

Este libro nos hacía falta. *Poner en juego el saber* sucede a los dos volúmenes que le precedieron: *La inteligencia atrapada* y *La sexualidad atrapada de la señorita maestra*. Estos tres libros, y los otros dos que se anuncian, *Los idiomas del aprendiente* y *Psicopedagogía en psicodrama* van conformando una obra contundente y sumamente prolífica que ya tiene perfil propio y original.

Alicia Fernández construye una clínica y afirma una teoría crucial en el cruce de lo mejor que se produjo en las otras disciplinas con la reducción y apropiación de la suya propia. Excelente entrecruzadora, interlocutora intelectual de casi todas las autoras y los autores contemporáneos que han abordado el tema, procesa los textos fundadores y los metaboliza para desarrollar sus propias ideas, para arribar a conclusiones novedosas e inéditas y para armar su particular manera de afirmar un polo conceptual que, de aquí en más, será referencia obligada para todos aquellos que se interesen en los niños, independientemente de la perspectiva que adopten.

A lo largo de las páginas que componen este volumen transita una mujer para quien las niñas y los niños no son referentes abstractos. Más que una referencia, las niñas y los niños autores de su propio pensamiento están ahí. Y Alicia Fernández nos invita a colocarnos en el lugar de los niños para comprenderlos, para adecuarnos a sus posibilidades, a sus necesidades, a su deseo. Este descentramiento no es inocente y lleva aparejada una modificación sustancial en las relaciones de poder que se establecen entre educadores, padres e hijos.

JUAN CARLOS VOLNOVICH

INDICE

Prólogo. <i>Juan Carlos Volnovich</i>	7
I. APRENDER ES CASI TAN LINDO COMO JUGAR	31
Enseñantes	
« <i>Papá me enseñó</i> » - « <i>Yo aprendí</i> »	34
El desear y la corporeidad en el aprendizaje	
« <i>Yo tenía muchas ganas de aprender</i> »	38
Qué entrega el enseñante	
« <i>Papá me dio una bici, más chica que la de él</i> »	39
Cómo entrega el enseñante	
« <i>Papá me dio una bici, más chica que la de él.</i> <i>Me ayudó a subir. La bici sola se cae,</i> <i>la tenés que sostener andando.</i> <i>Papá sostenía la bicicleta</i> ».	40
Lugar de las técnicas	
« <i>La bici sola se cae, la tenés que sostener andando</i> »	41
El lugar del desafío en el aprendizaje	
« <i>A mí me da miedo andar sin rueditas</i> »	41
Alegria del descubrimiento de la autoría	42
Los espacios del jugar, del aprender y del trabajar	
« <i>Aprender es casi tan lindo como jugar...</i> <i>pero no es lo mismo</i> »	43
Evaluar: ¿A quién? o ¿A qué?	
« <i>Papá no llevaba un boletín ...</i> »	
« <i>Papá corría a mi lado</i> »	49
El papá enseñante	
que el varón se atreve a mostrar	50
¿Cómo trabaja la inteligencia	
y desde dónde nace?	51
Qué es la inteligencia	52

Apéndice al Capítulo I	55
II. PARA APRENDER, PONER EN JUEGO EL SABER	57
A qué hacemos referencia con la palabra «clínica»	61
Construcción teórica	67
Importancia de la pregunta	69
III. EL SABER EN JUEGO	75
Saber – Conocer – Información – Aprender	77
Saber – Conocer	78
El saber de las preguntas –	
El conocer de las respuestas	85
Conocimiento – Información	93
IV. MÁS ALLÁ DE LOS NIÑOS QUE ATENDEMOS	97
Los niños preguntan, más aún, son pregunta.	
Hay que devenir niño para escucharlos	100
Más acá de los problemas de aprendizaje... ..	102
Inteligencia: desadaptación creativa	103
Más allá de la escuela	113
Más allá del consultorio	114
V. AUTORÍA DE PENSAMIENTO Y AUTONOMÍA	115
Reconocerle al sujeto su propia autoría	118
Autonomía de la persona y autoría del pensar	119
La autoría de pensar supone y produce	
un sujeto «inquieto»	120
Cómo propiciar la autoría de pensamiento	
desde las intervenciones del maestro	122
Un ejemplo de cómo el psicopedagogo	
precisa propiciar la autoría de pensamiento	
del maestro que deriva a un niño a consulta	122
Pensar y responsabilizarse	125
Pensable-pensado – «No pensable»	
diferente a «impensable»	129
Impensables – No pensables en las culturas y de cómo	
saliendo de un no-pensable se puede a veces	
hasta hacer pensable un impensable	132
VI. AUTORÍA DE PENSAR	135
Autoría de pensar: un lugar de resistencia	
de vida ante la desobjetivación de la sociedad	137
Autoría de pensamiento	
y la negación intrínseca al mismo	141
Autoría de pensar y agresividad	144
Autoría de pensamiento	
y «deseo hostil diferenciador»	147

VII. ALEGRÍA DE APRENDER:	
VIVENCIA DE SATISFACCIÓN Y AUTORÍA DE PENSAMIENTO	151
Modalidades de aprendizaje	
y autorías cercenadas o favorecidas	153
Autoría de pensamiento y pulsión de dominio	162
La alegría del encuentro con la autoría	164
La alegría es el humor hecho cuerpo	166
El grupo como posibilitador de alegría	166
Autoría de pensamiento y desafío	
como modo creativo de elaborar el miedo	167
VIII. EL JUGAR COMO PROMOTOR	
DE LA AUTORÍA DE PENSAMIENTO	169
El jugar como promotor	
de la autoría de pensamiento	171
La capacidad de estar a solas	172
Alegría y desafío	174
Aprendizaje: Tiempo «entre»	174
IX. EL CUERPO JUEGA EL SABER DEL DESEO	
Y EL DESEO DE SABER (PARIRSE «PAPÁ»)	177
Las caricias subjetivantes	179
Construyendo un <i>papá</i> y una <i>mamá</i>	180
Poner a jugar el lugar de padre – Encontrar al papá	187
X. FAMILIAS: DIFERENCIAS VS. EXCLUSIÓN	191
La autoría de pensamiento y el elegir	
o los movimientos de discriminación-exclusión	193
Las familias y los espacios de autoría de pensamiento	194
Proyecto de investigación realizado con familias	
posibilitadoras de aprendizaje	
en medios socioeconómicos carentes	196
Material y métodos	199
Autoría de pensamiento supone	
un posicionamiento ante las diferencias	201
Las diferencias como singularizantes	
y subjetivantes de cada uno	204
La diferencia como exclusión	
y despersonalización de cada uno	209
XI. SALIR POR LA PUERTA DE LAS DECISIONES	213