



Instituto de Formación Docente "Mario A. López Thode"

Tesina para la obtención del título de Maestro de Educación Primaria

La importancia del juego como recurso en nivel Inicial

Presenta:

Macarena Sosa

Tutora de la tesina: María De Los Ángeles Devotto.

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

Directora del Instituto de Formación Docente: Maestra Esther Russo

Mercedes, diciembre de 2021

Dedicatoria

A mi madre Carolina;

A mi pareja Leandro.

A la memoria de:

Mis abuelos Gilberto y Meterio.

Agradecimientos

A todas las colegas de las Escuelas Habilitadas de Práctica de Mercedes que me apoyaron y ayudaron en este hermoso camino.

A mi tutora María por su apoyo y su enorme paciencia.

A mi madre, por todo su esfuerzo y amor que para mí es invaluable. Por apoyarme en todo momento, por sus consejos y la motivación constante.

A mi pareja que me ha acompañado en todo este tiempo. Por su apoyo y motivación día a día; pero más que nada, por su amor incondicional.

Índice

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos.....	3
Índice.....	4
Índice de gráficos.....	6
Glosario de términos y abreviaturas.....	7
Resumen	8
Abstract.....	9
Introducción.....	10
Capítulo I: Marco teórico.....	15
El juego	15
El papel del juego en nivel inicial	17
Aportes del juego al desarrollo del niño	17
Características del juego y su rol pedagógico	19
El rol docente en el juego	20
Estado del arte	21
Capítulo II: Marco metodológico.....	26
Metodología de trabajo	26
Trabajo de campo	28
Entrevistas	28
Encuestas	31

Observaciones	36
Capítulo III.....	40
Conclusión.....	43
Bibliografía.....	46
Anexos.....	47

Índice de gráficos

Gráfico 1. ¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?	32
Gráfico 2. ¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?	33
Gráfico 3. Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?	34
Gráfico 4. A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juegos?	35
Gráfico 6. ¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?	36

Glosario de términos y abreviaturas

A.C	Antes de Cristo.
ANEP	Administración Nacional de Educación Pública.
A.PR.EN.D.E.R.	Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas.
CCEPI	Consejo Coordinador de la Educación Pública en la Primera Infancia.
E.D	Editorial.

Resumen

El presente trabajo se realiza para la obtención del título de Maestro de Educación Primaria. Se logra llevar a cabo gracias a la información recopilada de diferentes fuentes, así como también del trabajo de campo realizado en una escuela A,PR.EN.D.E.R. de Mercedes, Soriano, Uruguay. La misma, se encuentra ubicada en un contexto periférico. El título de este trabajo es: “La importancia del juego como recurso en nivel inicial”.

El objetivo general de esta investigación es conceptualizar la importancia del juego como recurso de enseñanza en educación inicial. A él mismo, lo acompañan tres objetivos específicos: Mencionar los diferentes juegos que los docentes utilizan para enseñar a través de él; describir al juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje; y examinar cuales son los beneficios del juego en el aprendizaje.

Las hipótesis de este trabajo surgen a partir de la siguiente pregunta: ¿Los alumnos de nivel inicial aprenden mediante el juego?

1. Los alumnos de nivel inicial tienen aprendizajes de mayor calidad cuando el recurso de enseñanza es el juego.
2. Los estudiantes de nivel inicial sienten mayor interés por aprender si el docente utiliza el juego como recurso.

Palabras claves: Importancia - Juego - Recurso - Enseñanza.

Abstract

The present work is carried out to obtain the title of Teacher of Primary Education. It is possible to carry out an investigation thanks to the information collected from different sources, as well as the field work carried out in a school A, P.R.E.N.D.E.R. from Mercedes, Soriano, Uruguay. It is located in a peripheral context. The title of this work is: "The importance of the game as a resource in the initial level".

The general objective of this research is to conceptualize the importance of play as a teaching resource in early childhood education. He himself is accompanied by three specific objectives: Mention the different games that teachers use to teach through him; describe the game as a facilitating strategy of the basic processes for learning; and examine what are the benefits of play in learning.

The hypotheses of this work arise from the following question: Do beginning-level students learn through play?

1. Beginning-level students have higher quality learning when the teaching resource is play.
2. Beginning-level students are more interested in learning if the teacher uses the game as a resource.

Keywords: Importance - Game - Resource - Teaching.

Introducción

La importancia de la educación para el ser humano

Nacer es entrar en una historia. Esta, es singular, propia del sujeto, pero que, a su vez, se encuentra inscrita en la historia más amplia: la historia de la especie humana. Nacer, es también, entrar en un conjunto de relaciones e interacciones con otras personas.

Para continuar, y, teniendo en cuenta al autor Charlot, B; "... nacer es estar sometido a la obligación de aprender." El ser humano aprende para construirse. Esto es un proceso triple en donde se involucra: el "... proceso de hominización (volverse hombre), de singularización (volverse un ejemplar único de hombre), de socialización (volverse miembro de una comunidad, con la cual se comparten valores y donde se ocupa un lugar)". Aprendemos para vivir con las otras personas con las que compartimos el mundo. Además, aprender implica apropiarnos del mundo y participar en la construcción del mismo.

Este autor menciona que "Nacer, aprender, es entrar en un conjunto de relaciones y de procesos que constituyen un sistema de sentidos...". Este sistema, en el cual yo me construyo, pero al mismo tiempo, soy construido por otros, se llama educación. Este es un proceso largo, complejo y nunca completamente acabado.

La educación, es el proceso mediante el cual un sujeto se construye como ser humano, social y singular. Este proceso, es imposible si no existe el deseo de aprender, aunque, no hay deseo de aprender, si no existe cierta atracción por el aprendizaje. Esta, funciona como un proceso que se desarrolla en el tiempo e implica ciertas actividades, pero para que haya actividad, el sujeto debe de movilizarse; y para que se movilice, la situación debe de tener sentido para el sujeto. Entonces, podemos decir, que nos movilizamos para alcanzar un objetivo que nos motivó, y, por tanto, nos motivamos por algo que nos moviliza.

Continuando con el autor Charlot, B; "La cuestión de "el aprender" es pues más amplia que la del saber". "Aprender, es desplegar una actividad en situación: en un lugar, en un momento de su historia y en diversas condiciones de tiempo, con la ayuda de personas que me ayudan a aprender." Sin embargo, el saber, es producido por el sujeto confrontando a otros. Es así, como la relación con el saber, es también, una relación con el mundo.

De esta manera, aprender no es un equivalente a adquirir un saber, ya que la apropiación de un saber-objeto, es sólo una de las figuras del aprender.

El sujeto aprende en diversos lugares. Algunos son simplemente lugares de vida, otros son lugares de consagración, por ejemplo, el trabajo; y otros, tienen la función de educar, instruir, formar.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos afirmar que existen lugares que son más pertinentes que otros para desarrollar las diferentes figuras del aprender. Es importante destacar, que, en esos lugares, los sujetos aprenden en contacto con otras personas, con las cuales, a su vez, mantienen relaciones diversas (docentes, padres, amigos, animadores deportivos, etc.)

Aprender no solo implica estar en contacto con personas en un lugar, si no también, que aprendemos en un momento de nuestra historia; pero a su vez, en un momento de la historia de alguien más (por ejemplo, en un momento de la historia de las personas que están enseñándonos).

Podemos decir entonces, que el espacio del aprendizaje, es un espacio-tiempo compartido con otras personas.

Algunas características de este trabajo

El propósito de este trabajo es observar, analizar, investigar, reflexionar y retroalimentar nuestras prácticas educativas en una escuela A.PR.EN.D.E.R de Mercedes, Soriano en el presente año lectivo. Esta investigación menciona la importancia del juego como recurso de enseñanza para lograr los objetivos planteados.

El **título del trabajo** es: La importancia del juego como recurso de enseñanza en el nivel inicial.

Justificación

La actividad de investigación será planteada en el nivel inicial de una institución escolar en el departamento de Soriano, Mercedes. El tema a investigar es la importancia del juego como recurso de enseñanza.

Se elige este tema ya que parece enriquecedor observar, analizar, reflexionar y compartir información sobre la experiencia de otros docentes utilizando el juego como recurso en el nivel inicial.

Además, es un tema muy importante en la educación en general. Aprender mediante el juego le genera al niño cierto placer/disfrute lo que hace que el aprendizaje sea significativo. Es importante destacar que el juego es muy importante en el proceso de aprendizaje de un niño, ya que a través de este el niño descubre, interpreta, conoce, explora, aprende.

En las prácticas educativas, ya sea en nivel inicial o primer ciclo, la motivación por aprender de los alumnos es mayor si la actividad se presenta mediante un juego. El niño no demuestra el mismo interés si la actividad se encuentra enmarcada en el paradigma tradicional .

Debido a estas observaciones y pequeños análisis que he ido formando a lo largo de mi formación, es que elijo este tema para investigar.

Además, dado que el docente de inicial emplea el juego como estrategia, yo quiero observar cuales son los juegos que emplea.

Hipótesis

Las hipótesis de trabajo surgen a partir de la siguiente pregunta: ¿Los alumnos de nivel inicial aprenden mediante el juego?

1. Los alumnos de nivel inicial tienen aprendizajes de mayor calidad cuando el recurso de enseñanza es el juego.
2. Los estudiantes de nivel inicial sienten mayor interés por aprender si el docente utiliza el juego como recurso.

Se plantean los siguientes **objetivos**:

Objetivo general

- Describir la importancia del juego como recurso de enseñanza en educación inicial.

Objetivos específicos

- Mencionar los diferentes juegos que los docentes utilizan para enseñar a través de él.
- Considerar al juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje
- Examinar cuales son los beneficios del juego en el aprendizaje.

Se busca dar respuestas a estas a las siguientes **interrogantes**

- ¿Es importante utilizar el juego como recurso de enseñanza en educación inicial? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje?
- ¿Por qué el juego es una estrategia facilitadora?
- ¿Cuáles son los juegos que suelen proponer los docentes?
- ¿Cuáles son los criterios que los docentes utilizan al momento de elegir un juego como recurso de enseñanza?

Fundamentación

Este tema es seleccionado debido al importante rol que ocupa en la educación.

Teniendo en cuenta a Salcedo, M, “el juego es una actividad inherente al ser humano.” Es decir, nosotros aprendemos “... a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.” Etimológicamente, la palabra juego proviene de “... dos vocablos en latín: "ocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica”. (Salcedo, M, 2016).

Para poder entender el lugar del juego en el desarrollo de las infancias y en el del conocimiento, es necesario relacionar el juego con la infancia, el desarrollo humano, sociedad - cultura y escuela.

Nos centraremos en el juego y la escuela. Jugar en la escuela es diferente a cuando el individuo juega en otros contextos. Esto no quiere decir que sea mejor o peor, solo es diferente.

Se debe de entender al aula como un espacio en donde es posible jugar y apropiarse de la cultura, a la vez.

Originalidad

Lo original de este trabajo es combinar materiales de diferentes autores con la investigación descriptiva que se llevará a cabo.

Palabras claves

Importancia - Juego - Recurso - Enseñanza.

Capítulo 1

Marco teórico

El juego

Para comenzar con el marco teórico de esta investigación, es de suma importancia mencionar que el juego, “es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes.”

Desde el año 3000 a.c existe la primera referencia sobre el juego. Éstos son considerados como parte de las experiencias humanas y los encontramos en todas las culturas. Nuestras primeras actividades lúdicas son las cosquillas combinadas con la risa, también es una de las primeras formas comunicativas antes del lenguaje.

Teniendo en cuenta a Salcedo, M, “el juego es una actividad inherente al ser humano.” Es decir, nosotros aprendemos “... a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.” Etimológicamente, la palabra juego proviene de “... dos vocablos en latín: "ocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica”. (Salcedo, M, 2016).

Existen diversas conceptualizaciones acerca de lo que es el juego. Gutton, P (1982) lo define como una forma privilegiada de la expresión infantil. Cagigal, J.M (1996) lo define como una acción libre.

Diversos autores elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador. Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar.

Algunos de ellos son:

María Montessori, (1870-1952) se apoya en la teoría para “el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal”.

Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: libertad, actividad, vitalidad, individualidad. La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo. El método se apoya en el asociacionismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.

Winnicott “(1896-1971), el juego comienza cuando el infante puede relacionarse con el otro y los objetos”.

Por otro lado, el juego posee valor para el niño como actividad estructurante, placentera, creativa y realizadora de conflictos. La primera, desarrolla en el niño nociones de espacio y tiempo así como su coordinación perceptivo-motriz. En la segunda, el niño al jugar obtiene placer, el cual se logra por la sumatoria de diferentes cosas, placeres, objetivos como por ejemplo lograr un triunfo o terminar una tarea. La actividad creativa desarrolla la séptima capacidad del niño de transformar el material de diferentes experiencias vividas y de su propia imaginación, representando de forma singular y otorgándole un sentido particular. Como actividad elaboradora de conflictos, se genera una armonización entre lo que se desea y lo que se prohíbe, por tanto, el juego funciona como amortiguador (Weigle, 1986).

Estas teorías del juego proponen diferentes criterios, a partir de los cuales, podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada:

- Produce placer.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.

Para poder entender el lugar del juego en el desarrollo de las infancias y en el del conocimiento, es necesario relacionar el juego con la infancia, el desarrollo humano, sociedad - cultura y escuela.

Nos centraremos en el juego y la escuela. Jugar en la escuela es diferente a cuando el individuo juega en otros contextos. Esto no quiere decir que sea mejor o peor, solo es diferente. La diferencia está en cierta cantidad de variables. Estas “van desde la presencia y

propuesta de un maestro hasta la participación de la cantidad de niños que conforman un grupo escolar considerando el espacio y materiales propios del contexto escuela”.

Las diferencias detalladas anteriormente se deben de considerar a favor de la presencia del juego ya que muchos niños no tienen propuestas similares de juego, o incluso, no tienen posibilidades de jugar. Por esto, se debe de entender al aula como un espacio en donde es posible jugar y apropiarse de la cultura, a la vez.

El papel del juego en nivel inicial

De acuerdo a lo que expresa Zapata (1990), el juego debe ser considerado como un elemento primordial en la educación. Este, menciona que los niños aprenden más mientras juegan, por lo tanto, debe convertirse en el eje central del programa.

Es por medio del juego, que el niño aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

Cuando el niño corre, salta, persigue, trepa, etc. Estas actividades lo divierten y simultáneamente fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio.

Debemos tener en cuenta que el juego, además de favorecer en el desarrollo físico del niño, también contribuye a su desarrollo cultural y emocional. “Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos.”

Aportes del juego al desarrollo del niño

Jugar ha de ser divertido, de lo contrario, es poco probable que se produzca el aprendizaje deseado. El juego favorece el desarrollo cognitivo, social, emocional, y motor.

El juego favorece el desarrollo cognitivo, ya que le permite al niño, comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. Aquí, el niño aprende a unir un significante con un significado. Al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento. El juego,

permite que el niño utilice su creatividad, desarrolle su imaginación, posibilitando así, el aprendizaje significativo.

Favorece el desarrollo social ya que el niño está en contacto con otros y aprende a controlar sus reacciones, dominar sus impulsos y a convivir sanamente con el entorno, intercambiando así pensamientos y manifestando las emociones.

En el desarrollo emocional, según Mora (2012) el juego se produce a través de la curiosidad, la cual se conjuga con la emoción y el placer. Es así que a través del juego, el niño realiza todos los aprendizajes emocionales posibles. En este momento, es cuando el niño experimenta sus emociones abiertamente y aprende a controlarlas. Es por esto, que el juego debe ser libre, pero controlado. Además, es el adulto el que le debe proporcionar herramientas al niño para que pueda conseguir estrategias para así controlar las emociones.

Suele suceder, que cuando el niño se relaciona con su entorno, se expone a una fuerte tensión psíquica. Es por esto, que el niño crea un mundo a su medida, para vencer o calmar esas tensiones.

En cuanto al desarrollo motor, el juego le proporciona al niño la fuerza impulsora para realizar las acciones deseadas. Por lo tanto, el desarrollo psicomotor se desarrolla, a medida que el niño desee actuar sobre el entorno, esto implica, poner en juego las habilidades motrices gruesas y finas, y ser más competente.

Un niño por sí solo no llegaría a conocer o profundizar en toda la riqueza de ciertos juegos. Esto quiere decir que, por ejemplo, un niño sin la ayuda o guía de otro, no podría conocer las reglas de un juego como las escondidas, la rayuela, la mancha, etc.

Ayudarlos a jugar, es enseñar. Por esto, la presencia o guía de los adultos, acerca cultura, desafíos y conocimientos. “Presencia y guía significa propuesta y sugerencia con apertura, disponibilidad y flexibilidad para ir construyendo el juego junto al otro”. A jugar se ayuda, a jugar se enseña. Se enseña el juego al darle lugar al otro, al explicar las reglas, normas y movimientos. Pero también, aceptando nuevas reglas acordadas entre los jugadores.

Al ayudar a respetar las normas y acuerdos, estamos enseñando a esperar el turno, a cumplir con la palabra dada, a no hacer trampa y a trabajar en equipo. Todos estos valores aparecen en el juego, de ahí, su importancia.

Características del juego y su rol pedagógico

El juego presenta características muy importantes para el desarrollo del niño; es libre, ayuda a conocer la realidad, favorece al niño en el proceso de socialización, permite el uso de roles y enseña a respetar turnos, el material no es indispensable, posee reglas que los jugadores involucrados aceptan, se realiza en cualquier lugar, etc.

En cuanto al juego en educación inicial, desde lo pedagógico, “busca enriquecer y favorecer el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar y estimular el desarrollo integral de los niños.”

Para los niños, el juego es una actividad que abarca todo en sus vidas, el trabajo, el entretenimiento, la adquisición de experiencias que pueden llegar a ser de suma importancia en su vida adulta y es una forma sana de explorar el mundo que los rodea. Jugando, el niño no solo se divierte, sino que también aprende de manera inconsciente.

Para que el juego sea realmente educativo, debe ser variado, y le debe de ofrecer al niño problemas para resolver, con una dificultad progresiva y cada vez más interesante. Cabe destacar, que el tiempo para jugar es tiempo para aprender.

Se debe tener en cuenta, que para educar jugando, se deben considerar los intereses del niño. Esto se debe a que el niño procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que le es de interés.

Dentro de los medios de expresión de los niños, el juego ocupa un lugar privilegiado. No se lo puede considerar únicamente como pasatiempo o diversión.

Aún así, después de todo lo mencionado anteriormente acerca de lo importante que es el juego en la educación de los niños, es necesario mencionar que los docentes no deben de proponer el juego todo el tiempo. Al mencionar todo como juego, este pierde su valor. Esto significa, que hay otras actividades y/o propuestas que no se presentan mediante el juego, y no por esto las vuelve aburridas o peores.

Por esto, los docentes deben de planificar su jornada teniendo en cuenta que en algunas actividades debe de estar presente el juego y en otras no.

El rol del docente en el juego

En la educación, el docente necesita conocer a sus alumnos, y los alumnos necesitan conocer al docente, y es el juego, el que genera un espacio de intercambio, permitiendo así, la integración. Además, favorece la vivencia y reflexión. Consideramos al docente como un mediador entre los niños y el juego.

Teniendo en cuenta a Origlio, F; “El papel del docente durante el juego es apoyar, acompañar, facilitar contenidos...”. El docente no debe ni puede olvidar “... que el protagonista es el niño y sus pares. En conclusión el docente facilita, juega, sugiere, pregunta, propone modos de juego”.

El docente realiza las intervenciones antes del juego, y también durante para cumplir con su propósito. Este, debe estar atento al contenido lúdico que quiere enseñar, observar aquello que los niños necesitan y estar a la espera de que ellos busquen ayuda. “El docente facilita, acompaña, contiene, ayuda incentiva, orienta”.

Aún así, el exceso de intervenciones puede provocar que el clima del juego se rompa. Es importante no olvidar que los protagonistas son los niños, y por ende, el grupo.

Estado del arte

Teniendo en cuenta la tesis “El juego como metodología de enseñanza” de María Isabel Ordoñez Blanco, para obtener el título de Licenciada en Educación preescolar, publicada en el 2002, en Cundinamarca (Colombia), me parece importante mencionar parte de su investigación, teniendo en cuenta su marco teórico, metodología de trabajo y resultados.

El objetivo general de la tesis de Ordoñez, M; es: “Analizar la importancia que tiene la utilización de actividades lúdicas como metodología de enseñanza en el desarrollo integral del educando en edad preescolar, que permita diseñar una propuesta metodológica basadas en las necesidades y preferencias de los niños...” favoreciendo así el aprendizaje significativo. Cuenta también con diversos objetivos específicos que guían su investigación.

De la investigación, Ordoñez, M; destaco la diferenciación entre lúdica y juego. Teniendo en cuenta al autor Jimenez, C; es que Ordoñez, M; menciona la diferencia entre lúdica y juego. Este último es la actividad que realizan las personas para obtener goce y placer. Entonces, cualquier actividad como saltar, correr, cantar, reír, jugar a las escondidas, tirar dados, escribir, leer un cuento, hacer una ronda, etc; produce placer. En cambio, la lúdica, “es el resultado que se obtiene cuando jugamos, es el ambiente que se genera cuando realizamos alguna actividad que nos proporciona placer, satisfacción y felicidad.” Entonces, se entiende por lúdica el hacer cosas con las que nos podamos divertir. De esta manera, se obtiene un ambiente de alegría y se rompe con la rutina. Ser creativos para realizar diferentes actividades es la clave para obtener aprendizajes significativos en los alumnos.

En su investigación, Ordoñez, M; se basa en Zapata, O; para afirmar que el juego está presente en el desarrollo (físico, emocional, mental y social) del ser humano, y es por esto, que debe ser el eje principal de toda actividad, ya que al jugar, el niño desarrolla el máximo de sus capacidades. Esto se debe, a que todo lo que realiza le gusta y lo disfruta.

La investigadora de esta tesis que estoy analizando, menciona que es necesario conocer el perfil del maestro para trabajar con actividades tipo lúdicas y, de esta manera, utilizarlas como metodología de enseñanza. Es decir, el docente para aplicar actividades lúdicas debe de saber por que hace lo que hace, y cual es el significado real y la verdadera importancia del juego en el aprendizaje del niño.

Menciona, además, que según Jiménez, C; el perfil debe tener las siguientes características:

- Capacidad del sentido del humor.
- Capacidad de admiración y curiosidad.
- “Capacidad de entender nuevos modelos de comunicación y de trabajo en equipo.”
- Ser activo, optimista, ingenioso, recursivo y atento para fomentar relaciones de respeto en el salón de clase y fuera de él.
- Que infunda confianza por ser responsable, y buena persona con sus alumnos y compañeros.
- Ser solidario con alumnos, compañeros y demás personas, permitiéndose la conmoción frente a éxitos, fracasos y situaciones adversas.
- Fomentar el desarrollo integral de los alumnos.

Para llevar a cabo la investigación, realizó un tipo de investigación llamada “experiencia investigativa” como aproximación a la “Investigación Acción en el Aula”. Esta investigación se caracteriza por utilizar un conjunto de procedimientos metodológicos que permiten obtener conocimientos sobre una determinada realidad. Parte de la investigación parte de la observación para estudiar los problemas que se presentan en la educación, permitiendo reflexionar sobre estos y “utilizar la teoría como herramienta de soporte hacia la solución del mismo, llevando la teoría a la práctica.”

El fin de este enfoque investigativo es mejorar la práctica educativa y la labor que realiza el docente.

La investigadora Ordoñez, M; llega a la conclusión de que el juego es una de las principales herramientas para aprender nuevos conocimientos de forma divertida.

Si bien todos los niños y niñas son seres únicos e irrepetibles, muchos presentan cierta inclinación hacia algún tipo de juego y actividad. La misma piensa que esto se debe a diversos factores tales como el sexo, el entorno que los rodea (el ambiente escolar y familiar al que se encuentran vinculados).

Concluye también que la metodología de enseñanza empleada no satisface las necesidades académicas ni personales de los alumnos. Menciona que esto se debe a que el

método de enseñanza tradicional aún se encuentra presente en la Educación Superior (en el proceso de formación).”De directores tradicionales se forman profesores tradicionales”.

Menciona que es muy importante que se implemente el “aprender jugando” y el de salir de la rutina para ofrecer al educando diferentes alternativas de aprendizaje. Además, esta forma de aprender, puede perfeccionar las dimensiones del desarrollo del niño “y no seguir con los mismos modelos que de cierta manera bloquean el aprendizaje y le niegan la posibilidad de aprender de forma divertida”.

Teniendo en cuenta la tesis “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” de Leyva, A; presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil, publicada en el 2011, en Bogotá, me parece importante mencionar parte de su investigación teniendo en cuenta su marco teórico, metodología de trabajo y resultados.

El objetivo general de la tesis de Leyva, A; es “Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.” También presenta diversos objetivos específicos que guían su investigación.

De la investigación de Leyva, A; destaco el marco legal con el que empieza su marco teórico. (Leyes de Colombia). Continúa su marco teórico mencionando diversas perspectivas teóricas sobre el juego. Esta investigadora, comenta el aporte de Piaget, J; al juego. Este menciona que, “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea...” para que así descubra las “... nociones que favorecen los aprendizajes futuros”. Esta frase la extrajo de Calero, 3003, p26. Siguiendo la misma línea de Piaget, Montiel menciona que el juego forma parte de una adaptación inteligente del niño al medio. Este, le permite adaptarse a los cambios del medio, y, “supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regir los intercambios entre las personas”.

Teniendo en cuenta lo anterior, Leyva, A; menciona que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permite al niño conocer el mundo y así poder saber qué rol ocupa en la sociedad.

Teniendo en cuenta a Freud, la investigadora menciona que los niños y niñas, desde pequeños, tratan de expresarse libremente a través del juego, como algo vital.

Continuando con esta investigación, Leyva, A; menciona que el juego ayuda al desarrollo intelectual, físico, social, afectivo e integral. Además, él mismo prepara a los niños y niñas para adaptarse a la sociedad. También promueve el desarrollo cognitivo por medio de la interacción con estos.

También me parece importante mencionar la relación entre el juego y las dimensiones del desarrollo. Esto quiere decir que el juego se encuentra estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones del desarrollo (psicomotor, intelectual, social y afectivo - emocional).

En cuanto al desarrollo psicomotor, el juego le fomenta al niño la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

En cuanto al desarrollo social y afectivo, “aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubrirse a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.”

En cuanto al desarrollo intelectual, el juego desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.

Para llevar a cabo esta investigación, Leyva, A; lo hace a través del método cualitativo. (descriptivo e interpretativo). Para la recolección de datos empleo la entrevista semi-estructurada. Después procedió al análisis de esos datos, para luego realizar el informe. Es importante destacar que estos, deben de vincularse con la pregunta de investigación.

Para finalizar, la investigadora concluye que para que el juego sea utilizado como estrategia didáctica, debe de tener las siguientes características:

- El juego debe ser motivador. Esto quiere decir que debe despertar el interés en los alumnos por los conocimientos que aprenderán
- El juego debe ser creativo. Es decir, debe despertar y activar la creatividad en los alumnos.
- El juego debe estimular al niño, al mismo tiempo que produce placer. Esto genera aprendizajes significativos.
- El docente es quien hace del juego una experiencia satisfactoria desde su intervención.
- El juego debe ser acorde a lo que se pretende enseñar.

- El juego debe potenciar los procesos de aprendizaje cooperativo y autónomo.

Capítulo II

Teniendo en cuenta el material de Balderas, Ivonne, la investigación cualitativa, es para el autor Pérez (2000), la búsqueda para comprender la forma en que los sujetos perciben la realidad. Por otro lado, de acuerdo a lo que expresa el autor Balderas, I (2013), la investigación cualitativa permite comprender las subjetividades de los individuos en su contexto, ya sea, el cotidiano o el laboral.

Para continuar aportando sobre la investigación cualitativa, Reichardt y Cook (1995: 29), citando a Taylor y Bogdan (1987), “caracterizan el paradigma cualitativo como interesado en comprender la conducta humana desde el propio marco de referencia de quién actúa. La investigación de tipo cualitativo, además, está orientada al proceso, no a los resultados.”

Según el aporte Rist (1997) la metodología cualitativa se caracteriza por ser: inductiva “se desarrollan conceptos a partir de pautas de datos, y no desde hipótesis ya preconcebidas”, holística “los actores y escenarios se abordan como un todo”. Tiene un diseño flexible en donde las interrogantes son el punto de partida para guiar la investigación, y además, se encarga de estudiar y comprender a los individuos en el contexto en el cual actúan y se desenvuelven. De esta forma, la metodología cualitativa, procura investigar detalladamente a los diferentes actores y/o grupos.

Otro tipo de investigación para llevar a cabo este trabajo es la cuantitativa. La metodología cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la estadística. “Esta metodología desarrolla un diseño estricto y tiene un objetivo final muy claro: busca fortalecer, así como refundar la teoría o el marco teórico existente...”

Metodología de trabajo

Para llevar a cabo esta investigación se utilizaron diferentes estrategias o metodologías para recoger información, que luego fueron analizadas e interpretadas por quien investiga. Esto permitió comprobar o refutar las hipótesis planteadas.

Para este tema “La importancia del juego como recurso en nivel Inicial”, emplee la metodología cuantitativa. Dentro de esta tenemos la experimental (experimental,

semi-experimental, caso único) y la no experimental (descriptiva, comparativa, correlacional, encuesta, ex post facto).

Dentro de la metodología cuantitativa no experimental, se trabajó la comparación. En esta modalidad el investigador estudia si existen diferencias entre dos o más grupos acerca del fenómeno que está siendo estudiado. Por ejemplo, más que describir simplemente las actitudes del alumno hacia la disciplina, un estudio comparativo podría investigar si las actitudes difieren según el curso o el género.

También se abordó, dentro de esta metodología cuantitativa no experimental, la descripción. Aquí se refiere simplemente a un fenómeno existente utilizando números para caracterizar individuos o un grupo. Evalúa la naturaleza de las condiciones existentes. El propósito de la mayoría de las investigaciones descriptivas se limita a caracterizar algo como es. Además, se realizaron encuestas. Estas fueron una serie de preguntas que se les hicieron a diferentes personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.

Dentro de la metodología cualitativa, encontramos la interactiva (etnográfica, fenomenológica, estudio de caso, teoría fundamentada, estudios críticos) y la no interactiva (análisis de concepto, análisis histórico).

Para este trabajo, se utilizó la metodología cualitativa interactiva, la cual consiste en un estudio en profundidad mediante el empleo de técnicas cara a cara para recoger los datos de la gente en sus escenarios naturales. El investigador interpreta los fenómenos en términos de los significados que la gente les da.

Dentro de esta, se empleó la etnografía, ya que es una descripción e interpretación de un grupo o sistema cultural o social. Para ello se realizaron observaciones y entrevistas. El producto final es una descripción narrativa comprensiva y una interpretación que integra todos los aspectos de la vida del grupo e ilustra su complejidad.

Las observaciones fueron presenciales y se observó una clase, por grado, en donde se implementó el juego como recurso. En total se realizaron dos observaciones en la institución escolar seleccionada. Esto se hizo en un lapso de tiempo aproximado de dos semanas.

Se entrevistó a cada docente, 2 en total. También se le realizó una entrevista a dos inspectoras de Educación Inicial. En total fueron 4 entrevistas.

Trabajo de campo

La población con la que se trabajó fueron los docentes del turno vespertino de la escuela seleccionada. En total, nueve docentes.

La muestra seleccionada en la que se llevó a cabo el trabajo de campo en esta investigación fueron dos docentes de inicial y dos inspectoras de inicial.

Para su desarrollo nos nutrimos de un marco teórico consistente, de las entrevistas realizadas a las Maestras de Educación Inicial de grado 4 y 5 y a dos Inspectoras de Educación Inicial; y de las observaciones realizadas en nivel inicial de 4 y 5 años. También realizamos encuestas anónimas.

Entrevistas

Entrevista a informante calificado N°1: Maestra de nivel inicial de 4 años. El objetivo de esta entrevista es conocer si los docentes utilizan el juego como recurso de enseñanza y por qué. Además conocer cuáles son los juegos más utilizados.

1. Al momento de planificar, ¿piensas en el juego como recurso? ¿En cuáles?

“Sí, en muchas propuestas dependiendo del contenido a abordar. Juegos: con dados, de encestar, con bolos, de construcción: encastrés, maderas, juegos de mesa varios, rincones de juego, juegos cantados: de manos, de dedos, rondas, juegos musicales, otros.”

2. ¿Cuáles son los criterios que utilizas al momento de elegir el juego como recurso?
¿Por qué?

“En el momento de elegir el juego como recurso se tiene en cuenta: la pertinencia del mismo para la propuesta según el contenido abordado. El nivel para el cual se va a proponer. Porque es imprescindible tenerlo en cuenta en el momento de planificar.”

3. ¿Cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje?

“El juego es un recurso didáctico importante para el aprendizaje. Es una actividad innata desde que nace el niño y a través de él va incorporando nociones. Favorece el

desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. A través del juego el niño se divierte, crea, imagina, investiga, fantasea.”

4. ¿Piensas que el juego es una estrategia facilitadora en los procesos básicos del aprendizaje?

“Si, el juego es una estrategia didáctica promotora de aprendizaje.”

Entrevista a informante calificado N°2: Maestra de nivel inicial de 5 años. El objetivo de esta entrevista es conocer si los docentes utilizan el juego como recurso de enseñanza y por qué. Además conocer cuáles son los juegos más utilizados.

1. Al momento de planificar, ¿piensas en el juego como recurso? ¿En cuáles?

“Si, siempre. En Educación Inicial los niños aprenden jugando. Depende del contenido a enseñar, dados, bolos, cartas, rayuela, rondas, juegos de persecución, con pocas reglas, en pequeños grupos, con el grupo total, etc.”

2. ¿Cuáles son los criterios que utilizas al momento de elegir el juego como recurso?
¿Por qué?

“Seleccionar el tipo de juego, acorde a la edad del niño, a las características del grupo, al contenido a enseñar, al objetivo que quiero llegar, a los ritmos de aprendizaje de los niños, el tiempo previsto para el juego, etc.”

3. ¿Cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje?

“Muchos. Desarrollan su creatividad, aprenden a relacionarse con pares y docentes, conocen el entorno, interactúan con él, exploran la realidad, la imaginan, aprenden a respetar normas, se sienten muy curiosos, desarrollan autoestima, confianza, mejoran su lenguaje, etc.”

4. ¿Piensas que el juego es una estrategia facilitadora en los procesos básicos del aprendizaje?

“Sí y muy potente. El juego favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo infantil.”

Entrevista a informante calificado N°3: Inspectora de Educación Inicial. El objetivo de esta entrevista es conocer la importancia del juego desde otra mirada en un rol que orienta, acompaña y supervisa.

1. ¿Orienta a fomentar el juego como recurso de enseñanza en nivel inicial? ¿Por qué?

“El juego es el lenguaje principal de los niños, ellos se comunican con el mundo a través de él. En sus juegos, muestran sus sentimientos, emociones, su mundo pasado, su presente y se preparan para el futuro. Es por ello que las orientaciones están en las propuestas de enseñanza en el nivel inicial, por que por medio del juego el niño conoce el mundo que lo rodea, descubre su cuerpo, conoce y se relaciona con otras personas, desarrolla su habla y lenguaje, desarrolla habilidades físicas: caminar, saltar, agarrar, trepar, correr; destrezas sociales: compartir, esperar turno, elegir; entre otras tantas.”

2. Si tuviera que elegir 5 juegos de los que más seleccionan los maestros de nivel inicial al momento de planificar, ¿cuáles serían?

“Es muy difícil realizar una selección, porque en todas las Áreas del Conocimiento hay infinidad de juegos con muchas variantes, y según el Área de conocimiento y disciplina que el docente priorice será el juego que desarrolle. Se ve desde las rondas tradicionales, desde los juegos con reglas sencillas, desde el juego de recorrido con mojonos, los juegos de roles en los diferentes rincones: almacén, construcción, disfraces, juegos matemáticos; juegos rítmicos; loterías sonoras, etc.”

3. ¿Cuáles son tus autores preferidos para fomentar el uso del juego como recurso en la enseñanza?

“Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos; desde el nacimiento a los seis años”- Presidencia-Uruguay Crece Contigo- CCEPI- 2017.

“Cuerpo, juego y movimiento en el nivel inicial: Propuestas de Educación Física y Expresión Corporal”- Ana Maria Porstein- Ed. Homosapiens.

“La centralidad del juego en la Educación Inicial: diferentes modalidades lúdicas”-Laura Pitluk- Ed. Homosapiens.”

Entrevista a informante calificado N°4: Inspectora de Educación Inicial. El objetivo de esta entrevista es conocer la importancia del juego desde otra mirada en un rol que orienta, acompaña y supervisa.

1. ¿Orienta a fomentar el juego como recurso de enseñanza en nivel inicial? ¿Por qué?

“Claramente si, el juego es la metodología de trabajo en nivel inicial. No debería dejarse en los demás niveles. “

2. Si tuviera que elegir 5 juegos de los que más seleccionan los maestros de nivel inicial al momento de planificar, ¿cuáles serían?

“Juegos de naipes, bolos para matemática. De recorridos en espacio total. Juegos en rincones.”

3. ¿Cuáles son tus autores preferidos para fomentar el uso del juego como recurso en la enseñanza?

“Froebel, Montessori, entre tantos”

Encuestas

1. ¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?

SI NO

2. ¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?

SI NO

3. Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?

SI NO

4. A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juego?

SI NO

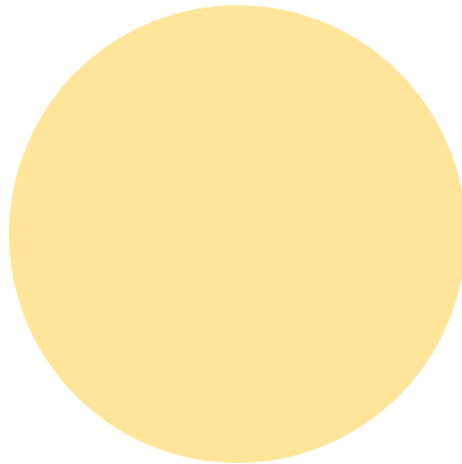
5. ¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?

SI NO

Análisis obtenidos de las encuestas

¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?

Gráfico 1



SI: 2

NO: 0

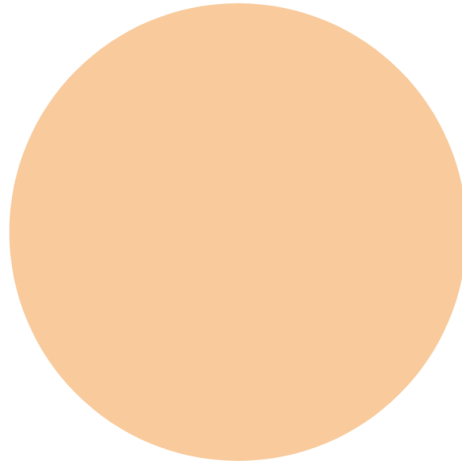
Pregunta 1: ¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?

Elaboración propia. Fuente: Encuesta.

Este gráfico demuestra de manera explícita que ambas docentes encuestadas emplean el juego como recurso didáctico al momento de enseñar.

¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?

Gráfico 2:



SI: 2

NO: 0

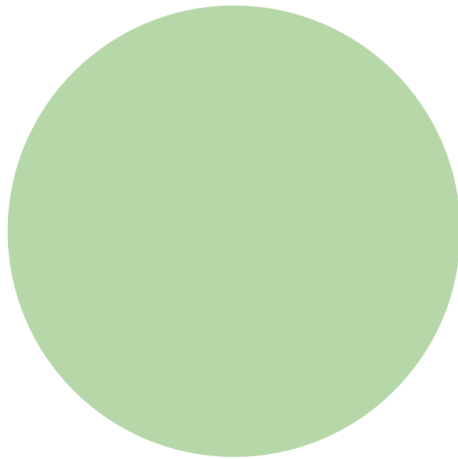
Pregunta 2: ¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?

Elaboración propia. Fuente: Encuesta.

Este segundo gráfico demuestra que la totalidad de los encuestados cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso.

Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?

Gráfico 3



SI: 2

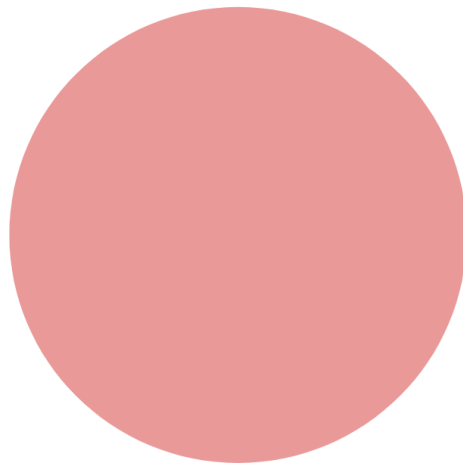
NO: 0

Pregunta 3: Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?

Elaboración propia. Fuente: Encuesta.

Este gráfico demuestra que ambas docentes encuestadas piensan lo mismo ante una misma pregunta. Creen que los alumnos aprenden más mediante el juego.

A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juego?



SI: 2

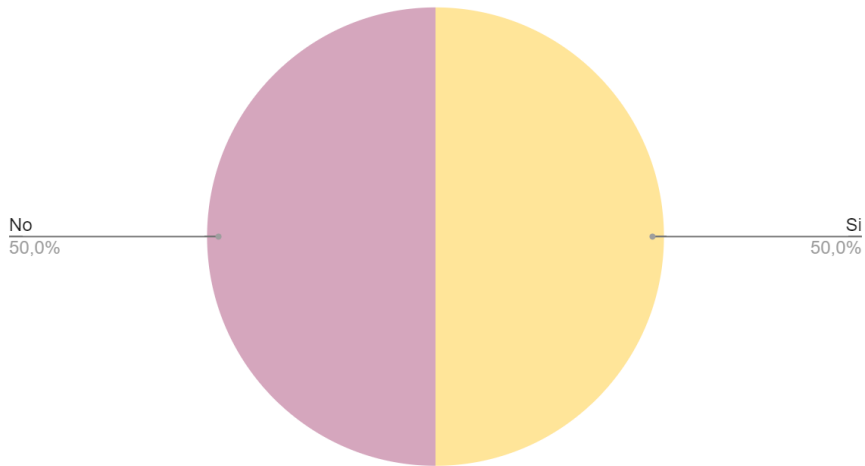
NO: 0

Pregunta 4: A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juego?

Elaboración propia. Fuente: Encuesta.

Este gráfico de la pregunta número 4, de acuerdo a la respuestas de las docentes encuestadas, deja en evidencia que a los alumnos de nivel inicial, de acuerdo a su percepción, les motivan más las actividades con juegos.

¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?



SI: 1

NO: 1

Pregunta 5: ¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?

Elaboración propia. Fuente: Encuesta.

Este gráfico de la pregunta número 5, demuestra la variedad de estudiantes que existen en el aula. Hay una docente que tiene en su grupo de clase, alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos; mientras que otra docente, no presenta en su grupo de clase, alumnos que únicamente se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos, si no que, siempre se encuentran predispuestos a aprender.

Observaciones

Inicial 4 años

El 13 de agosto del 2021 realicé la observación de un actividad que involucró el juego como recurso de enseñanza en nivel inicial de 4 años. La misma tuvo una durabilidad de 30 minutos aproximadamente. Esta actividad se desarrolló en el aula, en el área del conocimiento matemático (numeración). El contenido que trabajó la docente a cargo del

grupo fue: La relación entre cantidades. Aspecto: Muchas - pocos. El propósito que se planteó la docente para la actividad fue: Promover situaciones de comparación entre cantidades estableciendo relaciones entre muchos y pocos.

La propuesta se inició cuando la docente le propone a los alumnos jugar a embocar tapitas en el cesto. Luego, la misma, agrupó a los alumnos en dos grupos; es decir, dividió a la clase en dos grandes grupos. Posteriormente, delimitó el espacio de juego (frente del salón) y explicó la propuesta. (Cada alumno tenía dos tapitas para embocar en el cesto. Estos se encontraban a cierta distancia del mismo. El equipo que embocó más tapitas, ganó). Mientras se desarrollaba el juego, la docente guiaba el mismo de acuerdo al propósito que había establecido para su actividad.

Una vez que finalizó el juego, los alumnos se sentaron en la alfombra del salón y observaron los dos cestos. En esta parte de la actividad, la docente guió la observación de los alumnos haciendo diferentes intervenciones, tales como: ¿Cuál fue el equipo que encestó más tapitas? ¿Por qué? ¿Cómo se dieron cuenta? entre otras. De esta forma, los alumnos establecieron comparaciones de cantidades entre los dos cestos.

A modo de cierre, los alumnos llegaron a la conclusión de que en un canasto había muchas tapitas y que en el otro había pocas tapitas. (Sin contar las tapitas, solo observando los cestos).

En esta actividad, pude observar que los alumnos se encontraban con mucha predisposición, es decir, interesados, por la actividad y por poder participar del juego. Esperaban ansiosos su turno para poder encestar las tapitas y así lograr que su equipo ganara.

Se planteó la siguiente situación: La mayoría de los alumnos logró establecer la relación entre muchos y pocos, cuál equipo ganó y por qué; pero otros manifiestan que su equipo ganó debido a su deseo de ganar.

Es importante destacar que la docente expresó que continuaría trabajando con este contenido, variando los juegos.

Inicial 5 años

El 20 de agosto del 2021 realicé la observación de una actividad que involucró el juego como recurso de enseñanza en nivel inicial de 5 años. La misma tuvo una durabilidad

de 30 minutos aproximadamente. Esta actividad se desarrolló en el patio escolar, en el área del conocimiento matemático (aritmética - numeración - operaciones). El contenido que trabajó la docente a cargo del grupo fue: La adición y la sustracción en contextos matemáticos. Aspecto: La adición. El propósito que se planteó la docente para la actividad fue: Resolver situaciones sencillas de adición.

La propuesta se inició motivando a los alumnos. Para ello, la docente presentó una caja sorpresa con juego de bolos. Posteriormente, la docente con los alumnos se trasladaron al patio escolar, debido al amplio lugar que necesitaba para realizar la actividad. La maestra explicó el juego y aclaró que en esta instancia serán pocas las veces que podían tirar los bolos, pero que en otra instancia, volverían a jugar.

Mientras algunos alumnos (que se encontraban a cierta distancia de los bolos) tiraban los bolos con una pelota, la docente anotaba en un papelógrafo los bolos que eran derribados en cada lanzamiento.

En el cierre de la actividad, los alumnos contaron los bolos que habían tirado en total. Ejemplo: En el primer lanzamiento se tiraron 3 bolos, entonces la docente dibujaba 3 bolos; en el segundo lanzamiento se tiraron 2 bolos ... y así sucesivamente. La maestra preguntó: ¿Cuántos bolos lanzamos en total? ¿Cómo lo supieron? La respuesta general que tuvo por parte de los alumnos fue que para saber cuantos bolos habían tirado en total, tenían que contar y agregar. Teniendo en cuenta el ejemplo anterior a los 3 bolos le agregaron 2 más y de esta forma, habían tirado 5 bolos.

En esta actividad pude observar que los alumnos se encontraban disfrutando de la propuesta y predispuestos a trabajar. Estos realizaban intervenciones acertadas mencionando que $3+2$ da 5. Por lo tanto el propósito de la docente se cumplió ya que pudieron resolver situaciones sencillas de adición. Algunos alumnos solicitaron tapitas para resolver la situación, mientras que otros utilizaron los dedos de sus manos.

De regreso al salón de clase la docente mencionó que ella había tirado 4 bolos y luego tiró 3 más, ¿cuántos bolos tiró en total?. Los alumnos, de forma autónoma y con la ayuda de la banda numérica, se posicionan en el número 4; avanzan tres números y así llegan al resultado. La maestra había tirado 7 bolos en total.

Es importante destacar que la docente expresó que continuaría trabajando con este contenido, variando los juegos.

Capítulo III

Análisis de datos

Para llevar a cabo la investigación se realizan encuestas, entrevistas y observaciones.

Teniendo en cuenta los datos obtenidos de las encuestas, se puede inferir que los docentes de inicial emplean el juego como recurso didáctico al momento de enseñar. Esto se debe a que creen que al implementarlo están beneficiando a sus alumnos. De acuerdo a lo que expresa este marco teórico, y teniendo en cuenta a lo que expresa Zapata (1990), el juego debe ser considerado como un elemento primordial en la educación. Y las docentes encuestadas, así lo manifiestan. Además, implementar el juego como recurso de enseñanza es beneficioso, ya que el mismo, favorece el desarrollo cognitivo (le permite al niño comprender su entorno y desarrollar su pensamiento), social (al estar en contacto con otros, le permite aprender a controlar sus reacciones, dominar sus impulsos y a convivir sanamente con el entorno, intercambiando así pensamientos e manifestando las emociones), emocional (le permite al niño experimentar sus emociones abiertamente y aprender a controlarlas) y motor (le proporciona al niño la fuerza impulsora para realizar las acciones deseadas).

Las docentes encuestadas consideran, desde su experiencia, que los alumnos aprenden más mediante el juego, y esta respuesta que se obtiene, se relaciona con el rol pedagógico que tiene el juego, ya que “busca enriquecer y favorecer el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar y estimular el desarrollo integral de los niños”. Por lo tanto, el niño jugando, no solamente aprende el contenido que el docente pretende enseñar, sino que también, y tal vez no de manera explícita, se está potenciando y estimulando el desarrollo integral de cada uno de ellos.

Otro dato obtenido de las encuestas es que es evidente que a los alumnos les motiva mucho más las actividades que involucren el juego como recurso. En este contexto, y de acuerdo a otro resultado obtenido, existen alumnos que se predisponen a aprender y a participar, solo si la actividad se realiza mediante un juego; mientras que otros de ellos, están predispuestos a aprender ante cualquier situación. Teniendo en cuenta nuestro marco teórico, no se puede olvidar, como lo expresa Salcedo, M, que “el juego es una actividad inherente al ser humano” y que, por lo tanto los niños aprenden más y/o mejor, mientras juegan, Entonces, el juego debe convertirse en el eje central del programa.

De acuerdo a los datos obtenidos en las entrevistas realizadas a dos maestras de nivel inicial (una maestra de nivel inicial 4 años y otra de nivel inicial 5 años), además de las entrevistas realizadas a dos inspectoras de nivel inicial, puedo afirmar que es evidente que el juego es una estrategia didáctica facilitadora en los procesos básicos del aprendizaje en todas las áreas del desarrollo infantil. Esta afirmación surge de acuerdo a los datos obtenidos y al marco teórico de la investigación, en donde se menciona que de acuerdo a lo que expresa Salcedo, M “el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego...”. Así mismo, el juego debe ser y es considerado como un elemento primordial en la educación, lo que lo convierte entonces, en el eje central del programa. Las inspectoras de nivel inicial orientan a las docentes de este nivel a utilizar el juego en todas las áreas del conocimiento, ya que el mismo, desde lo pedagógico, potencia y estimula el desarrollo integral de los niños. Además, al jugar, el niño desarrolla el máximo de sus capacidades debido a que todo lo que realiza, le gusta y lo disfruta.

Teniendo en cuenta lo anterior, es que se afirma que el juego es beneficioso para los alumnos, ya que mediante el mismo, el niño conoce, explora e interactúa con el entorno; aprende a relacionarse con sus pares y otros sujetos; desarrolla habilidades mentales, sociales y físicas; aprende a respetar las normas; desarrolla la creatividad y la imaginación; mejora su lenguaje; muestra sus sentimientos y emociones (con el transcurrir del tiempo, aprende a controlarlas con la ayuda y guía de un adulto); descubre su cuerpo; se prepara para el futuro; entre otros.

De las entrevistas realizadas, se destaca lo que el docente tiene que tener en cuenta al momento de elegir un juego: El área del conocimiento y la disciplina que se quiere abordar en conjunto con el contenido; el nivel, es decir, la edad de los alumnos a los cuales se les presenta la actividad; los ritmos de aprendizajes de los alumnos y el tiempo que se predispone para el mismo. Teniendo en cuenta lo anterior, las docentes y las inspectoras mencionaron en la entrevista que tipos de juegos son los más utilizados: Juego con dados; juegos de encastrar; juego con bolos; juegos de construcción con piezas de encastrés, maderas, etc; juegos de mesa; rincones con varios juguetes para profundizar en los juegos de roles; juegos cantados: Con las manos, con los dedos, etc; juegos de rondas; juegos musicales; juegos de cartas: la rayuela; juegos colectivos; juegos en pequeños grupos.

Una de las entrevistadas me aporta material bibliográfico que es de mucho valor:

- “Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos; desde el nacimiento a los seis años”- Presidencia-Uruguay Crece Contigo- CCEPI- 2017.
- “Cuerpo,juego y movimiento en el nivel inicial: Propuestas de Educación Física y Expresión Corporal”- Ana Maria Porstein- Ed. Homosapiens.
- “La centralidad del l juego en la Educación Inicial: diferentes modalidades lúdicas”-Laura Pitluk- Ed. Homosapiens.”

De acuerdo a los datos obtenidos de las observaciones realizadas a dos clases de nivel inicial (4 y 5 años) y a las entrevistas y encuestas de sus respectivas docentes, puedo afirmar que el juego es un recurso muy utilizado en el nivel de inicial para el desarrollo de las diferentes actividades. Además, queda en evidencia que el tiempo máximo que utilizan las docentes para el desarrollo de las mismas, es de aproximadamente 30 minutos, debido al corto período atencional que caracteriza a los niños de nivel inicial.

Por otra parte se puede observar como ambas docentes los ayudan a jugar; por lo tanto, también les están enseñando. Ayudarlos a jugar, es enseñar. Se enseña el juego al darle lugar al otro, al explicar las reglas, normas y movimientos. De acuerdo al marco teórico presente en esta investigación, la presencia del adulto o la guía, acerca conocimientos, cultura y desafíos. “Presencia y guía significa propuesta y sugerencia con apertura, disponibilidad y flexibilidad para ir construyendo el juego junto al otro.” Se considera al docente como un mediador entre los niños y el juego. El mismo facilita, juega, sugiere, pregunta, propone modos de juego, etc. Es así como el docente realiza las intervenciones antes del juego, y también durante para cumplir con su propósito. Aunque, se debe de tener en cuenta que el exceso de intervenciones puede provocar que el clima del juego se rompa.

Conclusiones

Para comenzar con la conclusión de esta investigación, es importante retomar y recordar el objetivo general:

- Describir la importancia del juego como recurso de enseñanza en educación inicial.

Este objetivo fue abordado a lo largo de todo el trabajo de investigación, así que por lo tanto, se cumplió con el mismo.

También, a lo largo de todo el trabajo de investigación se cumplieron con los objetivos específicos, los cuales son los siguientes:

- Mencionar los diferentes juegos que los docentes utilizan para enseñar a través de él.
- Considerar al juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje.
- Examinar cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje.

Estos datos fueron obtenidos en el trabajo de campo (de las entrevistas, encuestas y observaciones) y, comprobados y relacionados, con el marco teórico de la investigación. Además, se dió respuesta a las siguientes interrogantes:

- ¿Es importante utilizar el juego como recurso de enseñanza en educación inicial? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje?
- ¿Por qué el juego es una estrategia facilitadora?
- ¿Cuáles son los juegos que suelen proponer los docentes?
- ¿Cuáles son los criterios que los docentes utilizan al momento de elegir un juego como recurso de enseñanza?

De acuerdo a las hipótesis planteadas al principio de la investigación, ambas fueron comprobadas. Las mismas, surgen de la siguiente pregunta: ¿Los alumnos de nivel inicial aprenden mediante el juego? (Esta pregunta también obtuvo su respuesta).

1. Los alumnos de nivel inicial tienen aprendizajes de mayor calidad cuando el recurso de enseñanza es el juego.

2. Los niños de nivel inicial sienten mayor interés por aprender si el docente utiliza el juego como recurso.

Se observa al juego como una herramienta pedagógica facilitadora en los procesos básicos del aprendizaje. El juego ya no es simplemente una actividad en las escuelas, sino, que se lo utiliza como antes menciono, como una herramienta pedagógica, a través del cual se pretende enseñar diversos contenidos. A su vez, hay quienes a través del juego tienen una mayor predisposición por aprender.

La importancia de abordar el juego en el currículo escolar, es que el mismo fomenta el aprendizaje. Considero al juego como una herramienta pedagógica clave que puede transformar la educación, pero no solo en el nivel de inicial, si no que el mismo debe ser abordado en todos los niveles. Por otro lado, el juego despierta diferentes emociones en el niño, lo que facilita el aprendizaje, generando predisposición para el mismo. Las neurociencias dicen que si el docente puede generar y/o despertar emociones en el niño como la curiosidad, la alegría y la motivación, se facilita el aprendizaje. La curiosidad es el motor del aprendizaje; si uno no es curioso, es más complicado apropiarse de los conocimientos. Lo que a uno le gusta, disfruta, rápido lo aprende. Una forma de lograr lo antes mencionado, es a través del juego.

Los juegos abordados en la jornada escolar, deben de ser seleccionados cuidadosamente por el docente teniendo en cuenta diferentes criterios, como por ejemplo: El área del conocimiento y la disciplina que se quiere abordar en conjunto con el contenido; el nivel, es decir, la edad de los alumnos a los cuales se les presenta la actividad; los ritmos de aprendizajes de los alumnos y el tiempo que se predispone para el mismo.

El juego es una de las principales herramientas pedagógicas - didácticas para que el niño adquiera nuevos conocimientos. Además, como menciona Salcedo, M; “El juego es una actividad inherente al ser humano...” Por esto, concluyo y finalizo esta investigación, mencionando que el juego debe de ser considerado como un elemento primordial en la educación. Los niños aprenden más cuando juegan. El juego consigue que el aprendizaje sea activo.

Debo decir que he aprendido mucho realizando este trabajo, ya que no solo veo al juego como un recurso; sino que ahora, conozco todos sus fundamentos de por que su enorme importancia como recurso de enseñanza; y es que este, favorece el desarrollo integral de los

niños. Esto quiere decir, que el alumno no sólo adquiere conocimientos mediante el juego, sino que también, este último, favorece el desarrollo cognitivo (le permite al niño comprender su entorno y desarrollar su pensamiento), social (al estar en contacto con otros, le permite aprender a controlar sus reacciones, dominar sus impulsos y a convivir sanamente con el entorno, intercambiando así pensamientos e manifestando las emociones), emocional (le permite al niño experimentar sus emociones abiertamente y aprender a controlarlas) y motor (le proporciona al niño la fuerza impulsora para realizar las acciones deseadas).

Para finalizar, es importante mencionar que mientras el alumno adquiere conocimientos a través del juego, también está desarrollando una serie de habilidades relacionadas con la toma de decisiones, el empoderamiento, la autonomía de poder elegir lo que quiere hacer pero siempre teniendo el objetivo en mente, el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración (aprende a controlar sus emociones); etc.

Bibliografía

Abero, L; Berardi, L; Capocasale, A; García Montejó, S; Rojas Soriano, R. (2015) Investigación educativa. Abriendo puertas al conocimiento. Montevideo, Uruguay. CLACSO. Editorial Contexto S.R.L.

Balderas, I. (2017) Aportes de la investigación cualitativa a la investigación educación. San Luis Potosí, México. Recuperado el 28 de junio de 2021 de: <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0503.pdf>

Calmels, Daniel. (2018). *El juego corporal*. Editorial Paidós SAICF. Buenos Aires.

Charlot, Bernard. *La relación con el saber*. Editorial Trilce.

Dinello, Raimundo. (1982). *El derecho al juego. Compilación, liber fortis, para "MESA REDONDA" NUEVOS HORIZONTES - EL JUEGO*. Volumen III. Estocolmo. Editorial: NORDAN COMUNIDAD.

Leyva, A;. (2011). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. Tesis para obtener el título: Licenciada en Pedagogía Infantil. Bogotá, Colombia. Extraído el 11 de mayo de 2021 de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Ordoñez, M. (2002). EL JUEGO COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar. Universidad de la Sabana. Facultad de Educación. Cundinamarca. Extraído el 7 de mayo de 2021 de: <https://core.ac.uk/download/pdf/47069643.pdf>

Origlio, F. Didáctica del juego en la educación inicial. Montevideo, Uruguay. Colección didáctica. CAMUS ediciones.

Origlio, F. Juegos en el aula. Montevideo, Uruguay. Colección didáctica. CAMUS ediciones.

Programa de Educación Inicial y Primaria. 2008. Montevideo, Uruguay. ANEP CEIP.

Anexos

ENCUESTA

¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?

SI ✓ NO

¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?

SI ✓ NO

Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?

SI ✓ NO

A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juego?

SI ✓ NO

¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?

SI NO ✓

ENCUESTA

¿Emplea el juego como recurso didáctico al momento de enseñar?

SI NO

¿Cree que implementar el juego al momento de enseñar es beneficioso?

SI NO

Los niños de nivel inicial, ¿aprenden más mediante el juego?

SI NO

A los niños de nivel inicial, ¿les motivan más las actividades con juego?

SI NO

¿Tiene alumnos que solo se predisponen a aprender si las actividades presentan juegos?

SI NO