



La importancia del juego como estrategia de aprendizaje en primer ciclo

Lourdes Silvestri
4°C
IFD “Rosa Silvestri”

Docente de APPD: Silvia Jaureche
Director adscriptor: Mariza Dalmaud

2022

Sumario

Introducción.....	3
Marco teórico	
Antecedentes del juego.....	3 a 4
¿Qué es el juego?.....	4 a 7
Aprendizaje.....	7 a 8
El juego como estrategia de aprendizaje.....	8 a 9
Aprendizaje basado en juegos.....	9 a 11
Cualidades del docente como facilitador de aprendizajes.....	11
Juego y educación.....	12 a 13
Importancia del juego en nivel inicial y primer ciclo.....	13 a 14
Análisis pedagógico.....	15 a 22
Conclusión.....	22 a 24
Bibliografía.....	25 a 26

Introducción

Este ensayo trata sobre la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en primer ciclo. Durante la práctica magisterial de segundo y tercer año se ha observado que el uso del juego como estrategia de enseñanza en primer ciclo se desarrolla periódicamente durante nivel inicial, pero, cuando el niño ingresa a primer grado el juego desaparece casi por completo. Durante el desarrollo diario de las propuestas planificadas por los docentes se observan diferentes actividades que no incluyen el juego con bases pedagógicas. Consultados al respecto, los docentes manifiestan que esto responde a una necesidad práctica y primordial de abarcar la mayor cantidad de contenidos en el menor tiempo posible ya que el programa escolar es muy extenso. Además, expresan que los grupos no son los “ideales” para aplicar este tipo de estrategias porque se encuentran superpoblados y el aula tampoco posee las condiciones adecuadas en cuanto a espacio e infraestructura.

El juego se concibe como concepto, metodología y contenido. Sin dudas, una parte imprescindible del ser humano es la lúdica e implica una actitud frente a la vida y a lo cotidiano. Es producto de la interacción con otros y se visualiza en muchas de las prácticas culturales. Pero, es importante recordar además que, es un impulso natural e instintivo en el ser humano. Constituye un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. El juego ofrece una alternativa eficaz para generar en el estudiante diferentes cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar.

Marco teórico

Antecedentes del juego

La existencia del juego es “más viejo que toda cultura” (**Huizinga, 1974, p.11**). El hombre como protagonista de esta, desde la antigüedad ha jugado al igual que cualquier otro animal, ya sea para afianzar sus instintos o su comportamiento de adaptación. Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo. Con el juego la socialización es tomada como aspecto primordial tanto en épocas remotas como en la actualidad. Los primeros juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. El juego tuvo

entre los griegos amplitud y connotación como en ningún otro pueblo. Los niños jugaban con el trompo, la cuerda y la pelota, usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento, en las fiestas y diversiones populares se realizaban actividades que las instituciones educativas habían propiciado. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite. El juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, surge con mucha fuerza entre los pensadores de las luces como González Alcántud. El juego propicia diferentes situaciones como imitar, difundir ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. En el siglo XVIII el juego se posiciona como un instrumento de propaganda eficaz, la Revolución Francesa potenció la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de la iglesia, quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos.

¿Qué es el juego?

Según la **RAE (2021)** el juego es acción y efecto de jugar por entretenimiento. El juego es una conducta espontánea y a la vez es un derecho del niño que le posibilita la interacción consigo mismo, las personas adultas, sus pares y los objetos. Es considerado el conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores como respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos e inquietudes. “En el juego libre el niño se atreve a pensar, a hablar y quizás, incluso a ser él mismo.” (**Bruner, 1983 p.11**).

El juego constituye una actividad libre y flexible que produce placer porque le permite al niño llevar a la práctica sus propias ideas y brindar respuestas a su curiosidad. Por medio del juego el niño conoce y aprende, experimenta de manera autónoma, logrando desenvolverse con destrezas y habilidades, desarrollando su imaginación, inteligencia, creatividad, emociones y afectos. El niño juega en respuesta a sus motivaciones lúdicas internas que exigen de él esfuerzo en menor o mayor medida. “Es que en el juego y solo en él, puede el niño o el adulto

crear y usar toda la personalidad y el individuo descubre su personalidad solo cuando se muestra creador.” **(ANEP, CEIP. 2008, p.20).**

Hall (1904) por su parte, asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Indudablemente, el juego se posiciona como una acción que ayuda al ser humano a comprender y formar parte de la cultura a la cual pertenece desde su nacimiento. A través del juego los niños se interiorizan y entienden el por qué de ciertas creencias, el modo de vestir y actuar, incluso el modo de socializar, entre otras.

Según **Vygotsky (1991)**, el juego se caracteriza fundamentalmente por dar inicio al comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo su comportamiento, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya además que, lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Entonces, por medio del juego es posible desarrollar diferentes competencias que le permitirán al ser humano autoformarse e integrarse a la sociedad.

El juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción.

(UNICEF, 2018, p.8)

Indudablemente, el juego constituye un pilar fundamental para la formación de niños autónomos e independientes, capaces de afrontar de manera positiva las dificultades que se le presenten a diario, además de facilitar la toma de decisiones y el poder de resistencia frente a situaciones adversas propias de la vida misma.

Según la **UNESCO (1968)**, el juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo. Constituye una de las formas más importantes en las

que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Por lo tanto, el ser humano, obtiene por medio de dicha acción cualidades indispensables que le permiten desenvolverse con solidez frente a sus pares y los adultos en general. Para **UNICEF (2018)**, el juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo y de relacionamiento grupal. Esta competencia constituye una característica crucial para la vida en sociedad. Todo ser humano se halla sumergido en un entorno que lo condiciona y a la vez exige de él ciertos comportamientos. A través del juego se potencian actitudes de relacionamiento positivo como la libertad de opinión, el diálogo e incluso la existencia de otros puntos de vista diferentes al de una persona. "...el juego es una acción voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría." (**Huizinga, 1968, p.4**).

Lo lúdico constituye en el aula un factor fundamental para alcanzar objetivos pedagógicos planificados con anterioridad por el docente. Un fin didáctico dependerá del objetivo propuesto por el docente y puede ser alcanzado gracias a esa cualidad característica que posee el juego, ya que el niño aprenderá jugando.

Bronfenbrenner (1987), por su parte, plantea que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producen en el terreno del juego fantástico. El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. Entonces, es indispensable que el niño experimente de manera sistemática mediante el juego para recibir, procesar y elaborar la información. Es decir, gracias al juego, el sujeto puede alcanzar un papel activo en los

procesos de interacción, percepción y comprensión del entorno lo que le permite desenvolverse en el mundo que le rodea.

Piaget (1946), concibe el juego como una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil. Encuentra en el juego simbólico, una instancia propicia para explicar el paulatino abandono de formas egocéntricas de pensamiento y la progresiva construcción de modalidades lógicas avanzadas, motor de su pensamiento y su razón. Entonces, es fundamental que los niños experimenten situaciones lúdicas porque a pesar de que son acciones que el individuo desarrolla a lo largo de su vida, poseen un factor desencadenante imprescindible durante la infancia.

Según **Winnicott (1972)**, jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, el jugar tiene siempre una implicancia corporal, implica una acción sobre el mundo externo y modifica a su vez el mundo interno. El mundo interior del niño se encuentra en constante sobreestimulación a causa del exceso de información de la era digital, focalizar la estimulación por medio del juego para lograr modificaciones internas valiosas que lo acompañen y lo ayuden a insertarse en una sociedad dinámica y cambiante es fundamental para la formación de seres humanos íntegros.

Aprendizaje

Según **Feldman (2005)** el aprendizaje puede definirse como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, el aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia. El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Aprender no consiste únicamente en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. Para aprender se necesitan cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. A pesar de que todos los factores son importantes, es necesario señalar que sin motivación cualquier acción que se realice no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el “querer aprender”, resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender.

Vygotsky (1924) expresa que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social, adquieren nuevas y mejores habilidades, así como el proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar. Es decir, por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales.

El juego como estrategia de aprendizaje

Según la **RAE (2021)**, una estrategia es un proceso regulable, es un conjunto de reglas que buscan una decisión óptima en cada momento. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. “...el juego se convierte en contenido en la medida que es enseñable, y al mismo tiempo, en estrategia metodológica esencial para la enseñanza de otros contenidos.”

(ANEP, CEIP, 2008, p.239).

Desde la perspectiva de la enseñanza y los aprendizajes, el juego posee diversas funciones como posibilitar la transición desde las sensaciones al pensamiento, de los esquemas sensorio-motores a la simbolización, permite al niño conocer sus fortalezas y aquellos aspectos que es necesario potenciar; es el medio ideal para promover la integración sociocultural, favoreciendo la comprensión del mundo, de sí mismo y de su relación con los otros. Además es un canal privilegiado de comunicación, expresión y creatividad que favorece la práctica de valores expresados en forma de reglas que devienen en normas de convivencia. Puede ser utilizado como metodología didáctica privilegiada ya que por medio del juego

simbólico se facilita la comprensión del mundo y de las relaciones sociales a través del “hacer como sí” y el juego por el juego mismo para la estructuración de la personalidad en un marco de libertad. “La estimulación de las praxias favorece un creciente grado de desarrollo motriz a partir del conocimiento de su propio cuerpo involucrando aspectos de placer, movimiento, comunicación y creación contribuyendo a construir su autonomía personal y social.” **(ANEP, CEIP, 2008, p.14).**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, ya que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica.

El docente hábil y con iniciativa integra juegos que se acoplen a los intereses y necesidades del niño, sin dejar de lado las expectativas, la edad y el ritmo de aprendizaje de sus estudiantes. “El juego constituye una situación privilegiada para potenciar el desarrollo y promover aprendizajes porque se produce por motivación intrínseca, resultando para niños y niñas una actividad gratificante, significativa y funcional.” **(INAU, 2004, p.55).**

Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) consiste en la utilización de juegos como herramientas de apoyo al aprendizaje, la asimilación o evaluación. Se basa, principalmente, en aprender jugando. Es decir, implementa el uso de juegos para la adquisición de las competencias planteadas. Es necesario que las personas adultas reconozcan el valor del juego en sí mismo, como la manera de interactuar con el mundo, de conocer y aprender qué caracteriza a la primera infancia. Los niños y niñas aprenden jugando y juegan para aprender. Su interacción con los objetos es esencialmente lúdica. Mientras juegan, investigan y comprenden cómo es el mundo, cómo son los demás, cómo son ellos mismos y cómo funcionan las cosas. “La actividad física y mental que se produce durante el juego contribuye a la maduración del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje.” **(INAU, 2004, p.15).**

El juego favorece el desarrollo intelectual, motor, creativo, social, emocional y del lenguaje. Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de unificar las distintas esferas de la vida del niño: el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general, de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar la continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño.

Según **INAU (2004)**, existen diferentes tipos de juegos para promover en la primera infancia:

Juegos tradicionales:

Es importante rescatar los juegos tradicionales y sencillos característicos de la cultura de pertenencia tales como rondas, juegos de dispersión, juegos cantados, rítmicos con palmas y otros elementos.

Juegos de exploración, de construcción, motores y psicomotores:

Favorecen el desarrollo motriz, afectivo y cognoscitivo al ofrecer a los niños diversas posibilidades de explorar el entorno, estableciendo relaciones lógicas en interacción con los objetos, las personas y consigo mismo. Para acompañar y fomentar el juego se sugiere que los programas y modalidades de atención implementen espacios de exploración con diversos objetos y materiales, de construcción, juegos motores, de ejercitación y coordinación psicomotriz.

Juego imitativo:

Se caracteriza por ser espontáneo y por relacionarse con situaciones de la vida cotidiana, de la familia y la cultura de pertenencia. A medida que crecen, el juego brinda a los niños la posibilidad de imitar y repetir una acción, dramatizarla, verbalizarla, actuarla. En los espacios, programas y modalidades de atención y educación se debe implementar el formato que caracteriza a los juegos hogareños, integrando de forma transitoria objetos traídos desde el hogar, cargados de afectividad y que permiten recrear escenarios familiares.

Juegos cooperativos:

Se caracteriza por la generación de acuerdos en base a sus cuatro competencias esenciales: la cooperación que se establece entre los jugadores para obtener un objetivo común, la aceptación de todos los jugadores por igual reconociendo las habilidades que cada uno posee, la participación de todo el grupo en un plano de igualdad ya que no hay ganadores ni perdedores, la diversión, producto de la desaparición del miedo a fracasar y del surgimiento de un estado de ánimo positivo.

Juego simbólico:

Refiere al juego mediante el cual los niños recrean el mundo que conocen, permitiéndoles avanzar más allá de los temas que les resultan cercanos. Mediante el juego simbólico amplían su vocabulario, encuentran nuevas formas de expresarse a través de gestos y acciones, construyen escenarios para la dramatización, negocian significados con otros jugadores, interpretan roles, elaboran secuencias y guiones. De esta forma, desarrollan su creatividad, canalizan su expresión y afirman el sentimiento de seguridad en sus propias posibilidades.

Según **Sarlé (2010)**, el juego simbólico, utilizado como estrategia metodológica, favorece la construcción del conocimiento, la descentración del pensamiento; desarrolla la autonomía infantil; promueve procesos de simbolización; facilita el acceso al mundo y la acción sobre él utilizando la imaginación y brindando posibilidades de producir cultura.

Cualidades del docente como facilitador de aprendizajes

El docente facilitador de aprendizajes crea el ambiente inicial para las experiencias a desarrollar, teniendo confianza en el grupo y en quienes lo integran. Ayuda a despertar y esclarecer los propósitos de los alumnos, así como los objetivos más generales del grupo, no solo los propuestos por él. Confía en que el estudiante desea realmente alcanzar aquellas metas significativas para él, siendo ésta la fuerza motivacional que subyace en todo aprendizaje. Organiza y pone a disposición del alumno la más amplia y variada gama de recursos para el aprendizaje. Se considera a sí mismo como un recurso flexible que estará en disposición de prestar todo tipo de ayuda al grupo. El facilitador trata de llegar a ser miembro del grupo y expresa sus ideas como un miembro más. “La atención y educación de la primera infancia requiere de personas adultas comprometidas que se constituyan en facilitadores del

desarrollo y en promotores de los aprendizajes de niños y niñas, conociendo y haciendo propias las estrategias que lo posibilitan.” (INAU, 2004, p.15).

Juego y educación

En los contextos organizados de educación, las experiencias a través del juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos.

Según **UNICEF (2008)**, el juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, imaginario, con compañeros y adultos, solitario, cooperativo, asociativo, físico, entre otros. La implementación en el aula de una u otra forma de juego dependerá del objetivo didáctico propuesto por el docente.

La educación en la primera infancia posee identidad propia, se caracteriza por promover interacciones afectivas, motoras y cognitivas, enmarcadas en propuestas lúdicas favorecedoras del desenvolvimiento pleno de cada persona, en pro de una mejor formación para las nuevas generaciones y del desarrollo humano del país.

(INAU, 2004, p.14)

El papel de los maestros y otros adultos consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; mediante una minuciosa planificación e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales. Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje. “Durante el juego, al igual que en las otras actividades, las personas adultas han de brindarles una atención personalizada.”

(INAU, 2004, p.56).

Es importante además, no olvidar que los niños no solo aprenden en los entornos formales y organizados. El entorno familiar y la comunidad son los lugares donde los niños pasan una gran parte de su tiempo, interactuando con sus padres, sus hermanos, los miembros de su familia extensa y sus vecinos. Estas interacciones y relaciones ejercen una influencia significativa en el modo en que los niños entienden y experimentan el mundo que les rodea. De hecho, los entornos familiares y la comunidad proporcionan excelentes oportunidades para

favorecer el aprendizaje a través del juego desde los primeros años de vida hasta los períodos preescolar y de primaria. La posibilidad de aprender mediante el juego no es exclusiva de los niños en edad preescolar. En los cursos de primaria, las oportunidades de juego potencian el dominio de los conceptos académicos por parte de los niños, además de fomentar la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede desarrollar el juego, incentivarlos en los primeros cursos favorece la implicación de los niños en su propio aprendizaje.

Jugar a juegos de mesa puede reforzar los conceptos matemáticos a la vez que incrementa la competencia social. Los clubes de lectura, la dramatización de historias y otras actividades relacionadas con la lectura incrementan en gran medida las probabilidades de que los niños con dificultades para leer puedan avanzar y no se den por vencidos.

La exploración de una amplia variedad de materiales impresos y herramientas de escritura puede incitar a participar a los niños que se muestran más renuentes a escribir y ayudarlos a aprender unos de otros.

Permitir que los alumnos de primaria se relacionen activamente con diversos materiales, temas y cuestiones favorece su capacidad de indagación y de resolución de problemas. En muchos entornos, lo normal sigue siendo el aprendizaje y el recuerdo de la información basados únicamente en la memoria. Cuando se les pregunta, muchas personas manifiestan la creencia de que el juego es una actividad frívola y de que las oportunidades de juego quitan tiempo al “verdadero aprendizaje”. Esa idea errónea se debe al desconocimiento de los beneficios del juego en la educación infantil, lo que hace que posiblemente muchas familias no demanden la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación.

Importancia del juego en inicial y primer ciclo escolar

Investigaciones científicas han confirmado que los primeros años de vida del niño son esenciales para su formación. Tal es así que, **UNICEF (2018)** se basa en las investigaciones científicas realizadas en los últimos treinta años para afirmar que el período más importante del desarrollo humano es el comprendido entre el nacimiento y los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la

competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito. A pesar de que el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez inigualable. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de ésta.

El aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante la primera infancia e incluso después de esta, las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo durante este período, por lo cual resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación de calidad.

En los programas y modalidades de atención y educación para la primera infancia es importante resguardar la forma de aprender por descubrimiento y de manera integral que tienen los niños y niñas pequeños, en contextos lúdicos y con sentido para ellos/as.

(INAU, 2004, p.55)

El juego durante este período permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad, período que normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje ABJ sigue teniendo una importancia trascendente, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en juegos pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.

Análisis pedagógico

El maestro debe tener presente que cada niño es un ser único, tal como expresa **INAU (2004)**, cada niño es un sujeto de derechos desde su nacimiento, quien posee iniciativa propia para actuar y conocer el mundo que lo rodea en relación con otras personas y con los objetos, en ambientes que le brindan confianza y seguridad. Por lo tanto, las instituciones educativas tienen el compromiso y la responsabilidad de brindarle a los estudiantes un clima de confianza, **¿por qué no garantizar ese ambiente confortable y seguro por medio del juego?**

Bruner (1983), plantea que por medio del juego el niño se atreve a pensar, hablar, e inclusive se atreve a mostrarse tal como es. Cuando el niño se siente seguro, el aula se transforma en un lugar de encuentro con el otro y consigo mismo. Se ha observado que en actividades aúlicas en las que el maestro no implementa el juego con bases pedagógicas los estudiantes no se involucran y se muestran desinteresados durante el transcurso de la misma. En cambio, si el maestro presenta propuestas donde el juego forma parte de la actividad, hasta los estudiantes con desempeño más descendido se animan a participar, intercambiar ideas e inclusive proponer las soluciones que crean pertinentes luego de razonarlas y llevarlas a la práctica.

El docente de primer ciclo debe recurrir a diferentes estrategias didácticas que exigen una adecuación a la edad de sus estudiantes para estimular y promover el aprendizaje. Expresa **Huizinga (1968)** que el juego es una acción voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría. Entonces, mediante diferentes actividades lúdicas planificadas minuciosamente el maestro puede enseñar el contenido que se proponga, además de complacer las necesidades, los intereses y las expectativas de cada niño. Continuando en la misma línea expresa la **ANEP (CEIP, 2008)** que el juego puede convertirse en contenido en la medida que es enseñable, y a la vez, en estrategia metodológica imprescindible para la enseñanza de otros contenidos.

En este aspecto, se ha observado alumnos que razonan de manera sorprendente frente a una consigna matemática si el recurso presentado lo estimula a jugar aprendiendo. Los niños

de nivel inicial y primer ciclo comienzan a enfrentarse a nuevos conceptos, como los de suma y resta que provocan en algunos de ellos estrés y ansiedad, dichas sensaciones disminuyen notablemente si el maestro integra los nuevos conceptos por medio de diferentes “máquinas” de sumar o restar que les permiten a los niños interiorizar dichos conceptos jugando. Por lo tanto, implementar el juego al momento de enseñar nuevos conceptos matemáticos le posibilita al niño representar mentalmente el nuevo concepto abordado.

Aprender jugando se posiciona como la opción predilecta de los estudiantes porque el juego es un impulso natural en el ser humano. En este sentido, la **ANEP (CEIP, 2008)** expresa que sólo a través del juego las personas crean y a la vez utilizan toda su personalidad, instancias que además posibilitan su descubrimiento. En consecuencia, utilizar recursos lúdicos en el aula permiten el desarrollo de la personalidad del niño, ayudándolo a conocerse, potenciando sus propias capacidades y construyendo su carácter que lo acompañará por el resto de su vida.

Además, el juego es una actividad gratificante que puede transformarse en un recurso para el aprendizaje, exige poner a prueba el ingenio y la creatividad docente para proponer juegos que atrapen y a la vez despierten el interés del niño. En este aspecto, **INAU (2004)**, postula diferentes tipos de juegos ideales para primer ciclo escolar o la primera infancia, como lo son los juegos tradicionales, de exploración, psicomotores, imitativos, simbólicos, entre otros. El docente a cargo seleccionará qué tipo de recurso lúdico implementará teniendo en cuenta el contenido y el objetivo de la actividad. Por lo tanto, es necesario que el docente posea conocimiento de los recursos disponibles en la escuela, para aprovecharlos al máximo y optimizar resultados. En este sentido, es fundamental que el maestro tome las precauciones necesarias antes de llevar a cabo las actividades, para que no surjan imprevistos.

Tal como expresa **INAU (2004)**, la educación de la primera infancia necesita de adultos facilitadores del desarrollo y promotores de los aprendizajes, capaces de conocer y a la vez hacer propias las estrategias que lo posibiliten. La finalidad o intencionalidad educativa del juego es lo que propone el docente y se manifiesta en la organización o en la planificación de su acción didáctica.

En la misma línea, existen planes de estudios formulados por escrito donde se describen los resultados si se utiliza dicha estrategia didáctica, pero no especifican los métodos o las pedagogías que deberían utilizarse para alcanzarlos. Entonces, es necesario que los planes de estudios incluyan las diferentes metodologías que debe seguir el maestro para aplicar el juego como estrategia pedagógica.

El Estado debe implementar nuevas políticas educativas que proporcione a los maestros guías claras y accesibles de implementación del plan de estudios para poner en práctica el aprendizaje a través del juego. Los maestros necesitan orientaciones curriculares accesibles que describan qué hay que hacer y por qué hay que hacerlo. Asimismo, necesitan de una formación apropiada para utilizar los materiales pertinentes. Ellos deben contar con recursos tales como guías de implementación sencillas para el día a día, capacitación sobre el plan de estudios y los materiales de enseñanza, además de una supervisión y apoyo constantes.

Si se implementa una formación curricular que combine las guías y los recursos de implementación necesarios, los maestros adquirirán una capacitación que les permitirá aplicar un equilibrio entre las actividades de aprendizaje guiadas por ellos y las basadas en juegos.

Otro aspecto de igual importancia constituye la autoformación docente de manera constante y sistemática para la implementación de prácticas educativas. Un maestro autocrítico y en continua autoformación constituye un pilar fundamental para la implementación del juego como estrategia didáctica.

Por otra parte, implementar un proyecto de centro basado en el juego asegura la utilización de dicha estrategia por todo el colectivo docente y a la vez denota que la incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo lúdico como fuente de realización personal y de salud física y mental. Tal como expresa **INAU (2004)**, la educación en se caracteriza por promover interacciones afectivas, motoras y cognitivas, enmarcadas en propuestas lúdicas favorecedoras del desenvolvimiento pleno de cada persona, en pro de una mejor formación para las nuevas generaciones y del desarrollo humano del país.

Un proyecto que posee como eje articulador el juego y prioriza el Área del Conocimiento de Lengua pero sin dejar de profundizar en el conocimiento Matemático, las diferentes Ciencias y el conocimiento Artístico potencia la formación de nuevas generaciones.

Continuando con lo expuesto, se ha observado en una escuela urbana un equipo de trabajo e investigación en función de mejorar la calidad educativa a partir de la cotidianidad del aula desarrollado propuestas lúdicas para enseñar algunos contenidos de la currícula, las que se trabajan con su respectiva referencia al tema, con sus correspondientes instrucciones, con los recursos que se necesitan para llevarlas a cabo, con las reflexiones posteriores y con la recuperación de los temas abordados, a manera de valoración del trabajo en el escenario áulico. Poner en práctica dicho proyecto ha evidenciado nuevas miradas, nuevas propuestas, nuevas ideas, que acompañan los cambios que se dan en la sociedad de manera vertiginosa.

INAU (2004) afirma que en la educación para la primera infancia es importante resguardar la forma de aprender por descubrimiento y de manera integral que tienen los niños en contextos lúdicos, pero, para aprender en contextos lúdicos todas las instituciones educativas deben disponer de materiales que permitan la implementación de un plan de estudios basado en juegos. No es posible implementar un plan de estudios de esta índole sin el equipamiento necesario y los materiales que sustenten su puesta en práctica.

Se ha logrado observar que el maestro planifica sus actividades en base a los recursos que la institución dispone, pero, muchas veces estos son limitados, obligando al docente a replanificar sus actividades. Incluso, hay quienes reciclan diferentes elementos que poseen en los hogares o compran los recursos con dinero propio. Una planificación eficaz es aquella que abarca todos los recursos necesarios para garantizar el aprendizaje, sin embargo, cuando llega el momento de ponerla en práctica no se cuenta con los materiales ni el equipamiento apropiado.

En otras situaciones, se ha observado que existen instituciones educativas que disponen del equipamiento necesario, pero, no pueden utilizarlo porque no es adaptable para la diversidad de estudiantes, en este caso la planificación docente basada en juegos se transforma en inviable.

La continuidad del trabajo en rincones de juego en primer ciclo configura una metodología sólida para implementar el juego como estrategia de aprendizaje ya que estos permiten que los niños y niñas aprendan de forma espontánea, según sus necesidades e intereses, y brindan una verdadera oportunidad de aprender jugando. Se ha observado durante la práctica magisterial de cuarto año una maestra de primer grado escolar que desarrolla de manera periódica experiencias de aprendizaje en rincones. Se visualizaron niños trabajando con total autonomía, con hábitos de orden ya incorporados, iniciativa propia y sentido de la responsabilidad, actitudes positivas frente al trabajo colaborativo y además reconocen y cumplen normas de convivencia. Cuando se le brinda a los estudiantes la posibilidad de jugar libremente en los rincones de juego se los aprecia entusiasmados, felices y con otras improntas que no se visualizan en alumnos donde los maestros desarrollan sus actividades de manera “tradicional”.

El rol del maestro es fundamental para asegurar una educación de calidad y para lograrlo es importante que entiendan la importancia del juego. Además, el maestro debe estar dotado de competencias y de la predisposición necesarias para poner en práctica un aprendizaje basado en juegos. Implica estar sensibilizado con el uso del aprendizaje a través del juego como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño. Para ello, se le debe proporcionar recursos prácticos para que entienda el valor del juego, ya que como se expresa en el marco teórico, algunos docentes afirman que los niños aprenden del maestro a través de la instrucción directa, y que las oportunidades de juego son solamente una recompensa por haber completado el “trabajo”.

Además, muchos de ellos expresan que temen perder el control del grupo durante el juego. Entonces, es evidente que los docentes necesitan una formación que les ayude a cambiar de mentalidad con respecto al modo como aprenden los niños. En lugar de limitarse simplemente a decirles a los educadores que el juego es importante, lo que de verdad se necesita es ayudarles a entender por qué lo es. Este propósito puede lograrse mediante recursos que incluyan una programación diaria que incorpore un tiempo de juego, juegos y otros materiales de aprendizaje práctico para ayudar a los docentes a gestionar un entorno de aprendizaje

basado en juegos. Cuando vean los resultados en cuanto a participación y mejora del aprendizaje de los niños, también ellos cambiarán de mentalidad.

Por otra parte, es necesario focalizar en la labor concreta de favorecer los entornos de educación centrados en el niño a la hora de seleccionar a los docentes para dichos entornos y cuando haya que establecer los objetivos de su perfeccionamiento profesional. Es necesario enfatizar en aquellas actitudes y competencias que posibilitan el florecimiento del aprendizaje y el desarrollo. El maestro debe poseer ciertas actitudes y competencias como la energía física y la curiosidad, la predisposición a probar nuevas prácticas y a dejar que los niños configuren parte de su propio aprendizaje, las aptitudes creativas y la predisposición a dedicar tiempo a preparar materiales y actividades lúdicas.

Es habitual que la formación de docentes de primaria esté dirigida hacia la enseñanza formal de competencias académicas en el aula, por lo tanto, se necesita una labor de promoción orientada a elaborar cursos que muestren a los futuros maestros los beneficios del juego y de los métodos y materiales adecuados al desarrollo para que los utilicen en sus aulas.

También es importante reformular la labor de los profesores magisteriales responsables de la capacitación de los maestros para fomentar una formación centrada en el juego.

En cuanto a los maestros que actualmente se encuentran ejerciendo la labor docente, es necesario que las instituciones educativas les garanticen el desarrollo de oportunidades de formación permanente y de carácter profesional fundado en las competencias prácticas de enseñanza y aprendizaje activos y en metodologías basadas en el juego. Hace falta un desarrollo profesional permanente y la elaboración de guías de enseñanza accesibles para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego.

Otra estrategia favorable es buscar maneras de incorporar a más adultos a las experiencias de aprendizaje de los niños para favorecer dicho aprendizaje. Se visualiza que a un solo maestro le resulta difícil poner en práctica una educación basada en juegos, por lo que la incorporación de una segunda persona en el aula, puede suponer una importante diferencia tanto para el maestro como para los niños. Tener a dos adultos en el aula implica que los niños dispongan de un mayor apoyo a la hora de experimentar el juego o de involucrarse en el

aprendizaje. Dicha diferencia se ha visualizado de manera muy positiva en aulas donde el maestro es adscriptor y cuenta con la ayuda extra del estudiante magisterial. Se ha logrado trabajar de manera dinámica y eficiente incluyendo a todos los alumnos, incluso en clases numerosas y a la vez apoyando alumnos con “discapacidades” para que experimenten relaciones más personales que intensifiquen sus experiencias de juego y potencien su aprendizaje. Los maestros manifiestan que el ABJ es potenciado con ayuda de docentes en formación ya que estos se caracterizan por poseer nuevas improntas y disposiciones a la hora de llevar a cabo las planificaciones.

Otra estrategia para implementar el juego didáctico en las escuelas es incluir en el aula escolar a profesionales que realizaron su Tecnicatura en Recreación en UTU ya que están capacitados para planificar, gestionar, desarrollar prácticas y actividades recreativas, lúdicas y/o festivas en las diferentes áreas y con diferentes actores. Además poseen herramientas para la construcción de vínculos interpersonales e intersubjetivos, tanto en espacios personales, grupales y con el medio que se desarrolla. Por lo tanto, podrían trabajar colaborativamente con el maestro a cargo, evaluando y sistematizando las experiencias lúdicas, ayudándolo a reflexionar sobre las prácticas educativas mediante un trabajo en equipos multi e interdisciplinarios. Contribuyendo de este modo al proceso de construcción del campo del conocimiento. Gracias a este acompañamiento, los maestros serán capaces de diseñar entornos de aprendizajes innovadores que potencien sus prácticas educativas.

Por otra parte, se debería incluir en las aulas de primer ciclo a un Asistente técnico en primera infancia ya que poseen sólidos conocimientos sobre los componentes biológicos, socio-pedagógicos, culturales e institucionales que configuran el desarrollo infantil, que posibilitan las acciones educativas requeridas para ese tramo etario como ejercicio pleno del derecho a la educación y en contextos institucionales diversos. Se ha observado que estos profesionales poseen un amplio repertorio en cuanto a canciones y juegos para la primera infancia que les posibilita un acercamiento mucho más dinámico y productivo para motivar y entusiasmar a los más pequeños.

La educación en primer ciclo escolar requiere de profesionales dotados de herramientas que potencien los aprendizajes significativos de sus estudiantes, para ello, posibilitar el acceso de Maestros de Primera Infancia (MPI) a primero, segundo y tercer grado escolar constituye una estrategia que derivaría en la utilización del juego como método didáctico ya que dichos maestros egresan para atender a niños desde el nacimiento hasta los seis años.

Se ha constatado que el maestro de la primera infancia cuenta con una formación integral y dirigida específicamente a esa franja etaria, se los prepara con un amplio repertorio de canciones infantiles y juegos que atrapan y despiertan la curiosidad de los niños. Se ha observado, una postura mucho más desestructurada en estudiantes de MPI (plan 2017) que en estudiantes de maestros de educación primaria común (plan 2008). Los niños de primer ciclo necesitan una predisposición docente que contagie y los inste a bailar, cantar, saltar, jugar, por lo tanto, el docente de primer ciclo necesita poseer otra impronta para atender esta franja etaria. Impronta que se observa claramente en el estudiante de MPI.

Conclusión

Teniendo en cuenta lo desarrollado a lo largo del marco teórico, considero que el juego puede ser utilizado como estrategia didáctica imprescindible para enriquecer el proceso de enseñanza. Posibilita la indagación docente sobre las diferentes actividades que implementará para favorecer de manera positiva sus prácticas educativas al mismo tiempo que permite dejar atrás rutinas tradicionales en donde reina lo estático, transformando el aula en un espacio divertido y dinámico, en donde los estudiantes participan activamente de su proceso de aprendizaje e interactúan permanentemente con sus pares a través de lo lúdico.

Luego de un análisis minucioso, apoyo la implementación del juego mediante una planificación docente que contemple las características del grupo, los recursos y los fines didácticos para avanzar pedagógicamente. El maestro actual debe propiciar instancias lúdicas que contemplen las necesidades de cada estudiante y a su vez deriven en aprendizajes significativos y oportunos que respeten los ritmos y los intereses de los mismos.

Ha quedado en evidencia que los aprendizajes son significativos cuando hay propuestas lúdicas que facilitan el aprender sin tensiones y el disfrute. Por lo tanto, definiendo una

educación transformadora que replantee el quehacer docente y posicione al maestro como facilitador y transformador de espacios didácticos por medio del juego. Apuesto a una educación de calidad donde el interés y la creatividad docente aporten dinamismo a las prácticas educativas además de estrategias lúdicas adaptables a las diferentes etapas de la educación en primer ciclo y a las áreas que componen el programa escolar.

Se concluye que, las instituciones educativas no siempre logran prestar atención a las diferencias individuales, sin embargo, puede utilizarse el juego como recurso didáctico para potenciar y a la vez complementar el proceso educativo de cada estudiante. Desde este punto de vista, es fundamental implementar el juego en todas las aulas escolares para visualizar y vivenciar los resultados de aprendizaje en los niños y niñas. Posicionar el juego como una estrategia que permite atender la heterogeneidad del grupo ya que cuando juegan nadie queda por fuera, todos tienen las mismas posibilidades, se encuentran en igualdad de oportunidades, lo que ayuda a canalizar y manejar la frustración ya que perder es una posibilidad que existe así como ganar.

Incorporando el juego de manera sistemática se demuestra a los alumnos que aprender es fácil y divertido. Además de impulsar en los estudiantes cualidades tales como la creatividad, el interés y el querer participar, respeto hacia los demás, entender y cumplir reglas, ganar prestigio entre sus pares, posicionarse con seguridad y comunicarse mejor. Por tanto, puedo afirmar que el juego mejora los vínculos entre pares y con el docente. Si el maestro se involucra en el juego los niños le tendrán más confianza y de este modo se acortará la brecha de poder existente en la relación entre ambos actores, pero, sin perder el respeto uno por el otro, lo que potenciará las prácticas educativas a favor de una educación de calidad.

Logré constatar que la mayoría de los docentes, sobre todo los de primer ciclo no utilizan el juego como estrategia didáctica que hace al proceso de aprendizaje más fructífero y enriquecido, dando como resultado la naturalización en los niños de que el espacio de juego es solamente el recreo, lo cual no tendría que ser así ya que el aula también es un lugar donde los estudiantes se pueden divertir, compartir y aprender con actividades lúdicas. Sucede lo contrario cuando el maestro utiliza el juego como una herramienta cotidiana para abordar los

contenidos programáticos, al punto de que, cuando le preguntas a un niño qué hizo en la escuela, responde “jugar”.

No obstante, se evidenció que cada aula se conforma por alumnos con diferentes niveles de conocimiento, algunos estudiantes son espontáneos y elocuentes al responder preguntas que surgen durante las actividades y otros no tienen respuesta alguna a las interrogantes del docente. En este sentido, el juego como estrategia didáctica se convierte en una solución y no simplemente en una estrategia didáctica.

La utilización del juego como estrategia didáctica para la enseñanza, puede aplicarse desde distintos ángulos. Al emplear el juego dentro de las actividades motivadoras y durante la apertura de la actividad puede configurarse como una herramienta para precisar los conocimientos previos que poseen los estudiantes sobre el contenido a abordar. No obstante si se utiliza como estrategia durante el desarrollo de la actividad, puede constituirse como un elemento que potencia el aprendizaje significativo. Mientras que si se lo emplea para dar cierre a la actividad, podría ser de utilidad para evaluar el nivel de comprensión logrado por los niños.

Evidentemente el combinar la enseñanza con el disfrute que brinda el juego, convierte al aprendizaje en algo divertido, motivador e interesante para cualquier persona. Es tarea del docente proponer actividades donde el juego esté orientado en función de los conocimientos que desee enseñar, la edad, los intereses y el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Para finalizar, considero que el juego es una herramienta educativa que todos los maestros deben utilizar en sus prácticas diarias para lograr en los niños procesos de aprendizajes significativos que contribuyan con su desarrollo y su formación integral como seres humanos. El juego debe ser tomado intencionalmente por los docentes porque cumple un rol sumamente importante como estrategia de aprendizaje en primer ciclo.

Bibliografía

- ANEP. (2022). *Marco Curricular Nacional*.
- ANEP, CEIP. (2008). *Programa de educación inicial y primaria*.
- Doldán, C, Pozzi, A, Zanguinetti, E. (2003) *Material de apoyo para el trabajo corporal con niños de dos y tres años: El Movimiento, las Praxias, el Juego y el Gesto gráfico*. Montevideo, Uruguay.
- [El juego en el desarrollo infantil].(s.f).
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Huizinga, A. (1974). *Homo ludens*. Alianza Editorial, SA.
- INAU. Plan CAIF, UNDP. (2010). *El Centro y El Hogar*. Seminario Colección Primera Infancia.
- López, I. (1989). *El juego en la educación infantil y primaria*- ISSN : 1989-9041, Autodidacta
- *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos desde el nacimiento a los seis años*. (2004)
- Penchansky, L. (2009). *El juego: debates y aportes desde la didáctica*. Madrid: Cep
- RAE. (2021). *Diccionario de la lengua española*.
- Soto, C, Violante, R. (2008). *Pedagogía de la crianza: Un campo teórico en construcción*. Buenos Aires: Paidós.
- Torres, C. (s.f). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*.
- Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante* . Educere [en línea]. 6(19), 289-296 [fecha de Consulta 27 de Noviembre de 2022]. ISSN: 1316-4910.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*.
- Vigotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Winnicott, D. (1979b). *Realidad y juego*. Barcelona. España: Gedisa.

- Winnicott, D. (1993). *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador: Estudios para una teoría del desarrollo emocional*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.