



Instituto de Formación Docente “Maestro Mario A. López Thode”

Tesina para la obtención del título de Maestro de Educación Primaria

Título de la tesina: La importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial

Presenta

Nombre del alumno: Melori Elliane Martínez Rosano

Tutora de tesina: Lic. en Psicomotricidad Claudia Castillo

Directora de IFD: Mtra. Esther Russo

Profesora del año: Mag. Mtra. Rosa del Luján Bejarano

Mercedes, diciembre de 2021

Resumen

En este trabajo se lleva a cabo una investigación desarrollada en una escuela de la ciudad de Mercedes. La misma se encuentra dentro de un programa de inclusión educativa, donde se promete garantizar tanto el acceso y permanencia de todos los niños en el sistema educativo, como lograr aprendizajes de calidad.

Con esta investigación se tiene como propósito valorar la importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial. A su vez, se intenta revelar cuáles son necesarios aplicar para que se dé el aprendizaje en los niños de este nivel escolar.

La presente tesina es viable dado que contiene información útil y pertinente para los docentes de educación primaria, por tanto considero que la misma puede llevarse a cabo. Si bien es un trabajo de especulación, puede ser perfectamente aplicable, teniendo en cuenta los aportes a la enseñanza.

Los objetivos generales para este trabajo son:

1. Explicar si el juego influye en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.
2. Revelar si el juego es necesario para que se dé un aprendizaje en los niños de nivel inicial.

La hipótesis prevista para este trabajo es: “El juego, como actividad psicomotriz, influye en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.”

Los objetivos específicos para este trabajo son:

1. Interpretar de qué manera influye el juego en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.
2. Determinar si el aprendizaje de los niños de nivel inicial viene de la mano de las actividades lúdicas.
3. Detallar cuáles actividades de juego inciden con mayor intensidad en el aprendizaje en los niños de nivel inicial.
4. Sugerir juegos que promuevan el aprendizaje.

Las palabras claves de esta investigación son:

Nivel Inicial. Psicomotricidad. Crecimiento. Educación Psicomotriz. Desarrollo. Fases del Desarrollo. Desarrollo Motor. Cuerpo o Esquema corporal. El juego. El valor del juego en la escuela. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

Abstract

In this work an investigation developed in a school in the city of Mercedes is carried out. It is within an educational inclusion program, where it is promised to guarantee both the access and permanence of all children in the educational system, as well as to achieve quality learning.

The purpose of this research is to assess the importance of play in the learning of initial-level students. In turn, an attempt is made to reveal which ones are necessary to apply for learning to take place in children at this school level.

This thesis is viable since it contains useful and pertinent information for primary education teachers, therefore I believe that it can be carried out. Although it is a work of speculation, it can be perfectly applicable, taking into account the contributions to teaching.

The general objectives for this work are:

1. Explain if the game influences the learning of the children of initial level.
2. Reveal whether play is necessary for early-level children to learn.

The hypothesis foreseen for this work is: "The game, as a psychomotor activity, influences the learning of the children of initial level."

The specific objectives for this work are:

1. Interpret how play influences the learning of early-level children.
2. Determine if the learning of the children of initial level comes from the hand of the playful activities.
3. Detail which play activities have the greatest impact on learning in initial-level children.
4. Suggest games that promote learning.

The keywords of this research are:

Initial level. Psychomotor skills. Increase. Psychomotor Education. Development. Phases of Development. Motor Development. Body or Body Scheme. The game. The value of play in school. Connections between play and intellectual development.

Dedicatoria

A mi hijo Francisco.

A mis padres:

Nanci y Gilmar

A quienes son como mis hijos, mis sobrinos:

Braian, Sol, Agustín, Valentina, Facundo, Joaquina, Sofía, Jeremías y Joel.

A mi sobrino nieto:

Lorenzo (Lorencito)

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme salud y fuerzas para llevar adelante este trabajo final, y, de igual manera, la carrera.

Mi agradecimiento al “Instituto de Formación Docente” (IFD) de Mercedes, así como también a la Escuela N°41 “José Enrique Rodó” de la misma localidad, por haberme permitido llevar adelante esta instancia de investigación para culminar la carrera. Agradecida a los maestros que colaboraron, con buena disposición y amabilidad, realizando las encuestas y entrevistas para llevar adelante este trabajo.

Agradezco a mi tutora por haberme guiado en el transcurso de este trabajo, brindándome su apoyo, dedicación y conocimiento en cada encuentro. De igual manera, agradezco a mi profesora de Análisis Pedagógico de la Práctica Docente (APPD) quien estuvo en cada detalle del trabajo para que todo saliera de manera profesional.

Por último, pero no menos importante, agradezco a mi familia quien me ha dado su apoyo incondicional a lo largo de la carrera, permitiendo mi ahínco y dedicación permanente estos cuatro años de estudio.

ÍNDICE

Resumen.....	pág. 1
Abstract.....	pág. 2
Dedicatoria.....	pág. 3
Agradecimiento.....	pág. 4
Índice.....	pág. 5
Índice de gráficos.....	pág. 7
Glosario de términos y abreviaturas.....	pág. 8
INTRODUCCIÓN.....	pág. 9
-Importancia de la educación para el ser humano.....	pág. 9
-Características del trabajo.....	pág. 10
-Planteamiento del problema.....	pág. 10
-Justificación.....	pág. 11
-Hipótesis.....	pág. 11
-Objetivos generales.....	pág. 11
-Objetivos específicos.....	pág. 11
-Preguntas a los objetivos.....	pág. 12
-Palabras claves.....	pág. 13
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	pág. 14
-Psicomotricidad.....	pág. 14
-Crecimiento.....	pág. 14
-La educación psicomotriz como práctica educativa.....	pág. 14
-Desarrollo.....	pág. 15
-Fases del desarrollo.....	pág. 15
-Desarrollo Motor: Grosero y Fino.....	pág. 15
-Cuerpo o Esquema corporal.....	pág. 16
-Movimiento, ¿si o no?.....	pág. 18

-El juego.....	pág. 18
-El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.....	pág. 20
- El valor del juego en la escuela.....	pág. 20
-Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.....	pág. 23
-Nivel Inicial.....	pág. 24
Estado de Arte.....	pág. 25
CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO.....	pág. 28
-Población.....	pág. 29
-Muestra.....	pág. 29
-Criterios de Investigación.....	pág. 29
-Método de recogida de datos.....	pág. 29
-Modelo de Encuesta.....	pág. 30
-Modelo de Entrevista.....	pág. 31
CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE DATOS.....	pág. 32
-Tabulación de Entrevistas.....	pág. 32
-Conclusión personal en base a los datos obtenidos.....	pág. 34
BIBLIOGRAFÍA.....	pág. 37
ANEXOS.....	pág. 40
-Anexo 1: Encuesta.....	pág. 40
-Anexo 2: Entrevista.....	pág. 43

Índice de gráficos

Gráfico 1: Maestro de Inicial o Maestro de Primer grado.....	pág. 40
Gráfico 2: Necesidad del juego para el aprendizaje.....	pág. 40
Gráfico 3: El juego como herramienta para favorecer el aprendizaje.....	pág. 41
Gráfico 4: El juego como recurso didáctico.....	pág. 41
Gráfico 5: Influencia del juego en el aprendizaje.....	pág. 42

Glosario de términos y abreviaturas

APPD: Análisis Pedagógico de la Práctica Docente

APRENDER: Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas

etc.: Etcétera

IFD: Instituto de Formación Docente

Lic.: Licenciada

Mag.: Magíster

Mtra.: Maestra

p./pág.: Página

PEIP: Programa de Educación Inicial y Primaria

INTRODUCCIÓN

IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN PARA EL SER HUMANO

El aula es considerada como el espacio donde se generan relaciones con el saber, por lo que el docente, mediante su intervención, brinda esa posibilidad a los alumnos.

Es indispensable la educación dado que su finalidad es difundir una cultura en conjunto con otros agentes educadores. Según el Programa Escolar, la escuela no es la única institución que asume la tarea de enseñar, pero su función es insustituible.

Se sostiene que la educación es esencial dado que permite fortalecer y favorecer los vínculos interpersonales y grupales que se dan en los escenarios educativos. De esta forma la educación se transforma en uno de los escenarios principales para llevar a cabo la democratización del saber, otorgando a todos las mismas posibilidades de acceso al conocimiento, más allá de sus diversos contextos sociales.

Kant hace referencia a la importancia y necesidad de la educación, destacando que el hombre debe ser educado, dado que, a medida que crece va empleando su propia razón, a la vez que maneja su conducta en el relacionamiento social continuo al que se expone por el resto de su vida. Por otro lado, sostiene que el hombre nace con cierta “debilidad inicial” la cual debe ser andamiada por otros que suplan esa debilidad. Cuando el individuo es pequeño es enseñado por otros, pero a medida que crece va desarrollando cierta autonomía que le permite manejarse por sí solo.

Otra arista importante en este tema es saber que el niño debe ser motivado a generar sus móviles, siendo estos quienes lo induzcan a intereses que luego desembocarán en acciones que en su conjunto forman la actividad; de esta manera comienza a marchar el motor del aprendizaje, teniendo al niño como protagonista.

Charlot manifiesta la importancia de la práctica, sus ventajas, la experiencia directa y viva, donde se potencia el docente a dominar circunstancias que se le presenten tanto en el aula como en el patio escolar (recreo), porque no solo el aula genera instancias de aprendizaje, sino que en todo lugar donde haya un niño y un docente dispuestos a aprender y a enseñar. Allí se dará un aprendizaje, que muchas veces resulta más significativo y, por ende, memorable. Cabe destacar que dicho aprendizaje no solo se da entre docente-alumno, sino también entre pares (alumno-alumno).

Si se le brinda educación a un niño, aprende, y si aprende desplegará actividades en situación, ya sea un lugar, en un momento de su vida, etc., con el andamiaje de las personas que le ayudan a aprender. Para esta acción no solo se requiere de un “otro”, sino también de un lugar (podría ser la escuela), de objetos, de otros agentes implicados en el aprendizaje del momento. Estos factores conforman una situación de aprendizaje, es decir, son elementos que llevan a una experiencia donde el niño es capaz de aprender.

CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO

En el presente trabajo se realiza una investigación cuyo escenario es una escuela de la ciudad de Mercedes. La misma es de Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas (APRENDER), lo que quiere decir que está inserta en un programa de inclusión educativa, prometiendo el acceso y permanencia de niños y niñas en el sistema educativo; asimismo procura el logro de aprendizajes de calidad.

A través de esta investigación se pretende, como propósito, valorar la importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial. A su vez, se intenta revelar cuáles son necesarios aplicar para que se dé el aprendizaje en los niños de este nivel escolar.

El presente trabajo se trata de un estudio de carácter descriptivo porque busca especificar propiedades y características importantes del juego como recurso didáctico válido en la educación primaria; a la vez que describe fenómenos, situaciones, contexto, sucesos, etcétera., detallando cómo son y cómo se manifiestan.

Así mismo, es preciso afirmar que es una investigación de tipo descriptiva dado que se pueden definir la importancia del juego recolectando datos de docentes que son maestros de la escuela donde se realiza la práctica. Como es sabido, la misma es una escuela APRENDER de la periferia de Mercedes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Analizando las pasantías en la práctica de los años anteriores, conjuntamente con la bibliografía consultada, se presume que las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial. Por tanto, el problema que plantea este trabajo es a partir de la interrogante: ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación inicial?

Es preciso contar con la información resultante de esta investigación dado que, como futuros docentes debemos estar en conocimiento de la misma, siendo tales estrategias una herramienta a utilizar en el aula, puesto que lo que se pretende es, justamente, promover y/o colaborar en el aprendizaje del alumno. Digo “promover y/o colaborar” considerándolo desde el paradigma en que estamos posicionados (constructivista), donde el alumno es co-constructor del conocimiento, mientras que el docente es quien acompaña el recorrido, haciendo su valioso e indudable aporte.

Para incursionar en esta temática, se pretende distinguir cuál es el valor del juego como herramienta que impulsa y promueve el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial. Una vez concluido esto, se pretende detallar si el juego incide o no con mayor intensidad en dicho aprendizaje; y por último, sugerir actividades de juego que lo promuevan.

JUSTIFICACIÓN

Considero que mi tesina es viable dado que contiene información útil y pertinente para los docentes de educación primaria. Por otro lado, es un documento de especulación pero que puede ser perfectamente aplicable, teniendo en cuenta los aportes a la enseñanza.

HIPÓTESIS:

El juego, como actividad psicomotriz, influye en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

OBJETIVOS GENERALES:

3. Explicar si el juego influye en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.
4. Revelar si el juego es necesario para que se dé un aprendizaje en los niños de nivel inicial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

5. Interpretar de qué manera influye el juego en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.
6. Determinar si el aprendizaje de los niños de nivel inicial viene de la mano de las actividades lúdicas.

7. Detallar cuáles actividades de juego inciden con mayor intensidad en el aprendizaje en los niños de nivel inicial.
8. Sugerir juegos que promuevan el aprendizaje.

PREGUNTAS A LOS OBJETIVOS:

1. ¿De qué manera influye el juego en el aprendizaje de los niños de nivel inicial?
2. ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje de los niños de nivel inicial con las actividades lúdicas?
3. ¿Cuáles de las actividades lúdicas son más influyentes en el aprendizaje de los niños de nivel inicial?
4. ¿Qué juegos promueven el aprendizaje?
5. ¿Qué herramientas proporciona el juego al docente?
6. ¿Para qué le sirve esa herramienta?
7. ¿Qué vinculación tienen los aprendizajes con las actividades lúdicas en educación inicial?

La factibilidad de esta investigación es alta, puesto que se dispone de los recursos necesarios para determinar los objetivos señalados, es decir, es posible alcanzar los objetivos planteados. A su vez, se cuenta con las condiciones necesarias, dado que se dispone de una tutora presente y comprometida con la investigación, así como también con una profesora dispuesta a ofrecer sus conocimientos y apoyo constante. Asimismo, se dispone de los elementos necesarios para realizarla, por ejemplo, se puede concurrir a la escuela para obtener los datos cualitativos y cuantitativos necesarios para llevar adelante la investigación.

Por otro lado, considero que mi tesina es original dado que contiene información relevante e indispensable para todo docente de educación primaria. Es un documento de especulación pero con altas posibilidades de aplicación, considerando el entusiasmo que puede generar, analizándolo desde los aportes a la enseñanza.

La psicomotricidad, como disciplina específica, no tiene asignado un espacio concreto en las aulas, aunque se acerca a través de la educación psicomotriz, principalmente en jardines de Montevideo, es por ello que muchas veces las actividades psicomotrices llegan a través de la mano de los docentes en la educación. En cambio, en este trabajo se vincula fuertemente al aula, dado que dicha disciplina nos brinda herramientas para

ampliar nuestro conocimiento acerca del desarrollo psicomotor, priorizando al juego dentro de las mencionadas herramientas.

En cuanto a la seguridad, esta investigación ha sido desafiante, puesto que, al enfrentarme a los métodos de investigación, he intentado analizarlos para extraer de allí una síntesis personal del tema investigado. A su vez, genera seguridad el hecho de que el trabajo de campo se lleve a cabo en la misma escuela donde se realiza la práctica, considerándose que a pesar de estar ubicada en un contexto vulnerable, geográficamente es de fácil acceso dado que se encuentra ubicada en una avenida de la ciudad, y, por tanto, se puede acceder sin necesidad de transportes.

Es preciso destacar que los colectivos docentes son receptivos a los intercambios, por lo tanto, se estima posible acceder a la información necesaria para llevar adelante la tarea de campo.

PALABRAS CLAVES:

Nivel Inicial. Psicomotricidad. Crecimiento. Educación Psicomotriz. Desarrollo. Fases del Desarrollo. Desarrollo Motor. Cuerpo o Esquema corporal. El juego. El valor del juego en la escuela. Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

En este Capítulo se adjunta material relacionado a esta investigación, es decir, sobre la importancia de las herramientas psicomotrices en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial.

Psicomotricidad: Es una palabra compuesta por “psico” y “motriz”.

“Psico” proviene del aspecto psicológico que implica los sectores afectivos e intelectuales del comportamiento, mientras que “motriz” se refiere al movimiento y la capacidad del individuo para su realización.

En la interrelación entre los aspectos afectivo, motor e intelectual, es en donde encontramos a la psicomotricidad (Lic. Claudia Castillo, 2020).

Según Bernard Acoutuorier, la práctica psicomotriz favorece el desarrollo de habilidades motrices de los niños, el proceso de maduración psicológica y emocional a través del movimiento, por lo que se puede hablar del desarrollo del pensamiento lógico del niño a través del desarrollo psicomotor.

Crecimiento: Según Romá Ferri, MT. (1996) en su escrito “Crecimiento y Desarrollo”, entiende por crecimiento al resultado de la división celular y de la síntesis de proteínas. A su vez, indica cambio en cuanto a cantidad, reflejado por el aumento del tamaño y peso, de todo o cualquier parte del cuerpo.

La Educación Psicomotriz como práctica educativa:

Se sostiene que el trabajo de la psicomotricidad contribuye al desarrollo físico, social, afectivo e intelectual en edad infantil de niños y niñas. Jean Piaget afirma que en los niños la inteligencia se construye y desarrolla, en los primeros años de desarrollo, a partir de la actividad motriz, y, a su vez, gracias a esa experiencia o vivencia corporal los niños pueden conocer su cuerpo, es decir, conoce y acepta sus limitaciones y posibilidades, desde el momento que se relaciona con su entorno. Ante esto, sostiene a su vez que la Psicomotricidad favorece el dominio del movimiento corporal. En tanto, la psicomotricidad permite obtener beneficios de sus múltiples facetas, permitiéndole al niño desarrollar sus potencialidades físicas, motoras y emocionales que luego contribuirán en su proceso educativo (intelectual).

Por otro lado, Alicia Menéndez sostiene que la educación psicomotriz es una práctica específica, aplicada en las escuelas de nuestro país desde hace treinta años. A su vez, es una propuesta educativa pertinente y adecuada, visualizándose un claro objetivo en la educación inicial, el desarrollo y la afirmación de la personalidad del niño. Estos rasgos acompañarán al niño en el transcurso de su vida.

Desarrollo: En palabras de Romá Ferri, MT. (1996), en su escrito “Crecimiento y Desarrollo”, hace referencia a este último (desarrollo) como el aumento progresivo de habilidad y capacidad para funcionar, permitiendo cierta facilidad en el funcionamiento. A su vez, indica, no sólo cambios cuantitativos, sino que supone también cambios cualitativos en lo que respecta al funcionamiento del niño.

Según el teórico Piaget, los niños de nivel inicial estarían transitando la etapa preoperatoria, la misma va desde los 2 a los 7 años. Aquí se observa un notorio egocentrismo en los niños, es decir, esa incapacidad de ponerse en el lugar del otro. En esta etapa el pensamiento es concreto y tangible, llegándose a un razonamiento intuitivo al final de la misma. Estos aspectos deben estar presentes a la hora de plantear los juegos en el aula.

Fases del Desarrollo: Continuando con lo planteado por Romá Ferri, MT. (1996) en su escrito “Crecimiento y Desarrollo”, tanto el crecimiento como las capacidades (hitos) del niño son clasificadas en etapas donde se describen las características de determinado rango etario. Estas etapas son útiles para orientar al docente puesto que describen los rasgos típicos del niño según la fase del desarrollo en que se encuentre, considerando que, según la etapa, se observan cambios particulares del desarrollo donde deben lograrse determinadas habilidades y capacidades.

La etapa pertinente de abordar en esta tesina es la de “Infancia temprana”, dado que va desde los 12 o 18 meses a los 6 años. En este período se encuentra el momento desde que el niño logra una marcha erecta hasta ingresar en el primer grado de primaria. La característica principal es la gran actividad del niño conjuntamente a todo el proceso de descubrimiento y confirmación. En esta etapa se presentan diversos cambios a nivel físico, cognitivo y a nivel psicosocial, que serían las tres grandes dimensiones que abarca el desarrollo. A su vez, comienza a surgir el concepto de sí mismo.

Desarrollo Motor: Grosero y Fino

Es relativo a la maduración del sistema muscular, esquelético y nervioso. Por un lado, el “desarrollo motor grosero” refiere a la adquisición de movilidad creciente y locomoción independiente. Las actividades motoras groseras incluyen: girar, alcanzar, sentarse, ponerse de pie y caminar.

Por otro lado, el “desarrollo motor fino” evoluciona a medida que el sistema nervioso madura. El niño aprende a utilizar los dedos y manos para: lograr la oposición del pulgar, la presión palmar, la liberación de objetos, la presión de pinza, etc.

DESARROLLO PSICOMOTOR OTRAS EDADES

EDAD	MOTRICIDAD GENERAL Y ESPECIFICA	LENGUAJE	SOCIO-PERSONAL
4 AÑOS	Incrementa su estabilidad cuando se apoya con un solo pie. Copia una cruz.	Entiende indicaciones del tipo: sobre, debajo, detrás, delante.	Se cepilla los dientes. Juega de modo cooperativo.
5 AÑOS	Salta usando alternativamente uno y otro pie. Coge pelotas que botan. Pinta una figura humana con sus partes (cabeza, cuerpo, brazos, ...).	Pregunta el significado de las palabras.	Comienzan los juegos físicos competitivos.
6 AÑOS	Perfecciona la coordinación general y específica.	Define objetos simples y su utilidad. Busca una explicación de los hechos.	Se fortalece la relación de grupo de amigos.

Fuente: Romá Ferri, MT. (1996). Introducción a los Cuidados de Enfermería Infantil. Capítulo I Crecimiento y Desarrollo, p. 6.

Cuerpo o Esquema corporal: El concepto de cuerpo es una construcción cultural que responde a un cierto momento histórico, es decir, ha ido variando a lo largo de la historia.

Por otro lado, “esquema corporal”, concepto que abarca la totalidad de la persona, es la representación mental que tenemos sobre nuestro cuerpo, partes, movimientos, limitaciones, etc., en relación al medio, ya sea en situación estática o dinámica. Este término fue definido por varios autores, las mismas coinciden en que es el conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo, el cual hemos ido formando a través de las vivencias, ya sean palabras, relación con el medio, impresiones sensoriales, relaciones recíprocas, etc.

Por otra parte, el autor Tasset (1987) sostiene que el esquema corporal es la toma de conciencia en cuanto a la existencia que se establece de las distintas partes del cuerpo en situación estática y de movimiento, así como de su evolución respecto al mundo externo. En otras palabras, es la representación más o menos precisa, que se logra desde la progresiva concienciación de sus segmentos, por medio de las diversas sensaciones recibidas a través de la relación y comunicación con los demás y con el entorno.

Considerándose la elaboración de dicho esquema corporal, es necesario considerar diversas etapas que se dan desde que el niño nace, hasta los once o doce años, siendo estas progresivas.

Ante esto, Ajuriaguerra (1979) distingue tres etapas relacionadas a la evolución y formación del esquema corporal:

1. “Etapa del cuerpo vivido (de 0 a 3 años)”. Entre lo afectivo y lo cognitivo no existe diferencia. Llegando a los tres años, el niño/a se visualiza como un “yo”, respecto a lo físico, ya sea en su relacionamiento con un adulto como desde la experiencia mantenida con su entorno. De igual manera, para la maduración del niño/a se dan procesos esenciales como el lenguaje y la marcha.
2. “Etapa del cuerpo percibido (de 3 a 7 años)”. Aquí se percibe la discriminación perceptiva, donde el esquema corporal que percibe el niño/a va adquiriendo de a poco una orientación, afirmándose, de forma paralela, la lateralidad. Finalizando esta etapa el niño/a puede centrar su atención tanto en los segmentos como en la totalidad de su cuerpo.
3. “Etapa del cuerpo representado (de 7 a 12 años)”. Una vez que el niño llega a esta etapa logra hacerse una representación mental de su cuerpo en movimiento, lo que le permite tener una conciencia más exacta de su motricidad. Esto, a su vez, le permite dominar su cuerpo con mayor exactitud, contando con mayor independencia en cuanto a sus acciones.

Según la revista infantil “Mis primeras aberturas en el jardín” (Capdevila y Gaudrat, 2006), editada por el Grupo Clarín, sostiene que no hay sustituto o reemplazo para el juego corporal, y, de ser así, siempre habrá una faltante.

Movimiento, ¿sí o no?

Según el autor Paín (1987): “El cuerpo forma parte de la mayoría de los aprendizajes, no sólo como enseña sino como instrumento de apropiación de conocimiento”.

El ser humano necesita de su cuerpo para la mayoría de las actividades que desee llevar a cabo, aunque hay instancias donde el cuerpo está menguado.

Muchas veces, los docentes emitimos expresiones en el aula como “Quédate quieto”, “No te muevas tanto”, “¡Que inquietos están hoy!”, entre otros; y no nos damos cuenta que lo que estamos haciendo es limitar el aprendizaje del alumno o simplemente provocar que ese aprendizaje sea temporal, o peor aún, dejado en el olvido, dado que el niño no tiene oportunidad de moverse en su campo expresivo necesario para el logro de algunos aprendizajes.

Quiétude - Movimiento

Entendiendo el movimiento como traslación en el espacio, podemos decir que para algunos niños el recreo resulta movimiento, siendo este el génesis de los reflejos y de ciertas manifestaciones corporales tales como las praxias, la gestualidad expresiva, las acciones, los contactos, etc. La quietud o inmovilidad total en un niño no existe, aunque parezca que ese sea el estado, hay movimiento.

En tanto, Jean Jacques Rousseau asevera que: “Para aprender a pensar es preciso ejercitar nuestros miembros, nuestros sentidos, nuestros órganos, que son los instrumentos de nuestra inteligencia”. Se percibe la misma idea en los fundamentos de la psicomotricidad, entendiendo que por el movimiento, el niño desarrolla la coordinación espacio-temporal y los medios de comprensión por analogía de la proyección de su representación.

El juego: (Raimundo Dinello, El derecho al juego)

Según este autor, el juego puede definirse como una acción “libre”, vivida como ficción, sin vincularse a las obligaciones de la vida cotidiana, siendo una actividad

libre, donde la palabra “actividad” recobra su significado: a veces una actividad ficticia en lo real o lo imaginario, pero ante todo, una actividad en movimiento. Es preciso saber que el juego no es la carencia de trabajo, por el contrario, es lo que el niño hace, aquella actividad que vive como ficticia. Esto significa que está fuera de la realidad objetiva, poseyendo una verdad personal para el que juega. Esto absorbe totalmente al jugador, lo compromete como tal, y éste es un aspecto importante, pues en esas instancias de entrega de la persona infantil, adolescente o adulto, donde las tendencias comunicativas, sociales y biológicas del ser humano, le abren paso al goce, primero emocional y luego sentimental, de la estimulante afectividad.

En palabras de Dinello: “...el juego es una acción continua, dinámica y generadora de afectividad. Por el contrario a las actividades dirigidas, la acción de jugar debe ser libremente elegida y no la respuesta a una obligación.”

Dinello sostiene que al utilizarse en la escuela una “apariencia de juego” como medio pedagógico a fin de inculcar al niño una parte del programa, se le está engañando, es “aparentemente” un juego, dado que el niño no dirige las cartas sino que el adulto se las impone en relación a una respuesta esperada. Según este autor, el niño/a pierde la alegría que provoca la diversión, puesto que ha de cumplir con un deber propuesto por el docente. En tal caso, el niño/a “produce” y no juega, haciendo que entre en otro “universo” el cual debe reconocer y entender.

Por otro lado, Rousseau (1762: 68) sostiene que el juego es la manera de expresarse que tiene un niño pequeño, generándole felicidad. A su vez, autorregula su conducta y ejercita su libertad. Es esencial aceptar al juego como herramienta útil y válida para que el docente intervenga en el aula. En cambio para los alumnos el juego es una manera de disfrutar de algo que les genera placer. Asimismo, el juego es la manifestación más importante de los niños, es su manera innata de aprender, de representar y de comunicarse con su entorno, manifestándose desde sus deseos, fantasías y emociones.

Las dimensiones del desarrollo infantil y el juego:

Según el autor Bañeres (2008: 14): “(...) el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional”.

Al decir del desarrollo psicomotor, por medio del juego los niños desarrollan su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

El valor del juego en la escuela:

Dinello, Raimundo. (“El derecho al juego”):

Como una manera de adaptarse a vivir con otros, el niño se esfuerza en parecerse a quien es su autor. Esta es una de las funciones más importantes del juego porque le permite al niño integrarse a la vida social, de donde tomará los elementos de identificación de los diversos modelos que lo rodean, facilitando así el hecho de acceder a distintos roles “de adultos”, o bien, tomando roles de regresión en cuanto al proceso evolutivo.

“Él hace también “como” el auto que arranca y como los pájaros que vuelan, tocando las estrellas, creando innumerables formas animadas, acompañadas de increíbles piruetas corporales o de mímicas antropomórficas. Es una apertura hacia el mundo fantástico, que va a colorear lo real al punto de experimentar una vivencia en el espacio de lo imposible. En un instante el puente se ha tendido entre lo irreal posible y el asentamiento de la realidad inexistente. Experiencia clave donde se apoyará la creatividad, tan solicitada más tarde de cara a situaciones inextricables.”

Una vivencia ambivalente

Mediante el juego es posible relacionarse de manera real o imaginaria con el otro, de distintas formas. Paralela o alternativamente, el significado del juego es colaboración y enfrentamiento, antagonismo y cooperación. El hecho de jugar el uno contra el otro significa jugar juntos. En el juego, el adversario es a su vez un compañero. Es cierto que me enfrento a un rival, pero es gracias a él que me puedo expresar, se actúa mediante la interdependencia.

Una ambivalencia importante en el juego es que el compañero es a su vez un adversario, siendo este al mismo tiempo, un compañero.

El juego en el deporte, muchas veces implica ganar o perder. En cuanto a la socialización, tengo habilidades y debilidades. Por otro lado, las rivalidades, las nenas por un lado, los nenes por el otro.

La tregua: Cuando el niño lleva el juego a todos los planos de la vida, juega para salir de situaciones, entra o sale de ellas, etc.

El autor D. **Calmels** (Capítulo V. “Juegos de crianza - Juegos generadores - Juego corporal”):

Dichos juegos ocurren en los primeros años de vida, siendo principalmente juegos corporales, los cuales se realizan, cambiando sus formas, hasta casi la adolescencia. Son transmitidos de generación en generación, creados a partir de una necesidad, siendo diversos en cuanto a las temáticas pero a su vez con contenidos similares.

Los juegos que los niños realizan con sus padres serán la guía o referencia para vincularse luego en juegos con otros niños o adultos.

Durante el juego corporal surgen acuerdos llamados “acuerdo tónico emocional”, donde se incluyen matices no verbales, variedad de gestos, actitudes, posturas, semblantes, interjuego de tensiones y distensiones.

Se dan 3 tipos de juegos “generadores” que se desarrollan a lo largo del crecimiento:

- a) Sostén
- b) Ocultamiento
- c) Persecución

Se practican en grupos, mediante reglas aprendidas y aceptadas por todos los participantes.

Los juegos corporales estimulan y actualizan los miedos básicos, por ejemplo, los juegos de sostén hacen referencia al temor a la pérdida de referencia táctil. En este caso, me viene a la cabeza un juego que practicábamos en la escuela llamado “bobito”, donde te parabas entre dos compañeros y tenías que dejar caer tu cuerpo (derecho) y sin despegar tus pies del piso, hasta que uno de tus compañeros te agarrara, dependiendo si te inclinabas hacia adelante o hacia atrás. Recuerdo que este juego me generaba esa incertidumbre de si mis compañeras me agarrarían o no. Este comentario viene a colación a partir de la llamada “referencia táctil”.

Según el autor Calmels (2009): “El adulto participa, consciente o no, de la construcción del cuerpo del niño”. El autor sostiene que esto se puede pensar en dos sentidos:

- Que el cuerpo del otro genera tranquilidad, sostén, aceptación y, si es de manera reiterada, proporciona la calma necesaria para propiciar de la continuidad la identidad.
- Que el cuerpo del otro ayuda a conformarnos, modelándonos con la mirada, la voz, la sonrisa, la escucha, la actitud postural, y, con el contacto. Lo esencial es tener presente esta función en las actividades cotidianas, asumiendo la participación activa en la corporización del niño, mirar, escuchar, oler, tocar, hablar, sonreír, contactar, contener, animar, es decir, hacer conciencia de nuestro cuerpo y del cuerpo de los demás, lo que dará lugar a muchas y variadas experiencias.

Calmels (2004: 14) sostiene que los juegos de crianza se transmiten de generación en generación, siendo creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Poseen una gran variedad de nombres y formas, variaciones del tema, etc. En cuanto a los juegos corporales sostiene que su contenido constituye la matriz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta.

Por otra parte, se considera interesante resaltar las características predominantes de los juegos de crianza. El autor Calmels sostiene que:

- Permiten la integración del niño y el adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o pre-lúdicas compartidas durante la crianza.
- Se dan durante los primeros años de vida, siendo principalmente juegos corporales.
- Son transmitidos de generación en generación.
- Han sido creados partiendo de un encuentro.
- Para ser constituidos como juego es preciso mantener un acuerdo, el cual desde una mirada psicomotora, sería un acuerdo tónico-emocional.
- No se programan con anticipación, ni se da demasiada explicación verbal previa a la acción lúdica.
- Pensando en la organización de un estilo psicomotor, los juegos son vitales.
- Se pueden nombrar los juegos esenciales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución.

(Calmels, 2004: 15).

Mientras tanto, **Vigotsky (1933: 162)**, sostiene que imitar es básico en el juego simbólico dado que ayuda a reinventar los objetos, a crear nuevos significados, por ejemplo, el niño que juega a amasar podrá jugar a ser como si fuera un panadero. Desde el enfoque psicológico se manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. Mediante ella, los niños se apropian del sentido sociocultural de toda actividad humana. Es así que la imitación nace a partir de la interacción con el entorno. Mientras el niño juega se está proyectando en las actividades adultas de su cultura, recitando sus valores y papeles futuros. De esta manera el juego acompaña al desarrollo, sabiendo que los niños comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, la cual sólo puede desarrollarse completamente con la ayuda de sus mayores y sus pares.

Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual:

- Las capacidades del pensamiento pueden ser desarrolladas a través del juego. En principio se estimula el pensamiento motriz, luego el pensamiento simbólico representativo, y, por último, el pensamiento reflexivo, es decir, la capacidad para razonar.
- Se crean zonas de desarrollo potencial teniendo al juego como fuente de aprendizaje.
- Se considera el juego como un estímulo para la memoria y la atención, duplicando su ampliación.
- El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él, los niños mantienen un vaivén de lo real al rol, coordinando además diferentes puntos de vista con el fin de organizar el juego.
- El juego es originario y desarrollador de la imaginación, dando lugar a la creatividad. Es una actividad donde el niño construye y crea, incluso cuando juega a imitar la realidad, esta se está construyendo en su interior.
- El juego permite diferenciar entre fantasía y realidad, realizándose acciones simbólicas que poseen diferentes consecuencias a las que tendría en la realidad.
- El desarrollo del lenguaje es potenciado mediante el juego. Existen, por un lado, los juegos lingüísticos (vocalizaciones del bebé, trabalenguas, canciones, etc.). Por otro lado, en el juego el niño necesita comprender, expresarse, nombrar objeto, etc., lo cual amplía el caudal léxico (reservorio lingüístico), sin perder de vista que interpretar personajes implica cierto comportamiento verbal, generando nuevos aprendizajes.

- El juego se desarrolla mediante la ficción, permitiendo desarrollar el pensamiento abstracto. En esto se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar, siendo esto la base de las combinaciones intelectuales.

Texto extraído y adaptado de: El juego como estrategia didáctica, Grao. “Importancia del juego infantil en el desarrollo humano”. Bañeres (2008: 17).

Nivel Inicial: Analizando el origen etimológico de estas dos palabras, “Nivel” proviene del provenzal “*nivel*” que a su vez deriva del latín “*libella*”, pudiendo traducirse como “pequeña balanza”. En tanto “Inicial” procede del latín “*initialis*”, lo que significa “relativo al comienzo”.

Al decir “nivel inicial” hace referencia a la primera etapa educativa, a la educación preescolar; ciclo de formación previo a la educación primaria.

Según el Programa de Educación Inicial y Primaria (PEIP), en el nivel inicial se deben crear instancias educativas donde el niño pueda vivenciar el espacio desde las emociones, teniendo en cuenta los objetos, al igual que su relación con el “otro”.

Cabe destacar que para este nivel de enseñanza es necesario abordar una didáctica que contemple ciertos aspectos tales como: una construcción metodológica, un ambiente de aula, el uso de los tiempos pedagógicos, el trabajo con la comunidad, y, el juego. Este último (juego) es el que compete a esta tesis, por lo tanto será el explicitado.

El juego es abordado como una metodología didáctica privilegiada. El juego simbólico para comprender el mundo de una manera más fácil, a la vez que promueve las relaciones sociales mediante el “hacer como si”. Por otro lado, utilizar el juego como juego en sí para la estructuración de la personalidad, desde un enfoque de libertad.

Para un incremento del desarrollo motriz es preciso la estimulación de las praxis, que a su vez favorece el desarrollo de su propio cuerpo, donde intervienen aspectos de placer, movimiento, comunicación y creación lo que contribuye a la construcción de su autonomía personal y social.

Para introducirnos en el concepto de psicomotricidad y su relación con la formación de docentes primero debemos hacer una breve reseña histórica del origen de la psicomotricidad.

La Educación Psicomotriz en la Educación Inicial:

Como espacio educativo de prevención en el ámbito de la educación inicial, se cree que la sala de psicomotricidad es indispensable. En este nivel se perciben intensas manifestaciones corporales propias de la etapa evolutiva que transitan los niños, y que posee un valor muy significativo. Por tal motivo, para un docente de nivel inicial es imprescindible estar consciente del valor del movimiento en esta etapa. Aún al incorporarse el código verbal, el cuerpo en movimiento sigue desempeñando un rol preponderante en la primera infancia.

El llevar a los niños a otro ámbito que no sea el aula, ha dado lugar a que el niño se exprese libre y auténticamente a través de actividades, gestos y movimientos.

Por otro lado, el movimiento da lugar a profundos niveles de comunicación. El hecho de acercarse a otro, es una conducta imprescindible para el crecimiento. La calidad de los contactos que se generen y la afectividad entre ellos, marcará fuertemente la personalidad del individuo. A su vez, el movimiento da lugar a la autonomía, la creatividad y la comunicación.

Aucouturier sostiene que el educador debe ser consciente que hace vivir a los niños un recorrido hacia la maduración. Debe conocer el espacio, el material, las palabras que utiliza, etc.

ESTADO DEL ARTE

“La Psicomotricidad en el Aula del Nivel Inicial” se titula una investigación realizada por la Lic. en Educación Inicial, Odalis Medalit Bocanegra Esparza, quien es miembro del Comité Consultivo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Trujillo. Directora del Jardín de niños N°215 – Trujillo.

Lo que se pretende en este trabajo es abordar el despliegue de la psicomotricidad en las aulas de Educación Inicial, así como también, analizar la importancia del desarrollo de las actividades psicomotrices en dicho nivel, dado que es allí donde se promueven los aprendizajes en los niños. Resulta imposible alcanzar aprendizajes si no existe movimiento.

En esta investigación se sostiene que las actividades psicomotrices son técnicas educativas en donde es utilizado el movimiento corporal tanto para la educación de niños y niñas como para su desarrollo psicológico, a partir de los primeros años de vida.

Por otro lado, es preciso saber que en los primeros años de vida la psicomotricidad tiene gran influencia en el desarrollo afectivo, intelectual y social del niño/a, cumpliendo así un rol muy importante en él/ella, considerando las individualidades, necesidades e intereses, y, de igual manera, favoreciendo el relacionamiento con su entorno.

De esta investigación se pueden extraer diversas conclusiones, por ejemplo que:

- la actividad motriz es un factor influyente en la inteligencia de los niños.
- el aprendizaje del niño/a está centrado en su acción sobre el medio, sobre los demás y sobre las experiencias vividas.
- a mayor y variadas experiencias motrices llevadas a cabo por el niño/a, más elevado será su desarrollo de capacidades.
- es desde el movimiento donde se forman los primeros esquemas mentales.
- se incrementan las sinapsis (conexiones neuronales) mediante los ejercicios motrices gruesos y finos.
- el dominio de los movimientos corporales del niño/a se ve favorecido gracias a las actividades psicomotrices.
- en cuanto al nivel cognitivo del niño/a, las actividades psicomotrices permiten mejorar la memoria, la atención, concentración, así como también, la creatividad.
- haciendo referencia a lo afectivo y social, los niños son capaces de afrontar y conocer sus miedos, así como también, relacionarse con los demás.
- el rol docente, ante las actividades psicomotrices, debe ser de acompañante.
- la psicomotricidad debe ser una de las estrategias o herramienta fundamental en las aulas de nivel inicial.

La Psicomotricidad en el Nivel de Educación Inicial es desarrollada por la investigadora PLASENCIA MIÑANO, Judhy Maritha, (2018), quien intenta proporcionar cierta información seleccionada y relevante sobre la importancia de la psicomotricidad en el nivel inicial.

Como objetivo general pretende analizar la importancia de la psicomotricidad en educación inicial; asimismo, como objetivos específicos se intenta:

1. Entender el marco conceptual de la psicomotricidad.
2. Conocer las implicancias de la psicomotricidad en la educación inicial.

La conclusión obtenida luego de esta investigación es que la psicomotricidad contribuye considerablemente a la formación integral de los niños, siendo de gran importancia para su desarrollo.

La importancia del juego en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial es una investigación desarrollada por LEYVA GARZÓN, Ana María (2011) en Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá-Colombia. Esta autora intenta proporcionar información seleccionada e importante sobre el juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

En esta investigación, enfocada desde lo cualitativo, se abordaron diversas perspectivas del juego con el fin de responder la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Igualmente se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación inicial, partiéndose de las características que presenta el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. Así mismo, se entendió el juego como una herramienta educativa que todo docente debe utilizar en sus prácticas educativas, con el fin de lograr en los alumnos distintos procesos de aprendizajes significativos que promuevan el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

En esta tesina se toma como método primordial la Investigación Educativa Cualitativa. Según el autor **James H. McMillan (2005)**, la investigación es un proceso para desarrollar determinado conocimiento, el mismo utiliza herramientas para obtener la información. Asimismo, sostiene que es un “proceso sistemático de recogida y de análisis lógico de información (datos) con un fin concreto”.

Por otro lado, McMillan hace referencia a la Investigación Educativa como un estudio sistemático y científico el cual utiliza aproximaciones cualitativas y cuantitativas.

Para este autor, los métodos de investigación son las formas en que se recogen y analizan los datos, siendo desarrollados, asimismo, con el propósito de alcanzar conocimiento por medio de procedimientos válidos y fiables. Para recoger los datos se pueden utilizar diferentes técnicas, por ejemplo, de medición, entrevistas y observaciones o documentos, etc. Sobre la investigación cualitativa, McMillan sostiene que en ella se exponen los datos como una narración, a diferencia de la investigación cuantitativa.

Por otro lado, el autor **Canales (2006)**, en cuanto a la investigación cualitativa sostiene que se mueve en base a los significados y sus reglas de significación, haciéndolo a través de códigos, documentos, o significaciones. Así mismo puede realizar mediante grupos de conversación, entrevistas, testimonios y documentos, siendo el orden social, exclusivo. Como ejemplo de este tipo de investigación son los cuestionarios, autobiografías, testimonios e historia oral, grupos de discusión, etc.

Según **Rafael Bisquerra Alzina** en su libro “Metodología de la Investigación Educativa”, sostiene que en las **investigaciones cualitativas** se dan aproximaciones a la realidad “desde adentro”, conjuntamente con las personas comprometidas e involucradas en dichas realidades. Asimismo, en este tipo de metodología se destaca la descripción y comprensión de las acciones e interrelaciones que surgen del contexto, y las que tienen como objetivo la transformación social y la emancipación de la persona (Bartolomé, 1992).

Es difícil representar esta metodología en una sola definición e identificar características comunes, dado que implica gran diversidad teórica y metodológica.

Para esta investigación se adhiere al paradigma de la investigación hermenéutica, la cual sitúa a la teoría en conversación con una síntesis de datos. En ella, la teoría funciona como punto de vista desde el cual se hará la interpretación.

En coincidencia con Martín Packer, quien hace referencia al trabajo de Martín Heidegger, se define la hermenéutica como el método de investigación más pertinente para el estudio de la acción humana. Este método (hermenéutico) implica un intento de describir y estudiar fenómenos humanos significativos de forma cuidadosa y detallada, con tal libertad como sea posible de supuestos teóricos previos, basada en cambio en la comprensión práctica. Heidegger determina este método dado que necesita cierta interpretación cuando se está explicando la experiencia.

POBLACIÓN:

La población involucrada en esta investigación son cuatro docentes de ambos turnos de una escuela de la ciudad de Mercedes.

Se trata de una escuela APRENDER, de contexto vulnerable en ciertos aspectos, mayormente de tipo social.

MUESTRA:

La muestra está integrada por cuatro docentes correspondientes a las clases de inicial y primer año.

CRITERIOS DE INVESTIGACIÓN: Cascada (Bola de nieve)

En este método se elige a un docente adscripto, luego se le hace una entrevista, preguntas o cuestionario. Posteriormente se le pregunta al docente qué otro docente podría colaborar y/o aportar en esta investigación. Cada docente irá proponiendo al siguiente a entrevistarse.

RECOGIDA DE DATOS POR MEDIO DE:

- Entrevista guiada: Previamente se eligen los temas, se formulan las preguntas y se elige el orden en que se preguntan.
- Encuesta: Se recopilan datos escritos mediante un cuestionario previamente diseñado.

Encuesta:

JUGAR PARA APRENDER

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL

¿ERES MAESTRA/O DE NIVEL INICIAL O PRIMER GRADO? *

- SI
- No

¿CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS? *

- SI
- No

¿UTILIZAS EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE? *

- A VECES
- SIEMPRE
- RARA VEZ
- NUNCA
- NO LO CONSIDERO UNA HERRAMIENTA ÚTIL PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE

¿PUDISTE O PUEDES CUMPLIR TU/S PROPÓSITO/S CUANDO UTILIZAS EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO? *

- NUNCA
- CASI SIEMPRE
- RARA VEZ
- SIEMPRE

PARA TI, ¿DE QUÉ MANERA INFLUYE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS? *

- NO INFLUYE
- INFLUYE POSITIVAMENTE
- INFLUYE NEGATIVAMENTE

Entrevista:

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL

PREGUNTAS
¿POR QUÉ CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL?
¿QUÉ HAS PRETENDIDO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?
SUGIERE ALGÚN JUEGO QUE PROMUEVA EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL.

CAPÍTULO III
ANÁLISIS DE DATOS

TABULACIÓN DE ENTREVISTAS

¿POR QUÉ CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL?	RESPUESTA ENTREVISTADO 1	RESPUESTA ENTREVISTADO 2	RESPUESTA ENTREVISTADO 3	CATEGORÍAS	CONCLUSIONES
RESPUESTA	“Porque el niño aprende en un contexto lúdico donde el disfrute y la creatividad motivan aprendizajes valiosos y aplicables a otros contextos diferentes, sean lúdicos o no.”	“El juego es la actividad de inicial por excelencia. Los niños pequeños y grandes adquieren conocimiento por medio de los juegos. Son actividades atractivas y naturales, también se hacen sin forzar ningún conocimiento.”	“Porque el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de los niños. A través de este comienzan a relacionarse y desarrollar habilidades sociales y de comunicación .”		Analizando las respuestas obtenidas, se observa que el juego es considerado una herramienta didáctica para el aprendizaje en los alumnos de nivel inicial, dado que es una instancia propia de cada niño, donde se dan experiencias significativas y memorables.
PALABRA CLAVE	Niño Aprende Contexto lúdico	Juego Inicial Conocimiento Actividades	Juego Niño Desarrolla habilidades		

¿QUÉ HAS PRETENDIDO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?					
RESPUESTA	“No puedo especificar competencias, habilidades o contenidos porque suelo utilizar el juego en propuestas de diferente área y con diferentes propósitos.”	“Matemática, Lengua, Geografía, Ciencias.”	“Contenidos de matemática en numeración y geometría.”		Por lo que se puede percibir, la utilidad del juego como herramienta para el aprendizaje es amplia, abarcando distintas áreas del programa.
PALABRA CLAVE	Juego Diferentes áreas y propósitos	Matemática Lengua Geografía Ciencias	Matemática		
SUGIERE ALGÚN JUEGO QUE PROMUEVA EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL.					
RESPUESTA	“La disposición de rincones lúdicos, me parece una muy buena estrategia para que el alumno	“Por ejemplo líneas curvas, rectas y en espiral. Jugamos en un circuito que tenga caminos con estas líneas y	“Juego la canasta. Cada niño debe tirar el dado y sacar la cantidad de tapitas que indica el mismo. Gana		Es evidente que la variedad de juegos aplicables en la enseñanza es muy amplia, puede ir desde juegos al aire

	cuente con la posibilidad de tener a mano diferentes oportunidades de juegos los cuales pueden ser dirigidos o no y de los cuales el docente puede disponer para propuestas con diferentes propósitos.”	adquieren el conocimiento por la vivencia.”	el jugador que junta más tapitas.”		libre, en el patio de la escuela, plaza, parque, etc., hasta juegos en el aula.
PALABRA CLAVE	Rincones lúdicos	Líneas Adquirir conocimiento por medio de la vivencia	Juego con dados y tapitas		
Entrevista de elaboración personal.					

CONCLUSIÓN PERSONAL EN BASE A LOS DATOS OBTENIDOS:

Analizando las entrevistas se puede interpretar que el juego influye positivamente en el aprendizaje de los niños de nivel inicial. Como se ha detallado en una de las conclusiones de la tabla, el juego se considera, tanto en inicial como en otros grados, una herramienta didáctica considerablemente aplicable para el aprendizaje de los alumnos, dado que se dan experiencias memorablemente significativas. Existen teorías psicológicas sobre la memoria, donde se sostiene que la memoria se activa o genera anclajes, muchas veces, mediante sensaciones, es decir, se puede anclar un recuerdo mediante los sentidos, en este caso será por medio de lo kinestésico (Tipo de inteligencia que consiste en procesar información a través del tacto y el movimiento.). Por tanto, si se realizan juegos didácticos con propósitos educativos, se obtienen resultados significativos y perdurables en el niño.

Como fue mencionado anteriormente, se puede determinar que el aprendizaje de los niños de nivel inicial viene de la mano de las actividades lúdicas. Esta estrategia como herramienta fundamental e indispensable si hablamos de nivel inicial, dado que, si bien a todos los niños les gusta jugar, en nivel inicial esta práctica es tomada con mayor entusiasmo, por tanto, es el momento clave y pertinente para ser implementado pudiendo generar en el niño los aprendizajes deseados. Los docentes esbozan en sus respuestas haber aplicado el juego como herramienta para enseñar distintas áreas, sosteniendo que, si se plantea de manera adecuada y pertinente, es una herramienta potente que puede ser explotada, y de hecho lo es, provechosamente, en la escuela y en todo contexto educativo.

En cuanto a las actividades lúdicas que inciden con mayor intensidad en el aprendizaje en los niños de nivel inicial se puede percibir una amplia y diversificada gama de ellos, abarcando distintas áreas del programa. Por ejemplo, en un juego donde se puede abordar matemática, pero también se pueden practicar valores, reglas de convivencia, etc.,

Es evidente que la variedad de juegos aplicables en la enseñanza es muy amplia, puede ir desde juegos al aire libre, en el patio de la escuela, plaza, parque, etc., hasta juegos en el aula.

Algunos de los juegos que promueven el aprendizaje, sugeridos por los docentes son:
-Dibujar en el suelo líneas curvas, rectas y en espiral. Se pretende que el niño juegue en el circuito donde tenga caminos sobre esas líneas. Así irá adquiriendo el conocimiento por medio de la experiencia vivida.

-Otro juego sugerido es el de la canasta donde cada niño tira el dado y luego saca la cantidad de tapitas que indica el mismo. Gana el jugador que junta más tapitas. Aquí no sólo se trabaja matemática, sino que el niño también aprenderá las reglas del juego, a respetar los turnos, a realizar actividades grupales, a compartir, etc.

De acuerdo al problema planteado en esta investigación se han analizado los datos obtenidos en las entrevistas y encuestas, pudiéndose concluir que las actividades lúdicas sí influyen en el aprendizaje de los alumnos de nivel inicial. En tanto, atendiendo a la interrogante que se plantea allí mismo (¿Qué tipo/s de juego/s utiliza el docente para favorecer el aprendizaje en los niños de nivel inicial?), se pudo observar que los juegos utilizados son diversos, yendo desde juegos al aire libre, hasta juegos de mesa.

Dependiendo de diversos factores como la edad del educando, sus capacidades, y, la enseñanza que se quiera dejar en el alumno será el tipo de juego que se proponga.

En cuanto a la hipótesis, analizando los datos obtenidos mediante los métodos ya mencionados por los cuales se recabó la información, se concluye que, efectivamente, el juego como herramienta psicomotriz influye en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Bibliografía:

- ANEP, CODICEN, CEIP (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria. Uruguay.
- AUCOUTURIER, B. y Lapierre, André. “La práctica psicomotriz, Reeducción y Terapia”. Editorial, Científica Médica.
- BERNARD, Michel. “El Cuerpo”. Editorial, PAidós.
- BLEZIO DUCRET, C. (2016). Guía de Escritura Académica. FLACSO - Montevideo, Uruguay.
- BOCANEGRA ESPERANZA, Odalis Medalit. “La psicomotricidad en el aula del nivel inicial”. Trujillo.
Documento recuperado el 17 de abril de 2021; disponible en:
<file:///C:/Users/Ceibal/Downloads/979-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2572-1-10-20151008.pdf>
- CALMELS, D. Capítulo IV: El juego corporal en la escuela. (<https://docs.google.com/document/d/1UIaShFhX58MGwXlshSK8IWSgOxdXE Di4/edit#>)
- CALMELS, D. “Cuerpo y Saber”. Capítulos de Psicomotricidad, D&B.
- CALMELS, D. “Del sostén a la Transgresión”. Editorial, BIBLIOS.
- CALMELS, D. Artículo “El cuerpo en los tiempos de la informática y la telemática”. Revista EPSIBA N°6.
- CAMARGOS, Ellen Kassia de; MACIEL, Rosana Mendes. La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento. Año 1. Vol. 9. págs. 254-275, octubre y noviembre de 2016. Recuperado el 27 de junio de 2021 de: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>
- CERÓN, M. (2006). Metodología de la Investigación Social. Santiago de Chile. Editorial LOM. Concha y Toro 23.
- CHARLOT (2006), Bernard. La relación con el saber. Elementos para una teoría. Edición TRILCE.
- CORTÉZ ARAYA, Elisa, (2017). ORIENTACIONES TEÓRICAS Y TÉCNICAS PARA EL MANEJO DE SALA DE PSICOMOTRICIDAD. Cuaderno de Psicomotricidad Educativa N° 1. Práctica Psicomotriz Educativa-Preventiva Expresividad Motriz y Juego en la Escuela.

Documento recuperado el 26 de junio de 2021; disponible en:

<https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>

- Definición.DE. Definición de “Nivel inicial”. Recuperado el 16 de abril de 2021; disponible en: <https://definicion.de/nivel-inicial/#:~:text=La%20idea%20de%20nivel%20inicial,antes%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20primaria.&text=Reci%C3%A9n%20a%20los%206%20a%C3%B1os.grado%20de%20la%20escuela%20primaria.>
- DINELLO, R. El derecho al juego. Documento recuperado el 26 de junio de 2021; disponible en: <https://docs.google.com/document/d/1fKtyWhFRkuvtOeVc5myaq9DEgFH5BV41XH-LKX4SdyQ/edit>)
- DORIO ALCARAZ, I. Cap. 9 Características generales de la Metodología Cualitativa. Documento recuperado el 26 de junio de 2021; disponible en: https://books.google.com.uy/books?id=VSb4_cVukkcC&lpg=PA3&ots=PwrwQjKvKP&dq=Investigaci%C3%B3n%20educativa%20SEG%C3%9AN%20Canales&lr&hl=es&pg=PA275#v=onepage&q=Investigaci%C3%B3n%20educativa%20SEG%C3%9AN%20Canales&f=false
- LARRASCQ, J. “Entrevista con la Prof. Dra. A. Rebollo, Ana Cerutti, R. Peceli”, Artículo publicado en el Cuaderno de Psicomotricidad, AUP. Documento recuperado el 26 de junio de 2021; disponible en: http://www.aupsicomotricidad.org/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=1788&seule=1
- LEYVA GARZÓN, A. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá, II Periodo de 2011. Recuperado el 27 de junio de 2021 de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Materiales de elaboración propia de la docente Lic. Psico. Claudia Castillo, (2020).
- PACKER, M. Investigación hermenéutica: La investigación hermenéutica en el estudio de la conducta humana. Universidad de California, Berkeley. Recuperado el 27 de junio de 2021 de:

<https://www.psicologiacultural.org/Pdfs/Traducciones/La%20investigacion%20hermeneutica.pdf>

- PLASENCIA MIÑANO, Judhy Maritha, (2018). “La psicomotricidad en el nivel de educación inicial”. TUMBES - PERÚ.

Documento recuperado el 20 de abril de 2021; disponible en:

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1116/PLASENCIA%20MI%c3%91ANO%2c%20%20JUDHY%20MARITHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- “QUEHACER EDUCATIVO” N°46 (Marzo, 2001). Educación Inicial: Diseño curricular, Psicomotricidad y Juego. FUM TEP. pp. 29-35.

- ROMÁ FERRI, MT. (1996). Tema I. Crecimiento y Desarrollo del niño.

Documento recuperado [última consulta el 26 de junio de 2021] de:

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/51529/1/capi1_CrecimientoDesarrollo.pdf

- SCHUMACHER, S. - McMILLAN, J. (2005). Investigación Educativa.

- TARDÍO, Reyes. Esquema corporal y psicomotricidad. Psicóloga, especialista en psicomotricidad.

Recuperado el 17 de mayo de 2021 de:

<https://neureduca.com/esquema-corporal-y-psicomotricidad/>

ANEXOS

ANEXO 1

Encuesta:

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL

¿ERES MAESTRA/O DE NIVEL INICIAL O PRIMER GRADO?

3 responses

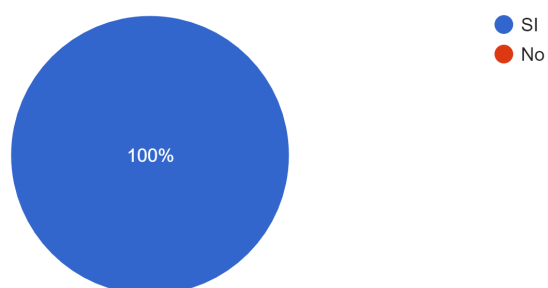


Gráfico 1. Maestro de Inicial o Maestro de Primer grado

Fuente: encuesta. Elaboración personal

¿CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS?

3 responses

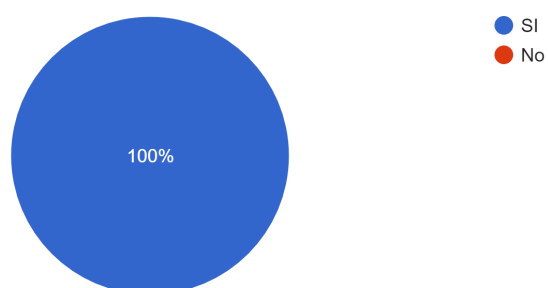


Gráfico 2. Necesidad del juego para el aprendizaje

Fuente: encuesta. Elaboración personal

¿UTILIZAS EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE?

3 responses

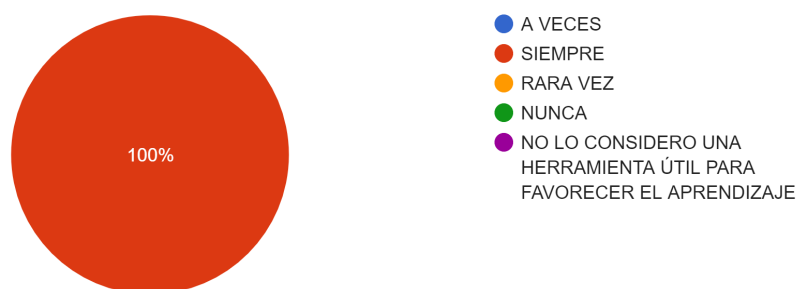


Gráfico 3. El juego como herramienta para favorecer el aprendizaje

Fuente: encuesta. Elaboración personal

¿PUDISTE O PUEDES CUMPLIR TU/S PROPÓSITO/S CUANDO UTILIZAS EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO?

3 responses

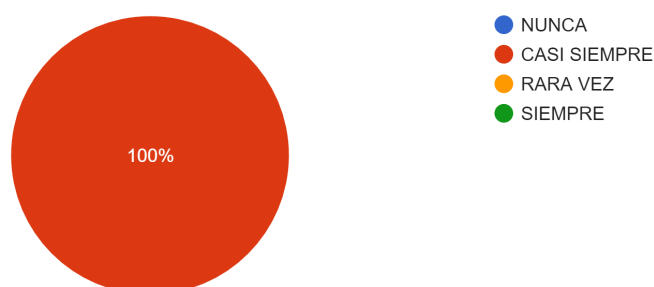


Gráfico 4. El juego como recurso didáctico

Fuente: encuesta. Elaboración personal

PARA TI, ¿DE QUÉ MANERA INFLUYE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS?
3 responses

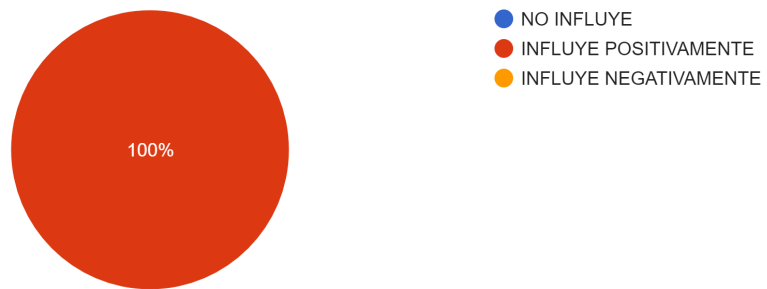


Gráfico 5. Influencia del juego en el aprendizaje

Fuente: encuesta. Elaboración personal

ANEXO 2

Entrevista:

IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL APRENDIZAJE EN EL NIVEL INICIAL

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1-	
<p>¿POR QUÉ CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL?</p>	<p>Porque el niño aprende en un contexto lúdico donde el disfrute y la creatividad motivan aprendizajes valiosos y aplicables a otros contextos diferentes, sean lúdicos o no.</p>
<p>¿QUÉ HAS PRETENDIDO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?</p>	<p>No puedo especificar competencias, habilidades o contenidos porque suelo utilizar el juego en propuestas de diferente área y con diferentes propósitos.</p>

<p>SUGIERE ALGÚN JUEGO QUE PROMUEVA EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL.</p>	<p>La disposición de rincones lúdicos, me parece una muy buena estrategia para que el alumno cuente con la posibilidad de tener a mano diferentes oportunidades de juegos los cuales pueden ser dirigidos o no y de los cuales el docente puede disponer para propuestas con diferentes propósitos.</p>
<p>2-</p>	
<p>¿POR QUÉ CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL?</p>	<p>El juego es la actividad de inicial por excelencia. Los niños pequeños y grandes adquieren conocimiento por medio de los juegos. Son actividades atractivas y naturales, también se hacen sin forzar ningún conocimiento.</p>
<p>¿QUÉ HAS PRETENDIDO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?</p>	<p>Matemática, Lengua, Gesto gráfico, Ciencias.</p>

<p>SUGIERE ALGÚN JUEGO QUE PROMUEVA EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL.</p>	<p>Por ejemplo líneas curvas, rectas y en espiral. Jugamos en un circuito que tengas caminos con estas líneas y adquieren el conocimiento por la vivencia.</p>
<p>3-</p>	
<p>¿POR QUÉ CONSIDERAS QUE EL JUEGO ES NECESARIO PARA QUE SE DÉ EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL?</p>	<p>Porque el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de los niños. A través de este comienzan a relacionarse y desarrollar habilidades sociales y de comunicación.</p>
<p>¿QUÉ HAS PRETENDIDO ENSEÑAR A TRAVÉS DEL JUEGO?</p>	<p>Contenidos de matemática en numeración y geometría.</p>
<p>SUGIERE ALGÚN JUEGO QUE PROMUEVA EL APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE NIVEL INICIAL.</p>	<p>Juego la canasta. Cada niño debe tirar el dado y sacar la cantidad de tapitas que indica el mismo. Gana el jugador que junta más tapitas.</p>