



El Juego: un instrumento privilegiado de enseñanza

Instituto de Formación Docente "Maestra Julia Rodríguez".

Análisis Pedagógico de la Práctica Docente.

Eliana M. Rodríguez

Mtro. Profesor Aníbal Camacho.

9 de diciembre de 2020.

Resumen

El ensayo que se presenta a continuación, se estructura sobre el concepto de juego como derecho de todos los niños y como estrategia de enseñanza. Se plantean posturas de distintos autores acerca de cómo el juego entra en el aula escolar facilitando el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de su implementación. Además de plantear los beneficios que presenta el juego para lograr el desarrollo íntegro del niño, finalidad primordial de la institución escolar.

Palabras claves: Juego, educación, aprendizaje, desarrollo.

Abstract

The essay presented below is structured around the concept of play as a right of all children and as a teaching strategy. Positions of different authors are raised about how the game enters the school classroom, facilitating the teaching-learning process, through its implementation. In addition to raising the benefits of the game to achieve the full development of the child, the primary purpose of the school.

Keywords: Play, education, learning, development.

Introducción

Posicionarse frente a una temática tan compleja como la que convoca en esta instancia de escritura y discurrir en un contexto teórico, vuelve trascendente una delimitación de los aspectos fundantes, sustantivos y estructurantes que convertirán todo lo elaborado en un discurso crítico, articulado y criterioso. En busca de esa aspiración es que el propósito de este trabajo se organiza en virtud de la apreciación basada en la perspectiva pedagógica – didáctica.

En este encuadre, se analizará el gran peso formativo en la organización de los procesos de enseñanza y también de aprendizaje, haciendo referencia al rol del docente y su aporte a la toma de decisiones para la enseñanza.

El análisis de dicha temática conlleva a la formulación de algunas interrogantes como las que se explicitan a continuación, y que serán el punto disparador de este desarrollo teórico y conceptual: ¿cuál es el concepto de juego? ¿por qué jugar es una necesidad? ¿cuál es el nivel de impacto del uso de juegos en el aprendizaje? ¿cuál es el rol del maestro en la pedagogía del juego?

A partir del siguiente desarrollo teórico, se intentará brindar respuestas a estas interrogantes planteadas, de forma abierta y flexible.

Esencialidad Del Juego

La temática en cuestión, implica dimensionar aspectos pertinentes que refieren al juego como una estrategia didáctica insustituible que a través de las décadas ha cobrado un valor sustancial en la educación. El juego es la actividad primordial en la infancia, y pondremos acento en ello, pieza clave en su desarrollo.

Resulta difícil precisar el concepto que encierra la palabra juego, sí sabemos que jugar es la forma natural de los niños y las niñas de estar en el mundo, es decir, es una forma eminentemente lúdica.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra “juego” proviene del latín *iocus*. La acepción que aquí interesa es “acción y efecto de jugar por entretenimiento”. Se relaciona, además, con el verbo jugar, también del latín, *iocāri*: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. Las acepciones anteriormente citadas permiten entender que el término analizado refiere a la acción y efecto de jugar, en el sentido de realizarlo con una finalidad, siendo posible, entonces, vincular el juego con la diversión y el desarrollo de capacidades. Con relación a la situación que se analiza, es posible que el niño mediante el juego desarrolle capacidades.

Siguiendo la línea de pensamiento de Calmels (2018), quien destaca el valor del jugar sobre el juego, es decir, el verbo por sobre el sustantivo. En esta dirección, el verbo “jugar” refleja el proceso y en él las acciones y los actos, refiriéndose al objeto que juega, el modo lúdico. En oposición a lo expuesto, el sustantivo “juego”, refleja el objeto terminado, la forma del juego, la cual se relaciona con la actividad.

Más que mencionar una actividad concreta, tal como expresa Marín (2009), los juegos y los juguetes son objetos mediadores entre el juego y el niño. Basándonos en esta idea, podemos decir que un niño que utiliza una escoba, como sabemos es un objeto para barrer,

pero dependiendo de la utilidad que un niño elija darle, por ejemplo, un caballo, se abrirá de esta forma a la magia del juego, y esto es posible gracias a lo lúdico. Nos referimos a lo lúdico como un estado emocional de la persona que en cualquier momento de la cotidianidad disfruta, expresa alegría, espontaneidad y motiva, además, a buscar la incertidumbre. Los niños, a medida que van creciendo, manejan de forma distinta sus necesidades lúdicas.

Un Derecho De La Infancia

Groos (1896), psicólogo y filósofo alemán, quien propuso la teoría del ejercicio preparatorio, estudió el juego entre animales concluyó que, el juego es un ejercicio preparatorio, útil para el desarrollo físico del organismo, actúa como un entrenamiento para la vida adulta y contribuye a la adquisición de patrones básicos de comportamiento. De igual forma que los animales, quienes constituyen el ejercicio por instintos, por ejemplo, de caza o de combate, los niños al jugar desarrollan mediante esta acción, entre otras capacidades, la inteligencia, las percepciones, la tendencia a la experimentación, los instintos sociales. En consecuencia a sus estudios, expresó que el juego es un eje poderoso de aprendizaje en los niños. Ante cualquier tarea que pueda resultar “penosa”, si se lograra presentar con un juego, por ejemplo, ante la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, los niños demostrarán mayor interés, apasionándose así por la actividad.

Numerosos autores (Hall, 1887; Smith, 1966; Cerdá, 2005; Brown, 2009; Marín, 2009; Antón, 2011; Robinson, 2018) destacan el valor insustituible que tiene el juego como posibilitador de la organización psíquica, así como promotor de la salud, es decir, el niño que juega tiene mayores posibilidades de presentar un desarrollo saludable que el niño que juega de forma más limitada.

Se puede afirmar según estudios etológicos que, todos los niños en todas las épocas y lugares han jugado, independientemente de la edad, resultando vital para el desarrollo

armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad, convirtiéndose en la razón de ser de la infancia. (Cerdá, 2005, p. 51)

De hecho, Hall (1887)¹, entiende el juego como la recapitulación de la evolución de la especie. Sostiene que cada individuo reproduce actividades del juego que ya realizaron nuestros ancestros.

El juego “es la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma”, (Brown, 2009, p.14). Despierta multitud de emociones, la neurociencia² explica que el cerebro sólo aprende si hay emoción.

Tal es así que el jugar se transforma en una necesidad vital y primordial, permitiendo conocer el entorno físico social, inventar y explorar la realidad, desarrollar el plano emocional, psicológico, cognitivo, físico motriz, poniendo la propia energía en movimiento.

En este sentido, la teoría cultural y social vygotskiana, pone acento en la función socializadora y cultural del juego. Afirma que el juego nace de la necesidad y frustraciones del niño. De igual manera, Smith (1966), afirma que el juego nace de las diferentes culturas como una manera de asegurar sus valores y creencias.

Además de darse en el ámbito familiar, en el marco de la institución escolar, el juego debe estar presente, siendo este una de las actividades educativas indispensables e insustituibles. Tal es la magnitud de su importancia e incidencia en los niños que jugar es considerado un derecho, cuando hablamos de derecho, estamos hablando de algo que es justo para que su vida se desarrolle de manera sana y feliz y es deber del Estado promover programas específicos y prever espacios públicos para tal fin, tratándose de una política

¹ Granville Stanley Hall (1844 - 1924). Teoría de la recapitulación.

² Francisco Mora (2013), define a la neurociencia como aquella disciplina que estudia el desarrollo, estructura, función, farmacología y patología del sistema nervioso.

pública, no solo en la infancia, sino también desde el sistema educativo formal o el área de deportes.

La Declaración de los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en el año 1959, mencionaba que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, orientados hacia los fines perseguidos por la educación”, y añadía que “la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”.

La Convención sobre los Derechos del Niño, es un tratado internacional que recoge aquellos derechos que tienen las niñas y los niños, como colectivo social reconociéndolos como Sujetos Sociales de Derechos, treinta años después, en 1989, aprueba y concreta diez principios para reglamentarla. Se reconoce el derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. El reconocimiento internacional del derecho a jugar conlleva a la obligatoriedad de su cumplimiento por los Estados parte.

El Artículo N.º31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que trata sobre el derecho a jugar expresa:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (UNICEF, 1989, p. 26)

El juego es una de las principales formas en que los niños aprenden a entender y experimentar el mundo que les rodea. El juego no es una actividad concreta: es un estado de ánimo con el que se realizan toda clase de actividades. (Sir Ken Robinson, 2018, p.143)

Jugar, es una necesidad que presentan los niños tanto para su crecimiento como para su maduración, siendo una actividad fundamental para abrir espacios de participación e interacción social.

En el Marco Curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos, Antón (2011), plantea que el juego es la manera principal de aprender e interactuar en el mundo que presentan los niños en la primera infancia.

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. Como principio educativo es un postulado vigente desde los orígenes de la educación inicial. 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. (Antón, 2011, p. 17)

De igual forma que el resto de los principios, ya sean de integralidad, de actividad, de singularidad, entre otros, el juego es una necesidad vital la cual debe de ser reconocida por los adultos ya que la interacción de los niños con los objetos en la primera infancia es esencialmente lúdica.

En el escenario actual, el niño al estar expuesto a un sinfín de oportunidades, este puede adquirir conocimientos de distintos campos, ya sean biológicos, físicos, químicos, de lengua, historia, geografía, lógico-matemáticos, de ciencias sociales, de la naturaleza, de relaciones interpersonales. (MCRN, 2014, p. 55)

Marín (2009), señala que, para garantizar el juego, los niños necesitan disponer de una serie de condiciones. Entre ellas se destacan, en primer orden, contar con tiempo para desplegar la imaginación y que el niño logre recrear lo visto, y lo experimentado. En un

segundo orden, se necesitan espacios preparados para el juego, tanto en los espacios públicos, en las casas y en las escuelas. También, es necesario contar con compañeros de juego, según la autora, jugar solo propicia a incrementar los sentimientos de omnipotencia y limitar las posibilidades creativas. Finalmente, alude a los materiales planteando que los juegos y los juguetes son objetos mediadores que apoyan la actividad lúdica para favorecerla.

Poderes Del Juego Para Transformar La Educación

En el siglo XVII, se buscaba un sistema educativo útil y agradable, es en ese momento cuando nace el pensamiento pedagógico moderno, en dónde el juego tiene un papel fundamental en la enseñanza, siendo un elemento pedagógico educativo facilitador de aprendizaje, impuesto por los pensadores de la época.

Poco más tarde, en el siglo XIX, aparecen las primeras teorías del juego en la educación, surgen las principales escuelas pedagógicas y la invención de gran variedad de juguetes. (Cerdá, 2005, p.52)

“El juego es una forma libre y espontánea de aprender” (Rousseau, 1979, p.12), dicho autor sugiere que es necesario que el niño aprenda por sus propios medios, experimentando, vivenciando, y jugando mediante propuestas atractivas e interesantes para el niño, transformando el juego en un instrumento básico en la educación.

Rousseau (2000), en su obra *Emilio*, plantea como debe ser la educación, entendiéndola como efecto de la relación entre el niño y la sociedad, el niño y la naturaleza, a través del juego conlleva a que el niño conozca mejor su entorno. Destaca además que, mediante la autonomía fomentada en el niño, este puede adquirir sus aprendizajes de manera independiente logrando sus objetivos. Defiende la postura de que cada edad tiene su “perfección idónea”, resultando casi imposible conocer la esencia de la infancia si nos

adentramos en la esencia del juego. La educación, tiene un gran aliado, dado a que mediante el juego el niño piensa, siente, actúa y se expresa.

En relación a lo expuesto, como se citó en Marín (2009), dos destacados autores plantean sus posturas a favor de la teoría psicoanalítica. La teoría psicoanalítica freudiana, manifiesta que el juego posibilita la expresión de emociones y sentimientos actuando como una catarsis liberadora. Incluso, permite resolver simbólicamente situaciones difíciles para el niño. Winnicott (1945), formula que mediante el juego el niño logra conocer el entorno que lo rodea. Combina de una forma armónica los aprendizajes afectivos y emocionales con los cognitivos.

La Escuela Tradicional, se mantuvo durante siglos. El juego en esta pedagogía no tenía valor, dado a que el maestro tenía el papel de transmitir la información y conocimientos a sus alumnos, y por ende el niño era un receptor pasivo quien debía adquirir la información y guardar silencio.

De manera contraria a este método de enseñanza – aprendizaje, nace la Escuela Nueva a finales del siglo XIX y se consolida en el siglo XX, cuyos referentes doctrinarios fueron Rousseau, Pestalozzi³ y Fröebel⁴. Este nuevo movimiento educativo, tiene como prioridad centrar el interés del niño en el desarrollo de sus capacidades. La educación, es un proceso activo el cual le facilita y permite al niño explorar y experimentar, manteniendo el rol activo de sus aprendizajes. La escuela, le brinda al niño las herramientas necesarias para que desarrolle su vida en sociedad, como sujeto activo, el niño aprende haciendo, construyendo y reflexionando, a través de nuevas estrategias, por ejemplo, el juego. (Calvo; Gómez; 2018, pp. 26-27)

³ Juan Enrique Pestalozzi (1746 - 1827). Pedagogo suizo. Reformador de la pedagogía tradicional, dirigió su labor hacia la educación popular.

⁴ Friedrich Fröebel (1782 - 1852). Pedagogo alemán. Discípulo de Rousseau y de Pestalozzi, estudió sobre todo la educación preescolar.

Diferentes pedagogos han postulado teorías sobre el juego y el aprendizaje infantil. Fröebel, pedagogo alemán, considerado el precursor de la educación preescolar y de concepto “jardín de infantes”⁵, manifestó el uso de juego para el desarrollo de una educación integral, criticando los sistemas escolares que separan los contenidos a enseñar por materias, ya que no permite que el niño vea el abanico de temas y la relación estrecha que presentan entre sí. Los juegos espontáneos según este autor favorecen la personalidad del niño. Utiliza modelos pedagógicos basados en ideas propuestas por Rousseau, de que el niño es bueno por naturaleza, dispone de la capacidad de aprender, la pedagogía debe despertar su interés, respetando sus tiempos individuales de cada niño, es deber del maestro despertar la curiosidad por aprender más en el niño.

Dewey (1925)⁶, por su parte, entiende que el niño aprende a través de la experiencia, y es necesario que el maestro fomente la indagación y la exploración, que promueva la investigación. Según este autor, el juego es una actividad inconsciente que le facilita al individuo desarrollar sus capacidades mentales y también sociales. Postuló la idea de que el profesor es el responsable de conectar la teoría con la práctica.

Mientras, Montessori (1907), reconocida y destacada educadora italiana, impulsora de una pedagogía que atiende a la organización del espacio, del ambiente y del material; plantea que los maestros tienen el rol de potenciar el conocimiento del niño, en base a su metodología, organizando el ambiente, las actividades, potenciando la autonomía intelectual, proporcionando material, fomentando el autoaprendizaje y la autoevaluación por parte de alumno.

⁵ Como expresión de la Escuela Nueva, la creación y acción de los Jardines de Infantes estaban dirigidos hacia los niños. Este, era el centro y no sólo el destinatario de la propuesta. El lema de Fröebel, era “hagamos un mundo de niños felices”.

⁶ John Dewey (1859 - 1953). Pedagogo, psicólogo y filósofo estadounidense.

Para Decroly (1983)⁷, el juego presenta un sinfín de ventajas. Define “jugar”, como un centro de interés, estimula la actividad, conserva la atención, favorece la observación y desarrolla aptitudes, tales como libertad e iniciativa. Tiene el carácter de ser atractivo, ya que nace debido a sus inquietudes.

Por otra parte, Freinet⁸, añade que la enseñanza constituye un avance para el desarrollo, este trabajo, abarca distintas estrategias. Por ejemplo, al momento de abordar la escritura en letra imprenta se puede llevar a cabo mediante un juego, escribiendo una revista o un periódico, el niño demuestra mayor interés que simplemente escribir en su cuaderno. El niño está jugando y simultáneamente abordando contenidos del área del conocimiento de Lenguas, la escritura. Este autor, menciona que los maestros son los encargados de planificar y organizar el trabajo que se lleva al aula, de esta forma los niños logran aprender a su propio ritmo dando importancia al aprendizaje significativo.

Una Estrategia Necesaria

Cuando se refiere a estrategia de enseñanza, es necesario entrar en el campo de didáctica. Según la autora Litwin⁹ (1996), la didáctica es la teoría de las prácticas de enseñanza. A partir de esta afirmación, Spakowsky¹⁰ (2002), concluye que, las estrategias didácticas son entendidas como las herramientas teórico – prácticas, de las que el maestro se nutre para enseñarle a sus alumnos, convirtiéndose en la mejor forma del saber hacer, con el objetivo de que ésta sea comprensiva y para que sea entendida como una buena enseñanza.

⁷ Olive Decroly (1871 - 1932). Pedagogo, psicólogo, médico y docente belga. Estudió las corrientes de la psicología contemporánea y siguió las directivas de Piaget. Comenzó su labor educativa con niños con discapacidades.

⁸ Célestine Freinet (1896 - 1966). Pedagogo francés, impulsor de métodos de renovación pedagógica dentro del marco del movimiento llamado Escuela Nueva.

⁹ Edith Litwin (1944 - 2010). Escritora y pedagoga argentina, especializada en Ciencias de la Educación.

¹⁰ Elisa Spakowsky. Licenciada en Ciencias de la Educación y Magíster en Metodología de la Investigación Científica.

Contreras (1990), realiza un recorrido explicativo, analítico y crítico acerca de la didáctica en su obra *Enseñanza, currículo y profesorado*, en el cual menciona “La Didáctica es la disciplina que explica los procesos de enseñanza-aprendizaje para proponer su realización consecuente con las finalidades educativas” (Contreras, 1990, p. 19).

El autor, alude a esta disciplina como la ciencia de la enseñanza, más precisamente de los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Contreras cita a los autores Lobrot (1974) y Pérez Gómez (1983) quienes se refieren a la enseñanza como aquella actividad humana, en la que unos ejercen influencias sobre otros, debido a desigualdades de poder y autoridad, es decir, los docentes manifiestan sus influencias sobre sus alumnos, respondiendo de esta forma a una intencionalidad educativa, lo que conlleva a establecer un compromiso moral, lo cual tiene carácter de práctica social.

El sentido de la didáctica como disciplina, es otorgado a partir del que hacer práctico, y no solo del teórico. La didáctica pertenece a la dinámica social de la cual la enseñanza es partícipe, generando ideas, validando o refutando prácticas escolares; dicha disciplina debe analizarse a sí misma, ya que es parte del entramado de la enseñanza y no solo una perspectiva externa dedicada a proponer prácticas escolares.

Méndez de Seguí (2011), menciona que las estrategias de enseñanza se definen como el conjunto de acciones realizadas por el maestro con una finalidad pedagógica clara y explícita. Son los instrumentos de la acción práctica del docente, en la que se conjugan los supuestos teóricos y prácticos. Las decisiones didácticas que el docente toma, están inscriptas en un contexto más amplio que le da sentido y significado.

Se hace alusión al juego como un instrumento de enseñanza, por su carácter de facilitador del proceso de aprendizaje, pero ¿por qué instrumento? Según la definición proporcionada por el Diccionario de la Real Academia Española (2020), “instrumento” se refiere

a “cosa o persona de que alguien se sirve para hacer algo o conseguir un fin”. Entendiendo en este marco al instrumento como, la clave que se utiliza en el proceso de enseñanza – aprendizaje para lograr la finalidad de promover el desarrollo íntegro de niño.

El juego, surgió como estrategia de enseñanza en la Escuela Nueva, donde los educadores percibían a través de las prácticas el alto potencial educativo que presentaba, ya que posibilitaba el aprendizaje, desarrollaba habilidades y destrezas. Todo lo contrario que sucedió hasta el siglo XIX, donde se pensaba que el juego tenía la finalidad de entretener y divertir únicamente.

En la actualidad, el juego está presente en las aulas escolares, pero es poco común ¿por qué a los docentes les cuesta implementar el juego en el aula? Según Marín (2018), generalmente, se tienen de forma muy arraigada marcos mentales tradicionales que limitan el uso de estrategias lúdicas.

El Documento Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), menciona en su respectiva fundamentación, la importancia del juego relacionado a la educación y al individuo:

El impulso lúdico, impulso natural e instintivo en el ser humano, debe ser tomado intencionalmente por el docente. En el juego, acto social de dicho impulso, el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además 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. (CEIP, 2008, p. 239).

La nueva Ley General de Educación N°18.437, vigente para todo el territorio nacional desde el año 2009, explícita en el capítulo II, de los Principios de la Educación, en su Artículo 9°, de la Participación:

La participación es un principio fundamental de la educación, en tanto el educando debe ser sujeto activo en el proceso educativo para apropiarse en forma crítica, responsable y creativa de los saberes. Las metodologías que se apliquen deben favorecer la formación ciudadana y la autonomía de las personas. (Ley General de Educación N°18.437, 2009, p. 2)

Previo al abordaje de un contenido, en cualquiera de los grados escolares, el maestro debe planificar realizando un ajuste entre el contenido a enseñar, las estrategias que se van a emplear, las intervenciones, los recursos y propuestas que se llevarán al aula, para lograr la construcción del aprendizaje, atendiendo siempre a la diversidad, posibilitando la participación.

En este sentido Sarlé (2011), considera que el juego como estrategia de enseñanza, resulta valioso para convocar el interés del alumno y propiciar la situación de aprendizaje en cualquiera de las áreas del conocimiento. La actividad lúdica es placentera, y sumamente participativa ayudando a entablar vínculos con sus pares, ayuda a conocer, los divierte, les da seguridad.

El juego, además de ser una estrategia fundamental para los docentes por su potencial en los procesos de enseñar, lo es de igual forma para los alumnos, en el transcurso del aprendizaje. El clima debe ser apropiado, es decir, placentero y distendido, en el cual el niño se sienta cómodo e invitado a jugar participando activamente de la propuesta.

Desde la praxis, el juego despliega procesos de aprendizaje que posibilitan a partir de la experiencia, conocer y saber, es decir, adquirir un concepto y tener experiencia. Claro está, que existe una notable incidencia en el aprendizaje a partir de juego, en el cual el maestro se ve involucrado cumpliendo un rol fundamental. La tarea del docente es insustituible, tiene el rol de guía, orientador, facilitador, acompañante. Propone juegos, sugiere, pregunta, estimula los procesos cognitivos, acerca a los niños a desafíos, cultura y conocimientos. El maestro se ve

involucrado, pero tiene claro que el protagonista es el niño y sus pares. Al proponer un juego en el aula, el maestro debe tener un propósito específico, sabiendo qué desea enseñar para así ayudar a los niños a desarrollarlo. Es importante que el docente conozca a su grupo, para así al momento de seleccionar juegos, elija aquellos que sean afines a sus necesidades y que presenten intereses reales.

Cualquier momento de la jornada escolar, es propicia para proponer un juego, pero cabe destacar, que debe ser una propuesta intencional. En caso de proponer juegos todo el tiempo, atenta contra este, perdiendo el valor esencial que presenta.

Dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, es importante plantear conceptos que otorguen facilidad para establecer marcos de referencia más definidos, sin dejar lugar a posibles confusiones.

Se entiende por enseñanza, al proceso por el cual se transmiten conocimientos sobre un tema específico. Es un concepto que presenta mayor restricción que el de educación. Ésta tiene por objeto la formación integral de la persona, comprendiendo la enseñanza propiamente dicha. (Méndez de Seguí, 2011, p. 24)

En cuanto a aprendizaje, se define como el proceso de adquisición de conocimiento, habilidades, aptitudes, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza. Según Méndez de Seguí (2011), este proceso da origen a un cambio sostenido, medible y específico. Además, de presentar variadas características, entre ellas, tiene un carácter constructivo, acumulativo, autorregulado, presenta una orientación, diferencias y es cooperativo. El aprendizaje, debe favorecer el íntegro desarrollo humano, lo cual engloba aspectos sociales, morales, emocionales.

La escuela del siglo XXI, se encuentra desbordada de responsabilidades, la institución escolar muchas veces debe atender situaciones que no le competen pero que no se pueden

dejar pasar por alto, ya que son de suma prioridad para sus estudiantes. Ante estas demandas, los maestros deben generar ambientes pedagógicos y proponer situaciones didácticas que contribuyan al desarrollo del niño, acá el juego cobra valor como instrumento potenciador de aprendizaje y de proceso educativo.

Martínez y García (2005), sostienen que el juego presenta la capacidad de educar, de modelar, de colaborar en la construcción de la personalidad en distintos aspectos, ya sean físicos, sociales, cognitivos, emocionales, contribuyendo al desarrollo íntegro del niño.

Los niños siempre juegan, pero dependiendo del grado escolar, serán los juegos que se adopten para llevar al aula ya que en cada tramo de edad específica los mismos varían.

La psicología evolutiva, y en particular la que se nutre de los desarrollos del constructivismo genético, Piaget (1988), concibe al juego como una conducta simbólica privilegiada, para la experimentación con el mundo, un antecedente necesario en el proceso de socialización. Las interacciones sociales resultan indispensables para el desarrollo moral cognoscitivo de niño. Plantea que el desarrollo de los niños a través del juego no es únicamente moral, social y cognoscitivo, sino que mediante los juegos de reglas los niños se desarrollan emocionalmente y políticamente. En este sentido, Piaget en su Teoría cognitiva, plantea que el juego actúa como catalizador de las estructuras intelectuales de las personas, es decir, un mediador para comprender el funcionamiento del mundo. Del mismo modo, Brunner manifiesta que cuando los niños “sienten” que están jugando, son más hábiles en conseguir el objetivo que se les plantea.

Desde el punto de vista biológico, estimula y potencia la evolución del sistema nervioso. Particularmente en el ámbito de la psicomotricidad, el juego colabora con el desarrollo de los sentidos y del cuerpo en general. Referido a lo cognoscitivo o intelectual, sirve para estimular el pensamiento, la capacidad creadora y un sinnúmero de aspectos vinculados al aprendizaje. En lo

que concierne a habilidades sociales, el niño a través del juego establece relaciones con sus pares, adquiere normas, pautas, respeta tiempos y límites. Por último, desde el punto de vista afectivo – emocional, el niño es capaz de expresar sus deseos, sentimientos, sensaciones y conflictos.

En líneas generales, se puede afirmar que, a través del juego, los niños interactúan socialmente de forma positiva, fomenta la comunicación, desarrollan habilidades sociales, como por ejemplo la empatía, se promueve la cooperación, aflora miedos, existe un desarrollo emocional significativo, se encauza la agresividad regulando conflictos mediante propuestas de entablar diálogos, contribuye de manera relevante el desarrollo psicomotor.

Conclusiones

En suma, la dimensión del uso del juego como estrategia de enseñanza resulta muy significativa para potenciar los procesos de aprendizaje en los alumnos, resultando un instrumento valioso e imprescindible en toda instancia de trabajo tanto a nivel áulico como institucional con niños.

De acuerdo con los autores citados, se puede concluir que, además de presentar un valor sustancial en la institución escolar, favorece otros valores claves para la formación de ciudadanos con pensamiento crítico, siguiendo los lineamientos de Sternberg (1986), el pensamiento crítico, engloba a los procesos, estrategias y representaciones que se utilizan con la finalidad de resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos. Tal como afirma Young (1993), “La crítica versa sobre la comprensión de un problema y su resolución (...) Una parte de la crítica es encontrar algo que no funciona en una situación. Pero es sólo el comienzo”. (p.36) De igual modo, el juego fomenta la formación de ciudadanos responsables, autónomos y, sobre todo, de buenos valores, tales como el respeto hacia el otro, también propicia el trabajo colaborativo, fomenta la inclusión, la afectividad.

Es por esto, que los docentes presentan la gran responsabilidad de habilitar actividades dentro del aula y fuera de ella, que involucren al juego, brindando oportunidades a los alumnos de desarrollar al máximo su gran potencial.

Claro está, que, comenzar el año lectivo proponiendo el aprendizaje lúdico, es seguro que fortalecerá el crecimiento personal, así como también se verá favorecido el contexto de aprendizaje. Los alumnos, al ver al docente decidido, apasionado e ilusionado con el juego, seguirán las propuestas formándose un grupo comprometido.

El docente que lleva el juego al aula incluyéndolo en sus planificaciones de forma rutinaria, es un docente comprometido por el bienestar de sus alumnos, con los aprendizajes,

es un maestro que prevé el íntegro desarrollo del niño. Ayuda al crecimiento personal, facilitando el conocimiento autopersonal, favorece los vínculos en el aula a través de distintas propuestas lúdicas, mejora el entorno creando un clima oportuno y de confianza para que el niño entre en juego.

Implicarse en el proceso de aprendizaje de los alumnos, es esencial para facilitar ese mismo aprendizaje. Los niños que sienten que el maestro confía en ellos, forma parte del saber hacer de un buen educador. En este escenario lúdico, esto se torna aún más importante por su carácter emocional.

Desde un enfoque práctico, es posible ver los beneficios sustanciales en el desarrollo de una actividad que involucre propuestas lúdicas. Se observan grandes cambios favorables respecto al desarrollo individual de cada niño, tanto físico como mental, propiciando mejoras en los aprendizajes. También, el clima áulico se transforma ameno y armonioso.

La escuela de hoy, al encontrarse saturada de obligaciones el juego es la clave para la innovación y el cambio, en base a la pedagogía que manifiesta la importancia del juego y las teorías que apoyan esta actividad, convirtiéndose en un instrumento privilegiado para lograr el aprendizaje y superar dificultades en el ámbito escolar.

Referencias

Brinnitzer, E. (2018). *Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas*.

Buenos Aires, Argentina: Ediciones Novedades Educativas.

Calzetta, J., Cerdá, M. y Paolicchi, G. (2005). *La Juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*.

Buenos Aires, Argentina: Grupo Editorial Lumen.

CEIP. (2008). *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Uruguay.

Contreras Domingo, J. (1990). *Enseñanza, currículum y profesorado*. Madrid, España: Akal Ediciones.

Diccionario Etimológico Castellano En Línea. (s.f). Juego. En *Diccionario etimológico*

castellano en línea. Recuperado el 28 de octubre de 2020, de

<http://etimologias.dechile.net/?juego>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (29 de octubre de 2020). *Convención sobre los Derechos del Niño*.

https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=146

Kamii, C. y DeVries, R. (1980). *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones en la Teoría de Piaget*. Madrid, España: Aprendizaje Visor.

Landreth, G. (2018). *La terapia del Juego. El arte de relacionarse jugando*. Barcelona,

España: Ediciones Obelisco.

LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas. (2018).

Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia. (29 de octubre de 2020)

<file:///C:/Users/elian/Downloads/LRH%2040.2.pdf>

Litwin, E. (1996). *Corrientes didácticas contemporáneas*. Argentina: Paidós.

Marco Curricular de Referencia Nacional. (24 de noviembre de 2020). *Marco curricular para la atención y educación y niñas y niños uruguayos desde el nacimiento a los seis años.*

<file:///C:/Users/elian/Downloads/Marco%20curricular%200%20a%206.pdf>

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.*

Barcelona, España: PAIDÓS Educación.

Martínez, E. (2019). *Jean Piaget psicología y pedagogía cómo llevar la teoría del aprendizaje a la práctica docente.* Buenos Aires, Argentina: Grupo editorial siglo veintiuno.

Martínez Ten, A. y García Marín, C. (2005). *Jugando en paz. Propuestas para jugar en paz y sin violencia.* Madrid, España: Narcea, S.A. de Ediciones.

Méndez de Seguí, M. (2011). *Estrategias didácticas.* Buenos Aires, Argentina: Ediciones Puerto Creativo.

Ministerio de Educación y Cultura. (MEC). Artículo N°9. 2009. Montevideo, Uruguay.

<https://www.ineed.edu.uy/images/pdf/-18437-ley-general-de-educacion.pdf>

Mora, F. (2013). *Neuroeducación.* España: Alianza editorial.

Origlio, F. (2018). *Didáctica del juego en la Educación Inicial.* Montevideo, Uruguay: Camus Ediciones.

Real Academia Española. (s.f). Instrumento. En *Diccionario de la lengua española.*

Recuperado el 04 de noviembre de 2020, <https://dle.rae.es/instrumento>

Real Academia Española. (s.f). Juego. En *Diccionario de la lengua española.* Recuperado el 28 de octubre de 2020, <https://dle.rae.es/juego>

Robinson, K. (2018). *Tú, tu hijo y la escuela. El camino para darle la mejor Educación*. Barcelona, España: Grijalbo.

Rousseau, J. (1979). *Emilio*. Buenos Aires, Argentina: Campana.

Scielo. (4 de noviembre de 2020). *El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios*.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052018000100089#B32

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

UNESCO (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.