] a mí me gusta todo lo que tiene que ver obviamente con mirada neuro, tengo la maestría en Neurociencias en Favaloro, que ahora tengo que rendir a fin de año mi tesis o mi proyecto, hice la maestría en Neuropsicología en la Universidad de San Martín, que la terminé de cursar este año y estoy armando el proyecto, y estoy cursando el doctorado en Psicopedagogía en la UCA, haciendo también mi proyecto de doctorado que tiene que ver con comprensión lectora. Y después, como necesitaba un poquito más de formación desde las miradas más de la facu, estoy haciendo la especialización clínica en Psicopedagogía en la UBA, que si bien tiene una mirada más psicoanalítica, me sirve también para lo que tiene que ver con la formación en la facu.”</i>
		Concepciones.	<i>“[...] nosotros no estamos exentos de esa realidad, porque vos también cuando hablas con un chico que tiene una adicción a los videojuegos, tenés que explicarle el por qué, no le podes decir “no, no podes jugar a los videojuegos porque te hace mal” bueno, sí pero ¿qué te hace mal? ¿Por qué? ¿Qué situación se genera a nivel, no sé, si quieres del</i>

			<i>cerebro, que te genera esta adicción como si fuera de cualquier droga? Nosotros tenemos que estar inmersas y tenemos que, para mí, perder el miedo. Porque la tecnología es algo que está hoy por hoy y más después de la pandemia. No podemos usar siempre lo mismo. Tenemos que tener otras herramientas.”</i>
	Tratamiento psicopedagógico.	Procedimientos.	<i>“Antes de ir a la consulta, yo organizo objetivos mensuales con los pacientes, entonces generalmente ya tengo armada cuatro o cinco sesiones de lo que es tratamiento [...]”</i> <i>“[...] tengo como algo macro y después cuando estoy con los chicos voy viendo lo que pasó en la sesión, la analizo y planteo la siguiente.”</i> <i>“Analizo, voy marcando las cosas que observo como desafíos y las cosas en que hay avances, también como para ir viendo un poco el avance y voy marcando por ahí cuando termino algunas preguntas que me quedaron rondando o mismo de mi intervención si podría haberlo hecho de otra manera.”</i>
		Recursos.	

ENTREVISTA N°4

Psicopedagoga

¿Desde qué perspectiva, desde qué orientación realizas tus intervenciones?

-Fui formada por psicoanálisis, pero actualmente estoy bajo el paradigma de la neuropsicología, me dedico mucho a la neuropsicología. Incluso me estoy formando en eso, me formé con varios cursos, en cuanto a todo, ¿no? En cuanto a lo evaluativo, en cuanto al tratamiento, pero bueno, vamos por ese lado que creo que es como lo que está más en auge, porque incluso te estás encontrando hoy en día con neurólogos que te piden evaluaciones neuropsicológicas, que yo que ya hace cinco años que me dedico a esto es algo reciente, está pasando en este último año.

Y respecto a tu formación, ¿dónde estudiaste y hace cuánto que estás recibida??

-La tecnicatura la hice en el Instituto Espíritu Santo, que es una carrera de cuatro años y después, sin dejar ningún año ni nada, fui directamente a la UAI para hacer el ciclo complementario, que son dos años más.

Me contabas que haces cursos, ¿qué cursos preferís hacer?

-Estoy haciendo todos cursos acerca de la neuropsicología, acerca de las funciones ejecutivas, de la atención, de la memoria. Después hice uno muy interesante acerca de cómo evaluar desde la neuropsicología. No sé, hice varios, pero ahora no recuerdo tantos. Esos son como los más vigentes porque los terminé hace poco.

¿Dónde haces esos cursos?

-Hay una página que te la recomiendo que se llama IAPSA, con I latina. Ahí hice todos. Todos los que tienen IAPSA ya los hice. Arranqué con la Vineland que es fundamental para nuestra labor y yo no la vi cuando estudié. La Vineland es una escala de habilidades adaptativas que es necesaria para dar el perfil de niño. Viste que uno toma en general el WISC para lo que es lo cognitivo, pero siempre nos falta como esa pata de las habilidades

diarias. Así que la Vineland es fundamental. Y a partir de esa escala fue que arranqué con todos los demás cursos porque son buenos, sirven y están bien explicados.

¿Con qué población trabajas actualmente?

-Mira, en cuanto a lo que es tratamiento, la mayoría y te diría todos son niños que tienen CUD, es decir que tienen Certificado de Discapacidad, de distintas patologías, me refiero a autismo, trastorno oposicionista desafiante.... Bueno, después niños que no tienen CUD, pero que sí hoy en día por la ley y la obra social los cubre, son los niños que tienen trastornos del aprendizaje, dislexia, disgrafía, con ellos también, pero más que nada con autismo.

¿Y en qué sector? ¿Provincia o capital?

-Sí, provincia. Provincia. En un centro interdisciplinario.

¿Cómo te llevas con la tecnología? ¿Qué relación tenés? ¿Conocés? ¿Te gusta? ¿Te divierte? ¿Cómo lo usás?

-Conozco, porque atravesé la pandemia trabajando, así que yo tuve pacientes online. Tuve que trabajar y me tuve que super adaptar velozmente. Sí, tuve casi dos años de tratamiento online con los niños, así que... incluso cursé el último año de la licenciatura online, también 100% porque justo era el auge de la pandemia.

¿Y cómo te manejabas en esos momentos con tus pacientes? ¿Hacías todo por Zoom?

-Todo por Zoom y buscaba mucha actividad que sea interactiva, o sea que ellos puedan participar en la actividad de manera activa, por ejemplo, no sé, juegos que yo pueda compartir pantalla y que ellos puedan controlar, actividades más dinámicas y más divertidas, porque si no era... imaginate pobrecitos, encima que estaban encerrados, no los iba a poner ahí con un papel o con algo así en general, fue todo así.

¿Y esos juegos los buscabas en internet? ¿Los creabas vos? ¿De dónde los sacabas?

-Un poco y un poco. He creado juegos en Word Wall, que no sé si los conoces.

Sí, conozco.

-Bueno, en Word Wall la verdad que fue una genialidad, y si no, sí he buscado juegos así armados, digamos. Hay una página que es Educación Primaria, que no me acuerdo cómo se llama.... o Coquitos. Sigo atendiendo pacientes online, así que sigo utilizando algunas.

¿Seguís atendiendo por decisión, porque viven lejos o...?

-Síiii, por distancia. Tengo un niño que vive muy lejos, vive en otra provincia, se mudó ahora, así que bueno, continúa el tratamiento y lo hacemos así.

¿Qué son los videojuegos para vos?

-Mmm no sé, ¿con videojuegos te referís a tipo Play o algo así?

Lo que me estabas contando también cuenta como videojuegos...

-Ah bueno entonces a mí me gustan porque son súper didácticos y son re útiles. Ni hablar de eso, sí, sí. Incluso a veces le he enviado a los padres en vacaciones links de juegos que me gustaban y que eran didácticos para que los niños jueguen. Sí. Para mí son súper útiles. Quizás, sí estoy en contra y lo reconozco de los juegos que son, no sé, que ganan moneditas a cada rato y que pasan esas cosas. ¿Por qué? Porque entiendo que la recompensa inmediata, los acelera más y, bueno, después es como que quieren todo ya. Me cuesta bastante y lo hablo mucho con los papás, porque pasa, lo veo mucho en el consultorio.

¿Y por qué elegís incorporar los videojuegos actualmente?

-Porque son una manera de engancharlos. Es re útil para nuestro ámbito, no sé, incluso a veces llevo la computadora al consultorio también y hacemos algún juego. Porque los chicos hoy ya es difícil engancharlos con un libro o con algo más papel. Así que sí, los sigo usando por eso. Los sigo usando ahora que no estamos en pandemia.

¿Qué tipo de videojuegos usas? ¿Te acuerdas de alguno que me puedas nombrar o ejemplificar?

-A ver, en Word Wall me encanta el ahorcado, por ejemplo, me parece súper interesante, algunos cuestionarios de preguntas también. Ahora no me acuerdo bien la página, pero hay una página de juegos que son para ordenar oraciones y esa también está bárbara, o completar con los artículos o completar con los verbos que corresponden. Hay muchas cosas incluso ya creadas. Más que nada desde ese lado, no es que tampoco haga un juego muy... no sé si decir divertido, porque en realidad se supone que todos deberían ser divertidos. Pero no es que me ponga a jugar con un Mario Bros, por ejemplo.

¿Y de qué depende tu elección por los videojuegos?

-Mucho depende de mi paciente y mucho depende también del trastorno que tienen. Ambas cosas. Por ejemplo, tengo dos niños que tienen autismo bastante severo, que juegan muchos videojuegos y tienen mucho esto de la recompensa de las moneditas. Entonces a ellos les propongo juegos que son más referidos a que les aparezcan “bien, muy bien, genial” como otro incentivo para alejar un poquito eso de las moneditas, pero que les interese porque están acostumbrados a eso. Después busco también mucho con intereses por ejemplo, hay muchos juegos de dinosaurios y aquellos niños que tienen intereses muy restringidos me sirven los dinosaurios y los juegos de dinosaurios. Porque por lo menos trabajo desde lo pedagógico, pero con los dinosaurios, por ejemplo, el ahorcado con nombres de dinosaurios.

¿Y me podrías contar cómo es una sesión donde implementas videojuegos? ¿Es decir, vos los preparás desde antes, llevas la computadora, tablet, tenés en el consultorio?

-Sí, sí. Llevo yo la computadora y ya tengo los... Los pongo como pestañitas en la computadora si son juegos que ya están hechos y bueno después de la sesión los elimino. Pero ya los dejo todos abiertos y los dejo como ordenados en las pestañas que se los voy a ir presentando.

¿Y alguna situación que haya surgido, por ejemplo, vos sacás la compu para hacer otra cosa, para buscar algo puntual y algún consultante quería jugar o te pasó algo así?

-No, no, no, no, jamás. Lo único sí, quizás pasa, pero también es un poquito de negociación, es el tema de cortar con la actividad. A veces se engancha mucho y cuesta un poquito más, pero bueno, no, no, nada que no se pueda sortear. No es nada grave, no es que te piden la computadora, que te la arrancan, que te la sacan, nada de eso. Incluso creo que en el marco del espacio, digamos en el consultorio, los nenes tienen como otra adaptación. Para que te des una idea, yo dejo el celular arriba de la mesa y jamás un nene me agarró el celular. O sea, es como que no... respetan mucho el encuadre los nenes en general, saben que hay momentos para cada cosa y que bueno, terminó, y ya está se terminó.

¿Leíste alguna investigación, algún paper al respecto sobre este tema, sobre los videojuegos en particular?

-No, nunca. No, no, no.

¿Cuando estudiaste en la universidad y en la tecnicatura te enseñaron algo sobre las TIC y la educación o sobre los videojuegos y el uso en los niños?

-Sí, sí, hemos visto creaciones de juegos, de algunos juegos, que la verdad no los puse en práctica, tampoco me acuerdo ni cómo se llamaban las aplicaciones ni nada, pero sí, sí, sí, lo había visto.

Fue en una materia referida a...

-Fue en informática educativa, sí, sí, en informática educativa. Ahí lo vi, vimos los juegos, cómo crearlos, todo, pero no, nunca los hice. En su momento sí mientras cursaba la materia pero después no, nunca nos lleve a la práctica real del consultorio.

¿Y te parece que sea un contenido que es necesario incluirlo?

-Sí, sí, hoy en día sí.

¿Por qué?

-No sé si es necesario, no sé si es imprescindible, pero que a veces ayuda, sí.

¿Bien, vos decís que ayuda para en un futuro profesional, para conocer o para qué ayudaría?

-Sí, sí, re. Y aparte no solo eso, sino que fuera de esto, de que nosotros tenemos que aggiornarnos un poquito más... incluso también nos tenemos que poner al día con lo que juegan los chicos fuera de lo que tenga nada que ver con nuestra práctica, pero necesitamos saber con qué juegan. Yo tengo niños muy pequeños fanáticos del GTA y bueno, a ver, tengo que más o menos saber de qué se trata el GTA, porque si no vienen y te cuentan... o también niños que tienen alguna ecolalia, que me ha pasado de tener niños con ecolalia diferida y repetir monólogos de algún juego, o sea...

Justo te iba a preguntar si sabías si algún consultante juega videojuegos.

-Sí, sí.

¿Y cómo lo sabes?

-Porque te lo hacen saber. La mayoría juega al GTA.

¿Esos son tus consultantes adolescentes o los más pequeños?

-No, no, en todas las edades. Yo sé que está mal, ya lo hablé con los padres, porque los pequeñitos, los de seis años juegan eso. Después también juegan mucho al Minecraft. Ahora están todos al Mario Bros pero es por la película.

¿Y cuando eras chica jugabas videojuegos?

-Sí, sigo jugando jajaja.

¿A qué jugás?

-Al GTA.

¡Ah! ¡Qué bien! Está bien. ¿Y antes también jugabas al GTA?

-Sí, sí, tuve todas las etapas, soy de la década del 90, así que pasé desde el Family con el Mario Bros, el Nintendo con el Mario Bros, primero, también Sonic, y todos los videojuegos de la Play, todos, todos. No te digo que soy tan fanática, pero bueno, sí, he consumido mucho y cuando tengo tiempo sigo consumiendo videojuegos.

¿Consideras que los videojuegos intervienen en el aprendizaje?

-Eh... Oh, qué tema, ¿no? Depende de la cantidad de tiempo que se consumen. Me parece que en ese sentido pueden llegar a intervenir.. si hay mucho tiempo frente a la pantalla... pero eso en general no es solo con el videojuego, puede ser la tele, el celular, lo que sea, y sí. Sí porque se pierden y no... Sí, considero que deben de tener un tiempo limitado para usarlos. Peeero, también te digo... y lo que pasa es que muchos no los conocen, pero yo sí los conozco y los comparto... El videojuego didáctico me parece re copado, la verdad que es... nada, desde el duolingo simple que es ese que te enseña idiomas hasta cualquier tipo, que más que nada es un juego también el duolingo. Sí. Hay un montón de cosas interesantes, pero bueno, lo que pasa es que no tienen un buen uso. Muchas veces tampoco hay control del otro lado, porque en general cuando están jugando no es que los padres están ahí, si no, no dejarían que un niño de 6 años esté jugando al GTA porque ya sabemos que hay y bueno, se ve que los padres no y ahí te das cuenta de que ni siquiera saben, pero bueno.

Y bueno, ya para cerrar ¿me podés contar cómo es un día de tu trabajo? ¿Qué cosas hacés? ¿Cómo planificas, si es que planificas la sesión? ¿Qué recursos utilizas? Lo que vos quieras.

-Ah... las planificaciones yo las hago por objetivos. Tengo determinado objetivo con un niño, por ejemplo, no sé “tenemos que reconocer vocales” bueno, listo, para reconocer las vocales estamos tres sesiones y la cuarta la tomo como el afianzamiento para ver si realmente ya las reconoce. A veces más, a veces menos. Pero bueno, sí. Siempre se planifican las sesiones, siempre, siempre. Lo que sí hago mucho... mea culpa, porque no sé si está tan bueno, pero es juntarlo bastante por edad o por objetivos más que nada y economizar tiempo. Entonces uso

el mismo material quizás para dos o tres pacientes que estamos viendo lo mismo. Incluso a veces no coincide la edad ya te digo, pero sí lo que necesitamos ver. Y planificar...en general me hago una planificación, no te diría anual, pero a partir de los objetivos ya más o menos me doy una idea de qué voy a trabajar. Y después lo que sí me pasa bastante es que se trunca todo por una necesidad de afuera, porque necesitan ayuda de una tarea y bueno, nada, es una necesidad del momento.

Claro, ¿y ahí atendés a esa necesidad o...?

-Sí, sí, ahí atiende a esa necesidad y bueno, quizás dejamos para otra sesión lo que se tenía planificado. A veces tenés que sacar el conejo de la galera porque incluso lo que te traen necesitas planificarlo en el momento porque tampoco es algo que puedas explicar así porque sí, porque ya sabes que no lo están entendiendo, entonces tenés que pensar “ay bueno ¿cómo se lo puedo explicar? ¿tengo que imprimir algo? ¿tengo que esto tengo que aquello?” todo durante la hora que tenés la sesión, o sea... Pero bueno, se logra, se logra, sí, sí.

Y en relación al recurso mucho papel. Yo sí soy la vieja del papel, aunque sé que a los chicos les aburre, capaz que lo hago como más, un poco más divertido o incluso, no sé, con nenes que tienen alguna dificultad, por ejemplo, disgrafía, te digo esto que se me ocurre porque pasó hace poquito, pero para trabajar la motricidad hicimos origami. como para hacerlo más didáctico y no tan aburrido, porque si no, si vamos a seguir trazando letras... pobrecitos. Mucho sensorial con los más chiquitos, mucho escribir en polenta, con los dedos, muchas cosas sensorial también. Depende de la edad de los recursos.

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS	INCIDENTES
Intervención psicopedagógica.	Videojuegos.	Motivos de elección.	<i>“[...] sí estoy en contra y lo reconozco de los juegos que son, no sé, que ganan moneditas a cada rato y que pasan esas cosas. ¿Por qué? Porque entiendo que la recompensa inmediata, los acelera más y, bueno, después es como que quieren</i>

			<i>todo ya.”</i> <i>“[...] son una manera de engancharlos.”</i> <i>“[...] los chicos hoy ya es difícil engancharlos con un libro o con algo más papel.”</i> <i>“Mucho depende de mi paciente y mucho depende también del trastorno que tienen. Ambas cosas. Por ejemplo, tengo dos niños que tienen autismo bastante severo, que juegan muchos videojuegos y tienen mucho esto de la recompensa de las moneditas. Entonces a ellos les propongo juegos que son más referidos a que les aparezcan “bien, muy bien, genial” como otro incentivo para alejar un poquito eso de las moneditas, pero que les interese porque están acostumbrados a eso. Después busco también mucho con intereses por ejemplo, hay muchos juegos de dinosaurios y aquellos niños que tienen intereses muy restringidos me sirven los dinosaurios y los juegos de dinosaurios. Porque por lo menos trabajo desde lo pedagógico, pero con los dinosaurios, por ejemplo, el ahorcado con nombres de dinosaurios.”</i>
		Función	<i>“[...] le he enviado a los padres en vacaciones links de juegos que me gustaban y que eran didácticos para que los niños jueguen.”</i> <i>“[...] en Word Wall me encanta el</i>

			<i>ahorcado, por ejemplo, me parece súper interesante, algunos cuestionarios de preguntas también.”</i> <i>“[...] hay una página de juegos que son para ordenar oraciones y esa también está bárbara, o completar con los artículos o completar con los verbos que corresponden.”</i> <i>“[...] no es que tampoco haga un juego muy... no sé si decir divertido, porque en realidad se supone que todos deberían ser divertidos. Pero no es que me ponga a jugar con un Mario Bros, por ejemplo.”</i> <i>“Los pongo como pestañitas en la computadora si son juegos que ya están hechos y bueno después de la sesión los elimino. Pero ya los dejo todos abiertos y los dejo como ordenados en las pestañas que se los voy a ir presentando.”</i>
		Aprendizaje.	<i>“[...] depende de la cantidad de tiempo que se consumen. Me parece que en ese sentido pueden llegar a intervenir.. si hay mucho tiempo frente a la pantalla... pero eso en general no es solo con el videojuego, puede ser la tele, el celular, lo que sea...”</i> <i>“El videojuego didáctico me parece re copado, la verdad que es... nada, desde el duolingo simple que es ese que te enseña idiomas hasta cualquier tipo, que más que nada es un juego también el</i>

			<i>duolingo. Sí. Hay un montón de cosas interesantes, pero bueno, lo que pasa es que no tienen un buen uso. Muchas veces tampoco hay control del otro lado, porque en general cuando están jugando no es que los padres están ahí, si no, no dejarían que un niño de 6 años esté jugando al GTA porque ya sabemos que hay y bueno, se ve que los padres no y ahí te das cuenta de que ni siquiera saben, pero bueno.”</i>
	Profesionales.	Formación.	<i>“Fui formada por psicoanálisis, pero actualmente estoy bajo el paradigma de la neuropsicología”</i>
		Concepciones.	<i>“[...] nosotros tenemos que aggiornarnos un poquito más... incluso también nos tenemos que poner al día con lo que juegan los chicos fuera de lo que tenga nada que ver con nuestra práctica, pero necesitamos saber con qué juegan. Yo tengo niños muy pequeños fanáticos del GTA y bueno, a ver, tengo que más o menos saber de qué se trata el GTA”</i>
	Tratamiento psicopedagógico.	Procedimientos.	<i>“Las planificaciones yo las hago por objetivos. Tengo determinado objetivo con un niño, por ejemplo, no sé “tenemos que reconocer vocales” bueno, listo, para reconocer las vocales estamos tres sesiones y la cuarta la tomo como el afianzamiento para ver si realmente ya las reconoce. A veces más, a veces</i>

			menos.” “[...] lo que sí hago mucho... mea culpa, porque no sé si está tan bueno, pero es juntarlo bastante por edad o por objetivos más que nada y economizar tiempo. Entonces uso el mismo material quizás para dos o tres pacientes que estamos viendo lo mismo.” “Y planificar...en general me hago una planificación, no te diría anual, pero a partir de los objetivos ya más o menos me doy una idea de qué voy a trabajar. Y después lo que sí me pasa bastante es que se trunca todo por una necesidad de afuera, porque necesitan ayuda de una tarea y bueno, nada, es una necesidad del momento.”
		Recursos.	“Llevo la computadora” “[...] mucho papel. Yo sí soy la vieja del papel, aunque sé que a los chicos les aburre, capaz que lo hago como más, un poco más divertido” “Mucho sensorial con los más chiquitos, mucho escribir en polenta, con los dedos, muchas cosas sensorial también. Depende de la edad de los recursos.”

DIMENSIONES	CATEGORÍAS EMERGENTES	SUB-CATEGORÍAS	INCIDENTES	PRIMEROS HALLAZGOS
Intervención psicopedagógica.	Videojuegos.	Motivos de elección.	Entrevistada 1: “[...] uso dos plataformas. Una es Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje [...] las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada. Glifing es española, pero tiene su estandarización argentina, sus baremos argentinos. JEL Aprendizaje es de una psicopedagoga argentina, Rufina Pearson. Y las dos parten de una evaluación para ver en qué nivel están los	Entrevistada 1: Plataformas con videojuegos basados en evidencia científica.

			<i>chicos y a partir de ahí programar un tratamiento. Son buenísimas, la verdad, las dos me encantan.”</i> <i>“Glifing lo que tiene es que ya directamente la plataforma, según los resultados, te da como sugerencias de intervención y cuántas sesiones va a necesitar el chico, en base a los resultados de la evaluación. JEL, vos lo tenés que hacer, pero bueno, tenés también en la plataforma todos los recursos.”</i> Entrevistada 2: <i>“[...] se enganchan enseguida, que es diferente a llevar una fotocopia con material impreso.”</i> <i>“Pasa mucho, sobre todo con los niños con TDAH y con autismo, que cuesta engancharlos con otro tipo de actividades que no sea usar la compu o</i>	Entrevistada 2: Considerados un “enganche”. Entrevistada 3: Considerados un “enganche” para los niños más pequeños. Elección por
--	--	--	--	--

			<i>la tablet, cuesta, no con todos obviamente, sino con algunos casos en particular, y por eso creo que lo elijo en esos casos. Pero no solamente en nenes con diagnóstico, sino que como te digo, es una herramienta que está en el día a día.”</i> Entrevistada 3: <i>“[...] en el tratamiento depende del paciente. Si por ahí es un adolescente y tiene como uno de sus hobbies jugar videojuegos, lo charlamos y lo podemos trabajar también, no hay drama.”</i> <i>“Y con los chicos, con los más pequeños digamos, lo que planteo a veces son videojuegos, pero más pedagógicos. Algunos, no sé, vinculados con carreras, pero de cuentas, que se</i>	intereses de los pacientes.
--	--	--	--	------------------------------------

			enganchan un montón.” “[...] a mí me gusta explorar mucho por ahí lo que tiene que ver con las aplicaciones. Pero sí, algunos los armo yo adecuandolo al paciente. Otros busco plataformas pedagógicas” “[...] es raro porque a los adolescentes que tengo a ninguno les gusta jugar. Les gusta, no sé, el tema de YouTube o YouTube o ya te digo, colgar cosas en Internet, como más influencers, que centrados en los videojuegos. Entonces uno mira y trata de trabajar desde ese lado. En este momento lo uso más en educación, los videojuegos, que por ahí, en el tratamiento.” Entrevistada 4: “[...] sí estoy en contra y lo reconozco de los	Entrevistada 4: Considerados un “enganche”. Elección por intereses de los pacientes.
--	--	--	---	---

			juegos que son, no sé, que ganan moneditas a cada rato y que pasan esas cosas. ¿Por qué? Porque entiendo que la recompensa inmediata, los acelera más y, bueno, después es como que quieren todo ya.” “[...] son una manera de engancharlos.” “[...] los chicos hoy ya es difícil engancharlos con un libro o con algo más papel.” “Mucho depende de mi paciente y mucho depende también del trastorno que tienen. Ambas cosas. Por ejemplo, tengo dos niños que tienen autismo bastante severo, que juegan muchos videojuegos y tienen mucho esto de la recompensa de las moneditas. Entonces a ellos les propongo juegos que son más referidos a que les aparezcan “bien, muy	
--	--	--	---	--

			bien, genial” como otro incentivo para alejar un poquito eso de las moneditas, pero que les interese porque están acostumbrados a eso. Después busco también mucho con intereses por ejemplo, hay muchos juegos de dinosaurios y aquellos niños que tienen intereses muy restringidos me re sirven los dinosaurios y los juegos de dinosaurios. Porque por lo menos trabajo desde lo pedagógico, pero con los dinosaurios, por ejemplo, el ahorcado con nombres de dinosaurios.”	
		Función	Entrevistada 1: “Creo que hoy la tecnología llegó para quedarse, los videojuegos llegaron para quedarse, estamos en un pleno auge de desarrollo tecnológico,	Entrevistada 1: Escritura de oraciones. Aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora. Evaluación estandarizada.

			<i>pero me parece que no hay tanto conocimiento, y me hago cargo, no hay tanto conocimiento en el mundo adulto de lo que son los videojuegos y cómo poder gestionar los tiempos y qué videojuegos pueden ser para determinadas edades.”</i> <i>“[...] la única vez que trajo la Nintendo, la usamos después para hacer escritura de algunas oraciones, de dos oraciones, que es lo máximo que pudimos, pero me costó un montón regular el tiempo [...]”</i> <i>“[...] si no hay una regulación, una puesta de límites por parte de la familia, no me corresponde a mí, ser yo la que pone el límite, sí en mi espacio obviamente, pero bueno, me fue muy difícil. Por eso realmente es preferible</i>	
--	--	--	--	--

			que no la traiga, porque no hay como un control o una gestión del tiempo.” “[...] uso dos plataformas. Una es Glifing, que es aprendizaje de la lectura a través del juego, y la otra es JEL Aprendizaje [...] las dos son para el aprendizaje de la lectura y la comprensión lectora, o sea, trabajás fluidez y velocidad, dependiendo de las edades y, digamos, tiene una evaluación previa que es estandarizada.” Entrevistada 2: “Uso, por ejemplo, aplicaciones educativas que hay en Google si buscas. Que se yo, para trabajar atención por ejemplo sale el “Simon Says”... Les re gusta, porque en cada sesión le gusta recordar un poco más y	Entrevistada 2: Aplicaciones educativas para trabajar la atención. Entrevistada 3: Uso para convocar a los pacientes. Videojuegos para trabajar la atención.
--	--	--	---	--

			<i>trabajo un montón lo que es la memoria...”</i> Entrevistada 3: <i>“Generalmente en el tratamiento quizás no uso mucho, pero por una cuestión de que mis pacientes particularmente la mayoría tienen como una... no te voy a decir una adicción, pero sí tienen mucho tiempo en pantalla, entonces eso se complejiza, a veces sí para convocarlos o para hacer algo trato por ahí de usar algo vinculado más a algún juego, algo como más lúdico. Yo no tengo problema, a mí me gusta la tecnología, pero a veces en el consultorio se complica, pero a mí me gusta.”</i> <i>“[...] a veces a nivel atencional, vos podés armar algunos videojuegos, bah, podés armar con</i>	Entrevistada 4: Juegos didácticos.
--	--	--	---	--

			<i>algunas aplicaciones, no sé, como el Scratch, por ejemplo, y lo programás y que el gatito va para un lado y va para el otro, o mismo los chicos pueden programar, eso está bueno. O armás con, no sé, con un Canva podés armar algo interactivo mínimo, que para ellos representa como un videojuego...”</i> <i>“Lo que pasa es que también el recurso en sí mismo, si vos lo usás siempre, se agota, llega un punto que no podés todas las sesiones introducir algo del videojuego, porque es como todo, llega un punto que no tiene la respuesta que vos necesitás.”</i> Entrevistada 4: <i>“[...] le he enviado a los padres en vacaciones links de juegos que me gustaban y que eran</i>	Juegos para ordenar oraciones, completar con artículos y verbos.
--	--	--	---	---

			<i>didácticos para que los niños jueguen.”</i> <i>“[...] en Word Wall me encanta el ahorcado, por ejemplo, me parece súper interesante, algunos cuestionarios de preguntas también.”</i> <i>“[...] hay una página de juegos que son para ordenar oraciones y esa también está bárbara, o completar con los artículos o completar con los verbos que corresponden.”</i> <i>“[...] no es que tampoco haga un juego muy... no sé si decir divertido, porque en realidad se supone que todos deberían ser divertidos. Pero no es que me ponga a jugar con un Mario Bros, por ejemplo.”</i> <i>“Los pongo como pestañitas en la computadora si son juegos que ya están hechos y bueno después de la sesión los</i>	
--	--	--	--	--

			<i>elimino. Pero ya los dejo todos abiertos y los dejo como ordenados en las pestañas que se los voy a ir presentando.”</i>	
		Aprendizaje.	Entrevistada 1: “No podemos desconocer que hay un montón de TIC y apps para potenciar o para acompañar el aprendizaje y que nos estamos quedando afuera. Seguimos con el papelito, seguimos con la consigna impresa, con el escribir únicamente y hay un montón de recursos que nos podrían servir y no los conocemos. De hecho, yo hice un curso de TIC y apps para la educación cuando trabajaba en un organismo internacional. Y la verdad es que es un mundo al que hay que meterse, sobre todo quienes acompañan	Entrevistada 1: Recurso que potencia, acompaña y beneficia el aprendizaje.

			<i>desde las escuelas.”</i> <i>“[...] estos pibes vuelan con la tecnología, tienen tecnología en su casa y si nosotros como educadores les ofrecemos, perdón la expresión, pero pavadas... En vez de aprovechar ese tiempo, esa oportunidad de que conozcan aplicaciones o videojuegos o cosas que potencien o benefician el aprendizaje... creo que nos estamos quedando re atrás y que es re importante. Nos está faltando la novedad.”</i> <i>“[...] re podemos usar ese recurso para potenciar el aprendizaje. Porque generan motivación en los chicos y como que es algo atractivo también que sale de lo común. No creo que lo ideal es, o fuera, o fuese, no sé cómo se dice, pero no creo que</i>	Entrevistada 2: Puede generar una adicción.
--	--	--	--	--

		<i>lo ideal sea 100%, o sea, olvidarnos de lo tradicional. Pero creo que sí, que es importante poder usar para beneficiar el aprendizaje.”</i> Entrevistada 2: <i>“[...] creo que en algunos casos algunos nenes llegan a un nivel de adicción en el cual, bueno, está como te digo, una adicción con todas las letras. Y tuve un pacientito en particular que sí, que no podía pensar en otra cosa que no sea en eso. En ese caso ya le iba mal en el colegio, no dormía, con todo lo que trae no dormir, ¿no? mal humor, ansiedad, etc. Sí, en algunos casos es una experiencia muy fuerte.”</i> Entrevistada 3: <i>“Yo considero que lo que interviene en el aprendizaje es el tema</i>	Entrevistada 3: Puede intervenir en el aprendizaje si no tiene una restricción. Videojuego como mediador. Entrevistada 4: Es necesario un buen uso.
--	--	---	---

			<i>de no tener una restricción por ahí.”</i> <i>“[...] es un mediador y como todo mediador, si no lo retirás en algún momento, también se vuelve</i> <i>contraproducente, no el videojuego en sí, sino el tiempo por ahí y la no restricción.”</i> Entrevistada 4: <i>“[...] depende de la cantidad de tiempo que se consumen. Me parece que en ese sentido pueden llegar a intervenir.. si hay mucho tiempo frente a la pantalla... pero eso en general no es solo con el videojuego, puede ser la tele, el celular, lo que sea...”</i> <i>“El videojuego didáctico me parece recopado, la verdad que es... nada, desde el duolingo simple que es ese que te enseña idiomas hasta cualquier tipo, que más</i>	
--	--	--	--	--

			<i>que nada es un juego también el duolingo. Sí. Hay un montón de cosas interesantes, pero bueno, lo que pasa es que no tienen un buen uso. Muchas veces tampoco hay control del otro lado, porque en general cuando están jugando no es que los padres están ahí, si no, no dejarían que un niño de 6 años esté jugando al GTA porque ya sabemos que hay y bueno, se ve que los padres no y ahí te das cuenta de que ni siquiera saben, pero bueno.”</i>	
	Profesionales.	Formación.	Entrevistada 1: <i>“Mi orientación es neurocognitiva, es decir que yo hago tanto evaluaciones como tratamientos desde esa orientación porque creo que encontré en este marco teórico respuestas específicas</i>	Entrevistada 1: Orientación neurocognitiva.

			<i>para poder abordar todas las necesidades que llegan al consultorio.”</i> Entrevistada 2: <i>“Neurocognitiva o neuropsicológica.”</i> <i>“Mi universidad es como más tradicional, se va más hacia el psicoanálisis de hecho, no sé si es la corriente que a vos te gusta, pero bueno, se quedaron un poquito en el tiempo, ya es como que está todo más hacia el lado neuro, hay un montón de investigaciones, de conocimientos que avalan todo esto.”</i> Entrevistada 3: <i>“[...] no sé si te podría decir un lineamiento teórico, yo sí me especializo en una mirada más neurocognitiva.</i> <i>Generalmente para mis evaluaciones o para mis diagnósticos uso esa mirada... y después</i>	Entrevistada 2: Formación psicoanalítica. Orientación neurocognitiva o neuropsicológica. Entrevistada 3: Formación desde múltiples y diversas orientaciones. No tiene un posicionamiento teórico desde el tratamiento.
--	--	--	---	---

			<i>para los tratamientos depende mucho del paciente, no me encasillo en una sola teoría.”</i> <i>“[...] no tengo un posicionamiento teórico desde el tratamiento, sino que me acomodo o trato de analizar qué es lo que pasa con el paciente y en relación a eso planteo objetivos terapéuticos y obviamente también escuchando al paciente.”</i> <i>“ [...] a mí me gusta todo lo que tiene que ver obviamente con mirada neuro, tengo la maestría en Neurociencias en Favaloro, que ahora tengo que rendir a fin de año mi tesis o mi proyecto, hice la maestría en Neuropsicología en la Universidad de San Martín, que la terminé de cursar este año y</i>	
--	--	--	---	--

			<i>estoy armando el proyecto, y estoy cursando el doctorado en Psicopedagogía en la UCA, haciendo también mi proyecto de doctorado que tiene que ver con comprensión lectora. Y después, como necesitaba un poquito más de formación desde las miradas más de la facu, estoy haciendo la especialización clínica en Psicopedagogía en la UBA, que si bien tiene una mirada más psicoanalítica, me sirve también para lo que tiene que ver con la formación en la facu.”</i> Entrevistada 4: “Fui formada por psicoanálisis, pero actualmente estoy bajo el paradigma de la neuropsicología”	Entrevistada 4: Formación psicoanalítica. Orientación neuropsicológica.
		Concepciones.	Entrevistada 1: “Un poco para desterrar el mito es	Entrevistada 1: Aportes desde la neurociencias.

			<i>importante decir que, que uno tenga una orientación neurocognitiva no significa que vea a la persona solamente como un cerebro, porque por ahí se tiende a pensar esto: "ay no bueno, pero las neurociencias se olvidan de la individualidad de la persona" no, para nada. Yo creo que las neurociencias nos dan un aporte tremendo de cómo es el funcionamiento del cerebro, pero no solamente a nivel cerebral, sino cómo la persona funciona a nivel general y cómo es tan importante que tengamos en cuenta cerebro, conducta, lo social, lo emocional, y a partir de ahí acompañar."</i> <i>"[...] encontré en este marco teórico respuestas basadas en</i>	La persona funciona a nivel general: cerebro, conducta, lo social y lo emocional. Respuestas basadas en la evidencia.
--	--	--	---	--

			<i>la evidencia. Entonces, no es que yo digo que esto está bien, sino que, es lo que las investigaciones comprueban que es efectivo o eficiente en una intervención o en una evaluación.”</i> Entrevistada 2: <i>“Yo tengo la premisa de que un buen tratamiento siempre va de la mano de empezar con una buena evaluación neurocognitiva. Y virtualmente yo creo que no se puede. No hay forma de administrar un Wisc, que es la base de un tratamiento.”</i> Entrevistada 3: <i>“[...] nosotros no estamos exentos de esa realidad, porque vos también cuando hablas con un chico que tiene una adicción a los videojuegos, tenés que explicarle el por qué,</i>	Entrevistada 2: Necesario una buena evaluación neurocognitiva. Entrevistada 3: Necesario perder el miedo y estar inmersos en la actualidad.
--	--	--	---	---

			<i>no le puedes decir “no, no puedes jugar a los videojuegos porque te hace mal” bueno, sí pero ¿qué te hace mal? ¿Por qué? ¿Qué situación se genera a nivel, no sé, si quieres del cerebro, que te genera esta adicción como si fuera de cualquier droga? Nosotros tenemos que estar inmersas y tenemos que, para mí, perder el miedo. Porque la tecnología es algo que está hoy por hoy y más después de la pandemia. No podemos usar siempre lo mismo. Tenemos que tener otras herramientas.”</i> Entrevistada 4: <i>“[...] nosotros tenemos que aggiornarnos un poquito más... incluso también nos tenemos que poner al día con lo que juegan los chicos fuera de lo que tenga</i>	Entrevistada 4: Necesario estar actualizados.
--	--	--	---	---

			<i>nada que ver con nuestra práctica, pero necesitamos saber con qué juegan. Yo tengo niños muy pequeños fanáticos del GTA y bueno, a ver, tengo que más o menos saber de qué se trata el GTA”</i>	
	Tratamiento psicopedagógico.	Procedimientos.	Entrevistada 1: “Después de la evaluación, me siento a ver los objetivos del tratamiento, o sea, ¿qué hay que trabajar? ¿Cuáles son las fortalezas? ¿Cuáles son los desafíos? ¿Y cómo vamos a trabajar? Entonces, en base a eso, se crea un plan de tratamiento.” “[...] después de la evaluación, necesito hacer el plan de intervención y siempre trato de poder llevar al día esta intervención con los objetivos de tratamiento y después de eso poder ir haciendo un registro de	Entrevistada 1: Evaluación. Objetivos de tratamiento. Plan de tratamiento. Registro de las sesiones.

			<i>lo que fue la sesión: qué se trabajó, cómo, cuál fue la respuesta a la intervención. Eso por lo general lo hago, mientras tanto, cuando estoy con los chicos, como para no olvidarme después de cosas, porque después, la verdad, como tengo uno atrás del otro, se me olvida.”</i> Entrevistada 2: <i>“[...] en cuanto a la planificación puedo ir improvisando un poco también, en el consultorio ya tengo cosas guardadas, juegos, juguetes, y en la compu ya tengo todo acomodadito, digamos, donde están las páginas educativas, entonces por ahí improvisás, porque ves que el niño no está para determinada actividad, entonces decís “bueno, hoy está para usar la compu” y</i>	Entrevistada 2: Planificación. Entrevistada 3: Objetivos mensuales. Planificación de sesiones. Registro de las
--	--	--	---	--

			sacás algo para trabajar, que sabés que tiene que trabajar, como por ejemplo, la atención, que es lo más común, o la memoria o las habilidades académicas, que es lo más común también y que hay un montón para usar.” Entrevistada 3: “Antes de ir a la consulta, yo organizo objetivos mensuales con los pacientes, entonces generalmente ya tengo armada cuatro o cinco sesiones de lo que es tratamiento [...]” “[...] tengo como algo macro y después cuando estoy con los chicos voy viendo lo que pasó en la sesión, la analizo y planteo la siguiente.” “Analizo, voy marcando las cosas que observo como desafíos y las cosas en	sesiones. Entrevistada 4: Planificación por objetivos.
--	--	--	--	---

			<i>que hay avances, también como para ir viendo un poco el avance y voy marcando por ahí cuando termino algunas preguntas que me quedaron rondando o mismo de mi intervención si podría haberlo hecho de otra manera.”</i> Entrevistada 4: <i>“Las planificaciones yo las hago por objetivos. Tengo determinado objetivo con un niño, por ejemplo, no sé “tenemos que reconocer vocales” bueno, listo, para reconocer las vocales estamos tres sesiones y la cuarta la tomo como el afianzamiento para ver si realmente ya las reconoce. A veces más, a veces menos.”</i> <i>“[...] lo que sí hago mucho... mea culpa, porque no sé si está tan bueno, pero es juntarlo bastante por edad o</i>	
--	--	--	---	--

			<i>por objetivos más que nada y economizar tiempo. Entonces uso el mismo material quizás para dos o tres pacientes que estamos viendo lo mismo.”</i> <i>“Y planificar...en general me hago una planificación, no te diría anual, pero a partir de los objetivos ya más o menos me doy una idea de qué voy a trabajar. Y después lo que sí me pasa bastante es que se trunca todo por una necesidad de afuera, porque necesitan ayuda de una tarea y bueno, nada, es una necesidad del momento.”</i>	
		Recursos.	Entrevistada 1: <i>“De recursos tengo iPad, computadora, teléfono. De hecho, yo tengo dos computadoras, una para mí y una para el tratamiento [...]”</i> Entrevistada 2:	Entrevistada 1: Gran oferta de recursos digitales. Entrevistada 2: Gran oferta de recursos.

			<i>“[...] la compu, la tablet, el celu, lo uso un montón en el tratamiento [...]”</i> <i>“[...] soy adicta a comprar juegos y juguetes didácticos, un montón. Tengo la casa llena, de hecho tengo una repisa grande, llena de juguetitos que voy llevando. Y uso mucho material impreso también, así como también la compu.”</i> Entrevistada 3: Entrevistada 4: <i>“Llevo la computadora”</i> <i>“[...] mucho papel. Yo sí soy la vieja del papel, aunque sé que a los chicos les aburre, capaz que lo hago como más, un poco más divertido”</i> <i>“Mucho sensorial con los más chiquitos, mucho escribir en polenta, con los dedos,</i>	Entrevistada 3: Entrevistada 4: Gran oferta de recursos.
--	--	--	---	--

			<i>muchas cosas sensorial también. Depende de la edad de los recursos.”</i>	
--	--	--	---	--