

¿Enseñan los docentes a Través del Juego y los Niños Aprenden?

Barreto Rodriguez Silvia Rossana

Rodriguez Piedad Ruth Stefany

Monografía de Titulación

4° Año de Maestro de Primera Infancia

Tutor. Branca Graciela

5 DE DICIEMBRE DE 2022

Tabla de contenido

Resumen, Abstract y palabras Claves	2
Introducción	3
Capítulo 1: El Juego.....	5
1.1 Breve Historia de la Infancia y el Juego	5
1.2 Definición de Juego, sus Características e Importancia	7
1.3 Derecho al Juego.....	10
1.4 Aportes del Juego al Desarrollo de Niños y Niñas de 3 a 5 años....	12
Capítulo 2: El juego en Educación	16
2.1 El juego en el “Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años.” (2014).....	16
2.2 El juego en los contenidos del “Programa de educación inicial y primaria.”.....	18
Capítulo 3. El Juego, la Enseñanza y el Aprendizaje	20
3.1 Enseñanza – Aprendizaje	20
3.1 Relación entre Juego, Enseñanza y Aprendizaje.....	22
3.2 El Rol Docente en el Juego	27
3.3 Institución, Familia y Comunidad.....	29
Conclusión y Reflexión Final	31
Referencias	33

Resumen

En el siguiente trabajo académico, el tema principal elegido es: "El juego como medio de enseñanza y aprendizaje de los niños o niñas en la etapa de la educación inicial, comprendidas de tres a cinco años".

Donde se expondrán las ideas de algunos de los autores que han investigado acerca del juego, la enseñanza y el aprendizaje en la primera infancia, en especial las edades elegidas a abordar. Entre los puntos destacados, se encontrará el desarrollo integral de los niños y niñas, siguiendo con: el juego como medio de enseñanza para el docente y el rol de éste. Para dicho trabajo se toma en cuenta los diferentes fundamentos teóricos del Programa de Educación Inicial y Primaria, como también del Marco Curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años (2014). Y como punto final se encontrará la conclusión y reflexión del trabajo realizado.

Abstract

In the following academic work, the main theme chosen is: "The game as a means of teaching and learning for boys or girls in the initial education stage, between three and five years".

Where the ideas of some of the authors who have investigated about of play, teaching and learning in early childhood, especially the ages chosen to address. Among the highlights, you will find the comprehensive development of boys and girls. continuing with the game as a means of teaching for the teacher and the role of the latter. For this work, the different theoretical foundations of the Initial and Primary Education Program are taken into account, as well as the Curricular Framework for the attention and education of Uruguayan girls and boys. From birth to six years (2014). And as a final point there will be the conclusion and reflection of the work done.

Palabras claves: Juego, aprendizaje, enseñanza, desarrollo integral de niños/as, rol docente, educación., familias, instituciones.

Introducción

La siguiente monografía de titulación, de la carrera de Maestra/o de Primera Infancia, pretende aunar una compilación de datos de diferentes bibliografías de destacados autores, que se han dedicado a investigar sobre el juego en la primera infancia, estos serán seleccionados, revisados y analizados, culminando con una reflexión de la interpretación de lo elaborado.

Teniendo presente lo trascendental que es el juego en “sí “en la primera infancia, y al ser un tema abordado en el transcurso de los cuatro años de la carrera, es pertinente analizar sobre el juego desde la enseñanza y el aprendizaje en los primeros años de vida del niño o niña, abordando el presente trabajo en la etapa de nivel inicial, comprendida de tres a cinco años. Este tema surge a partir de la práctica docente, cuando al momento de tener que planificar distintas actividades con el fin de transmitir una enseñanza, de un determinado contenido con corte disciplinar; se necesita hallar la forma adecuada de llevarlo a cabo para que despierte la curiosidad, la motivación y el interés de los niños y/o niñas, por descubrir e indagar sobre los distintos temas a abordar en la educación. Lo cual lleva a pensar primeramente en el juego, pues es por excelencia la actividad que realizan con mucho placer y que a la vez le podría proporcionar aprendizajes, por dicha razón surge la interrogante, ¿enseñan los docentes a través del juego y los niños aprenden?

Se considera pertinente abordar dicho tema para enriquecer los conocimientos teóricos sobre el juego, enseñanza y aprendizaje, con el fin que al momento de ejercer como docentes se cuente con las herramientas necesarias.

El propósito que se desea alcanzar con este trabajo académico, es destacar la importancia que tiene el juego como medio de enseñanza y aprendizajes significativos para los niños. Es por esto que es necesario fomentarlo, desde el

disfrute del niño y a su vez desde el docente. Al mismo tiempo, promover desde las instituciones educativas la enseñanza a través del juego en el ambiente familiar.

Se profundiza sobre “el juego”, porque es fundamental su presencia en las salas y patios de nivel inicial de todas las instituciones educativas. Dejando de lado lo tradicional y lo estructurado, para dar paso a nuevas estrategias de enseñanza - aprendizaje, pensando en el niño y/o niña como sujeto de derecho. Por otra parte, se tiene en cuenta que en los jardines de primera infancia los docentes para enseñar se rigen por los contenidos y competencias que se plantean en el *Programa de Educación Inicial y Primaria (2008)*, al igual que en el *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años (2014)*. Este último manifiesta los siguientes aspectos relevantes: la enseñanza y los aprendizajes adquiridos mediante el juego en los niños y/o niñas, cumplen la función de posibilitar el cambio desde las sensaciones al pensamiento y de los esquemas sensorio-motores a la simbolización; de permitir conocer de los mismos las fortalezas y los aspectos que son necesarios potenciar; de favorecer en ellos la comprensión del mundo que lo rodea, a sí mismo y el relacionamiento con otros, promoviendo así la integración sociocultural; de comunicar, expresar y crear; y de favorecer la práctica de valores que se expresan mediante reglas que provienen de normas de convivencia.

Capítulo 1: El Juego

1.1 Breve Historia de la Infancia y del Juego

Patricia Sarlé en su libro “*Enseñar el juego y Jugar la enseñanza*”, hace referencia a la infancia como construcción histórico - social, en cuanto a su definición se ha ido modificando con el paso del tiempo y en cambio la niñez es una categoría

biológica. En la modernidad el niño/a comienza a ser percibido como un ser inacabado, carente y por lo tanto un ser individual, con necesidades de protección. Y en el paradigma moderno, se busca comprender al hombre como sujeto, valorar al niño y ver las diferencias que tiene con el adulto.

Uno de los precursores que visualiza esa diferencia entre el hombre y un niño, y comienza a reconocer la etapa de la niñez, es el Filósofo Rousseau (1712-1718), quien también define la infancia para la educación infantil. La infancia es la expresión del bien natural del hombre, de su mundo interior y por tanto de su subjetividad: “La infancia es una fase en la cual la intimidad guarda la pureza de la naturaleza ...” (Sarlé, 2006, p.29). Rousseau revolucionó la pedagogía al defender que la educación debía basarse en la educación natural de niños y niñas, según el filósofo en su obra “El Emilio” o la Educación de Rousseau (1762), en la misma destaca la necesidad y características que tiene el niño en cada etapa de su vida, éstas son desarrolladas en función del respeto a su naturaleza y de su edad. Durante los primeros años de vida, la educación se da a través del ejercicio físico, el desarrollo de los sentidos y el contacto con la naturaleza, dejando al niño libre y favoreciendo sus juegos, llevando al autor a considerar permitirles a los niños madurar su infancia.

A lo largo de la historia hubo muchas personalidades que se han dedicado al tema de la educación y el juego en la misma, pero en esta oportunidad nos referiremos sobre algunas figuras relevantes que reconocen el juego en la escuela infantil, estos son: Frederich Froebel (1782-1852), María Montessori (1870-1952), Ovidio Decroly (1871-1939), Enriqueta Compte y Rique (1866-1949) y Francesco Tonucci (Contemporáneo).

María Montessori no menciona específicamente el rol del juego, sino que habla sobre la actividad. Asimismo, expresa que los niños/as en la escuela debían sentirse como en su casa, esto es, moverse con libertad y responsablemente. Su

objetivo pedagógico era la autonomía de los niños y niñas como una parte primordial del desarrollo. Además, para ella la mano de éstos, es el órgano de inteligencia, por medio de la misma y con su sentido de percepción irá descubriendo su alrededor.

Siguiendo la línea de los autores que marcaron un antes y un después en la educación inicial, aparece Decroly, quien es el creador de los “juegos educativos” (Sarlé, 2006, p.28), destacando que, con estos, los niños desarrollan ciertas funciones mentales. Para este autor, el juego prepara al niño para la vida utilizando como principal material pedagógico los objetos de la naturaleza y los del entorno.

Delgado Linares (2011), en su libro expresa que el juego es el modo de expresión del niño pequeño, y la felicidad de éste es autorreguladora de su conducta y ejercicio de libertad. En el momento que se piensa en el juego, en las distintas épocas, se reconoce que es una actividad que está presente en todas las culturas humanas y sociedades, siendo esto demostrado arqueológicamente.

En cuanto a Enriqueta Compte y Rique, en la página de ANEP (2020), expone que es una de las precursoras de la educación de la Primera Infancia en Latinoamérica. Llega desde España en el año 1866 a Uruguay, a los diecinueve años recibe el título de maestra (1884) desarrollando su trabajo como educadora preescolar en dicho país. Luego viaja a varios países de Europa junto a otros maestros, donde entra en contacto con el sistema fröbeliano. El pedagogo alemán Friedrich Fröbel, creó el concepto de kindergarten (jardín de niños), el Kindergarten de Froebel se basaba en un sistema de juego, para entender los principios sencillos en el que se basa el universo. Según Fröbel "jugar es la expresión más alta del desarrollo humano, es la libre expresión de lo que hay en el alma de un niño." (ANEP, 2020) Enriqueta adoptó estos principios fröbelianos y lo trae a Uruguay fundando el primer Jardín de Infantes Público de Uruguay y toda Latinoamérica en 1892. Sumándole a este método sus propias ideas sobre la Educación de la Primera Infancia. En la actualidad las escuelas infantiles distinguen la importancia del juego

como eje de las prácticas de enseñanza, debido a la vital importancia del juego para estas edades.

La escuela y la enseñanza a lo largo de la historia, han pasado por diferentes paradigmas, en la actualidad existen varios autores contemporáneos que afirman que es fundamental el juego en la vida del niño, en la enseñanza y en la educación.

Realizando una lectura del libro "*Enseñar o aprender*" de Francesco Tonucci, luego de analizar las distintas experiencias por las escuelas, habla de un proyecto alternativo para la enseñanza. Pasa de la escuela transmisiva a la escuela constructiva, por el hecho de describir una de sus características fundamentales, ésta es, la construcción de parte del niño por su propio saber. "El niño sabe y va a la escuela para reflexionar sobre sus conocimientos, organizarlos, profundizarlos, enriquecerlos y desarrollarlos en el grupo." (Tonucci, 1996, p. 43) Con esto no quiere decir que el niño sabe mucho o sabe poco, se refiere a que el niño desde que nace hasta que va a la escuela, tiene por detrás unos años de experiencias y vivencias.

1.2 Definición de Juego, sus Características e Importancia

A continuación, se conocerán las distintas miradas que tienen los autores sobre el juego. Comenzando por, Froebel para el cual, "el juego es el mayor grado de desarrollo del niño por ser una manifestación libre y espontánea." (Navarrete & Buciak, 2016, p. 261)

Por otro lado, Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) "el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda." (López Chamorro, 2010, p.20)

Según Vygotsky, "El juego facilita la construcción del conocimiento al tiempo que enriquece el desarrollo del lenguaje del juego. Dicho autor también manifiesta

que “el niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.” (Navarrete & Buciak, 2016, p.261) Por otra parte, Schiller y Spencer, dicen que “el juego es un simple gasto de energía acumulada por el niño.” (Navarrete & Buciak, 2016, p.261)

Sin embargo, Elena Lobo (2002), lo define como el juego es una actividad natural, importante para el desarrollo del niño, por lo que se lo debe garantizar y estimular en los primeros años de vida de este. Es una fuente de aprendizaje necesaria para que se dé el desarrollo y le brinde al niño y/o niña un equilibrio emocional. Como también dice que es el medio de socialización fundamental, debido a que mediante este el niño aprende a disfrutar y a sostener relaciones sociales, regulando su accionar en función de los demás, aprendiendo a negociar, transigir y colaborar con otros para divertirse. La autora a su vez manifiesta que es “Un tipo de experiencia muy particular en la que el jugador (el niño) y sus necesidades y deseos son lo más importante. Es una experiencia a medio camino entre la realidad y la ficción que permite al niño establecer la diferencia entre el mundo externo, y su mundo interno, lleno de necesidades e ilusiones propias.” (Lobo, 2002, p.126)

Ruth Harf (Maestra y Lic. en Psicología Argentina), plantea al juego como algo que “... es fundamentalmente una actividad humana. Es en esencia una actividad intencional, voluntaria, una actividad que implica desafío, búsqueda de placer que pone en juego todas las capacidades físicas, cognitivas, psicológicas, motrices y muchos otros aspectos de un individuo.” (Harf, 2006, p.9)

Thió de Pol, Fauté, Martín, Palou Vicens y Masnou i Piferrer (2007), manifiestan que al juego se lo ve como la actividad esencial que realizan los niños y/o las niñas, siendo esta una actividad placentera que les permite satisfacer su curiosidad sobre el mundo que lo rodea. Así como también consideran el lugar

primordial que desempeña el juego en el desarrollo integral de los mismos, desde lo cognitivo, psicomotor, psico socio emocional.

Por otra parte, la autora Delgado Linares dice que es “una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él.” (Delgado Linares, 2011, p.4) Sin embargo, para J. Huizinga

“... el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de un modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. También es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social, sino que crea su propia estructura social. Este autor también considera que el juego es más antiguo que la cultura.” (Delgado Linares, 2011, p.4)

Los autores que escribieron el marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años (2014), “el juego es una conducta espontánea, un derecho de niños y niñas, una necesidad vital por medio de la cual interactúa consigo mismo, con las personas adultas, con sus pares y con los objetos. Es una actividad libre y flexible que les produce placer y bienestar permitiéndoles poner a prueba sus ideas e iniciativas ensayando respuestas para su innata curiosidad.” (CCEPI et al., 2014, p.55)

UNICEF (2018), en su documento “*Aprendizaje a través del juego*”, expone los beneficios y las características del juego comenzando en que el juego: es provechoso, debido a que los niños y las niñas juegan y encuentran significados de una experiencia conectando la misma con algo que ya han vivido, y a su vez amplían la interpretación de sus experiencias; es divertido, dado que da la sensación de disfrute, emoción, placer, obviamente pueden tener retos y frustraciones, pero por

lo general, por medio del mismo niños y grandes se divierten; invita a la participación activa, significa que cuando el niño/a juega se ve implicado en el mismo combinando la actividad física, cognitiva, verbal y comunicativa; es iterativo, ya que el juego y el aprendizaje no son estáticos, los niños practican las competencias, revisan hipótesis, descubren nuevos retos; como también es socialmente interactivo, debido a que por medio del mismo comunican sus ideas entre pares, entienden a los demás.

1.3 Aportes del Juego al Desarrollo de Niños y Niñas de 3 a 5 Años.

Pecci Garrido, Herrero Olaizola, López García y Mozos Pernias (2010), afirman que el juego además de provocarle placer y distraer al niño y/o niña, es una actividad que le exige y estimula su desarrollo infantil, siendo éste el escenario donde éstos ponen en práctica futuras experiencias de su vida.

David Amorín (2017), señala que según J. Piaget, en el desarrollo cognitivo se encuentran tres etapas bien diferenciadas, las cuales son el estadio sensorio - motor, el cual aproximadamente (aprox.) va desde que nace hasta los dos años de vida del niño o niña; el estadio preoperatorio, que comienza aprox. a los dos años y finaliza a los siete, durando más o menos unos cinco años; y por último la etapa de las operaciones concretas, la cual abarca desde los seis o siete años hasta los doce. Con respecto a esto, se realiza un enfoque en el estadio pre - operatorio, por el motivo de ser la etapa de los niños/as de tres a cinco años a los que tratará dicho trabajo. Refiriéndose a éste, dicho autor en sus apuntes, aclara que en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (Psicólogo), expone que el niño o niña a los dos años deja atrás el primer periodo sensorio-motor, marcado por las simples percepciones y el logro de la marcha bípeda, pasando al siguiente estadio, llamado pre - operatorio, en el que se adquiere y construye la representación mental. El niño o niña a los dos años comienza a manejarse con los elementos, poner algo en lugar

de otra cosa, como objetos, una situación o escena. Es en esta etapa que empieza a construir la representación mental, el pensamiento, la imaginación, el preconcepto entre otros, en otras palabras, a simbolizar. Según Piaget, esta es la función semiótica, en la que se da la salida de la inteligencia práctica y entrada de la inteligencia conceptual representativa, que se disponen en cinco comportamientos muy ligados a la imitación. Éstos no se dan de forma individual, sino que se componen por una construcción en red, dependiendo uno del otro en su desarrollo, éstos son: la imitación diferida; el juego simbólico o también llamado el juego de “como si”; el dibujo, el cual es una representación gráfica; la representación o imagen mental; y el lenguaje, aunque éste ya se viene dando desde el periodo sensorio motor. Volviendo al juego “como si”, este se da cuando los niños y niñas pueden jugar simbólicamente, cuando pueden imitar diferidamente, porque puede conectar significantes con significados de manera diferenciada; por ejemplo, imitan a la mamá o a el papá aún sin estar presentes. Aunque estas conductas no se dan de forma individual, sino que se componen en una construcción en red, dependiendo una de la otra en su desarrollo, los niños/as comienzan a construir el mundo con el instrumento de la representación y usando la simbolización.

A los tres años los niños y niñas tienen gran interés por autos y medios de transportes, se enriquecen y amplían el juego de muñecas y animales. A su vez aparece el cajón para guardar los juguetes con un valor subjetivo nuevo para los mismos. Y a partir de aquí y hacia los cinco años de edad éstos se interesan mucho por los libros y el relato de cuentos e historias.

Desde los cuatro años, Piaget define la etapa del pensamiento intuitivo dentro del estadio pre conceptual. Este pensamiento intuitivo tiene directa relación con un egocentrismo cognitivo muy marcado. A los cinco años los niños realizan juegos de conquista, misterio y acción (superhéroes). Las niñas juegan a las muñecas, preparan y sirven comida, fingen relaciones sociales. Sin embargo, en los

tiempos que corren se pueden ver también a muchas niñas que eligen jugar a los superhéroes y varones que juegan en la cocina, dándose el juego de forma natural sin pensar si es para niñas o varones, sino que juegan según las preferencias y la singularidad de cada uno de ellos. Si bien las instituciones educativas trabajan para fomentar la igualdad de género, aún existen modelos o estereotipos muy marcados en la educación de los niños y niñas desde sus hogares.

Por otra parte, en el mismo libro de Amorín, se da a conocer a Vygotsky, que desarrolla su teoría socio histórica, la cual se basa en la idea central de que el desarrollo es una construcción determinada históricamente, que depende de la interacción de los seres humanos. El mismo, considera que los juegos son áreas del desarrollo próximo, en que los niños o niñas que no alcanzan ciertas competencias de aprendizaje y pueden llegar a obtenerlas con la ayuda de los compañeros que poseen más habilidades.

Pecci Garrido, Herrero Olaizola, López García y Mozos Pernias (2010), con respecto a la aportación del juego al desarrollo cognitivo dice que, el juego pone en funcionamiento las habilidades cognitivas de los niños y/o niñas, permitiéndoles “comprender su entorno y desarrollar su pensamiento”. (Pecci Garrido et al., 2010, p.39)

En cuanto al desarrollo psicomotor, UNICEF (2018), expone que luego de que los niños/as comienzan a caminar, inicia una especie de conquista del mundo que le rodea, se desplazan libremente, van adquiriendo nuevas habilidades motrices gruesas y finas cada vez más complejas, las cuales les permiten experimentar, explorar, jugar, logrando la autonomía y una independencia relativa. De este modo comienzan a conocer su cuerpo mediante los movimientos y juegos que realizan. El juego se hace aún más placentero a los tres años de edad, los niños/as realizan juegos de persecución, juego simbólico o “como si”, trepan árboles, corren por todos

los espacios libres, suben y bajan escaleras, recorren todo el jardín de infantes, volviéndose cada vez más autónomo en la conquista del entorno.

Carme Thió de Pol (2007), en el capítulo 5 “*Jugando para vivir viviendo para jugar*” del libro “*Planificar la etapa de 0 a 6*”, explica que el juego le sirve al niño para adaptarse, adquirir conocimientos de toda clase: “físicos, químicos, biológicos, psicológicos, lógico-matemático ...” (Thió de Pol et al. , 2007) dando como ejemplo, que los objetos caen de arriba hacia abajo, algunas se rompen al caer, hay cosas que se balancean, los líquidos se escapan de las manos y que cuando muerdo a un compañero éste llora. Según dicha autora, “El juego permite adquirir y ejercitar habilidades motrices, sociales e intelectuales” (Thió de Pol et al., 2007), abrir y cerrar una puerta, manipular los objetos, desplazarse por medio del mismo, observar, clasificar, simbolizar y relacionar causa-efecto.

Por otra parte, UNICEF (2018), expone que en el desarrollo socio emocional, el niño/a cuando realiza el juego en las edades de tres a cinco años, deforma la realidad adaptándola a sus deseos; crea su propia historia, decide qué personaje será en los juegos de representaciones de escenas; cuando escucha un cuento, se sensibiliza frente a lo “bueno o malo” de la historia; y expresan sentimientos y emociones frente a diferentes momentos de la vida cotidiana. A lo que se le puede sumar lo que Pecci Garrido, Herrero Olaizola, López García y Mozos Pernias (2010), manifiestan sobre las aportaciones de juego al desarrollo social, donde el niño juega solo con los juegos, pero a su vez si otro niño participa también del mismo juego le permite relacionarse con otros niños.

Amorín (2017), en sus apuntes manifiesta que estos procesos de desarrollo integral se dan de forma paralela, es decir, no se separan para que uno dé lugar al otro, y el niño o niña lo va adquiriendo según sus experiencias y oportunidades.

1.3 Derecho al Juego

En la revista *Quehacer Educativo* (XI, N°42), se refiere a los Derechos que poseen los niños y niñas, principalmente aluden a la Convención sobre los Derechos del Niño, que es parte de la Legislación Nacional. Ésta antes establecía que:

“Los estados parte **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.” (“¿Derecho Al Juguete O Derecho a Jugar?”, XI, p.44)

La misma fue modificada el 28 de septiembre de 1990, a través de la Ley 16.137. En el Artículo 31, el cual establece lo siguiente:

“Los estados partes **respetarán y promoverán el derecho del niño** a participar plenamente en la vida cultural y artística y proporcionan oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural artística recreativa y de esparcimiento.” (“¿Derecho Al Juguete O Derecho a Jugar?”, XI, p.44)

Por otra parte, se puede relacionar con algunos de los autores que mencionan el juego como un derecho de los niños y niñas, siendo éstos: Woodhead y Brooke (2013), quienes manifiestan que: se debe tener en cuenta que el juego es una actividad y un derecho universal que tienen todos los niños, al que se debe asegurar y salvaguardar.

A su vez Sarlé (2010), expone que el juego es un derecho necesario en el desarrollo integral del niño/a, pues jugar es igual de importante que alimentarse, educarse o tener una identidad. También expresa que cuando se habla sobre el derecho a jugar, eso incluye: escuchar las necesidades e intereses de éstos con el fin de facilitar tiempos, espacios y objetos de juego que se adapten a su etapa de desarrollo; brindar oportunidades dónde los mismos puedan expresarse mediante la

palabra y demás formas de expresión artística, y por lo tanto poder conocer sus ideas; tener en cuenta las características de la comunidad y del contexto en el que vive, como también su identidad cultural; crear y recrear escenarios y objetos lúdicos diferentes que “enriquezcan el repertorio cultural y educativo” (Sarlé, 2010, p.90) según sus ideas y sentimientos; y no prohibirles a los niños/as realizar actividades lúdicas, sino que se debe acompañarlos, guiarlos, facilitarles, aconsejarles, dialogar, acordar con ellos y en algún momento pautar límites adecuados. Desde la escuela se puede defender el derecho al juego, pues puede convertirse en un fenómeno que trabaje anexado al proceso de aprender y enseñar.

Capítulo 2: El Juego en la educación

2.1 El Juego en el “Marco Curricular Para la Atención y Educación de Niñas y Niños Uruguayos. Desde el Nacimiento a los Seis Años.” (2014)

En dicho documento se explica que los niños/as conocen, aprenden y satisfacen sus necesidades jugando. En la primera infancia, lo más importante para ellos es jugar en respuesta de motivaciones lúdicas internas. El juego es una actividad que favorece el desarrollo de la autonomía, confianza en sí mismo, el control físico y mental y promueve el equilibrio emocional. Es importante reconocer el valor de éste en sí mismo, como también la manera de interactuar con el mundo y los objetos, de conocer y caracterizar a la primera infancia.

Por otra parte, en el juego al producirse una actividad física y mental conduce a la maduración del sistema nervioso, siendo esta la base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje. El niño/a en su entorno a través del juego adquiere conocimientos: “físicos, químicos, biológicos, de lengua, historia, geografía, lógico-matemáticos, de

ciencias sociales, de la naturaleza, de relaciones interpersonales.” (CCEPI et al., 2014, p.55)

Los autores mencionan que hay diferentes tipos de juegos, y que su utilización depende de la edad y características que tengan los niños/as, si se necesita o no utilizar objetos, si se necesita un espacio amplio o reducido donde llevarlo a cabo o si se pretende que jueguen solos o en pares, éstos son: juegos tradicionales, juegos de exploración, de construcción, motores y psicomotores; juego imitativo; juegos cooperativos y juego simbólico.

Es de vital importancia destacar que entre los principios de atención y educación desde el nacimiento a los seis años que plantea, aparece el principio de juego, enunciando lo siguiente

“... el juego es la actividad característica de esta etapa de la vida. Jugando, niños y niñas exploran, se entretienen, actúan, conocen, y aprenden de manera integral. La importancia que tienen las actividades lúdicas por sí mismas para los niños y niñas desde el nacimiento a los seis años plantea el desafío de preservar el carácter libre, ameno, natural, espontáneo y significativo que posee el juego en las diversas oportunidades de aprendizajes” (CCEPI et al., 2014, p.17).

Por otra parte, en el documento dentro de algunas áreas y ejes del mismo, aparecen competencias que apuntan al juego, éstas son:

Área del Conocimiento de Sí Mismo

Eje Corporeidad. Competencia: “Construir su conciencia corporal, descubriendo las partes de su cuerpo y sus funciones a través del juego.” (CCEPI et al., 2014, p.21)

Eje Autonomía. Competencia:

“Manifestar iniciativa proponiendo juegos y actividades, sugiriendo formas de organizarlos y realizarlos de acuerdo a sus intereses.” (CCEPI et al., 2014, p.23)

Área de La Comunicación

Eje Expresión y Creatividad. Competencias:

“Desarrollar la capacidad lúdica mediante experiencias de interacción corporal y sensorio-motoras con objetos, rondas, cantos, entre otros.” (CCEPI et al., 2014, p.26)

“Crear sus propias ambientaciones, organizando el espacio y los elementos que lo integran según sus proyectos y juegos, de acuerdo a sus intereses, imaginación y fantasía.” (CCEPI et al., 2014, p.26)

Área del Conocimiento del Ambiente

Eje Contexto Social y Cultural. Competencia:

“Participar en juegos y actividades de la vida cotidiana disfrutando de los mismos sin discriminación de género u otro tipo.” (CCEPI et al., 2014, p.30)

2.2 El Juego en los Contenidos en el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008)

En la fundamentación del área del conocimiento corporal de este documento, se encuentra la disciplina “el juego”, allí explica que dentro del programa se lo percibe como concepto, metodología y contenido. Convirtiéndose en contenido al ser enseñable y a su vez en estrategia metodológica necesaria para la enseñanza de distintos contenidos. El docente debe tener en cuenta el impulso lúdico, natural e intuitivo. Durante el juego el niño/a se muestra como es, se expresa y comunica de manera auténtica. A su vez es esencial en el desarrollo y la construcción de la

personalidad de los niños/as, y mediante este se encuentran aspectos culturales, sociales e individuales que están relacionados entre sí. También explica que mediante este se busca contribuir al desarrollo de la corporeidad, logrando formar niños/as creativos, expresivos, libres y reflexivos.

En la disciplina de “El juego”, se encuentran los siguientes contenidos para nivel inicial:

“Juegos Simbólicos.” (p.248)

“Los juegos de roles e imitación con pocos personajes y reglas simples.”
(p.248)

“Los juegos libres.” (p.248)

“Juegos Reglados” (p.248)

“Los juegos de persecución (pocas reglas)” (p.248)

“Los juegos con consignas simples.” (p.248)

“Juegos Tradicionales” (p.248)

“En ronda, en dispersión, con cancha dividida, en diferentes espacios físicos, cantados, con palmas y con elementos.” (p.248)

Capítulo 3. El juego, la Enseñanza y el Aprendizaje

3.1 Enseñanza - Aprendizaje

Para comenzar, según Abreu Alvarado, Barrera Jiménez, Breijo Worosz y Bonilla Vichot (2018), la enseñanza - aprendizaje son un proceso, del cual Silvestre afirma que “es la relación sistémica de los componentes didácticos hacia una

interacción dinámica de manera creadora, reflexiva y crítica de los sujetos con el objeto de aprendizaje y de los sujetos entre sí, que integre acciones dirigidas a la instrucción, al desarrollo y a la educación del estudiante” (Silvestre, citado en Abreu Alvarado et. al., 2018, p.612)

Cecilia Torres y María Luisa Arranz Martín (2011), en su libro explican que, con el transcurso del tiempo, el aprendizaje y la enseñanza son uno de los aportes hacia la infancia y los instrumentos tienen como fin que los niños “aprendan a aprender” (Torres & Arranz Martín, 2011, p.168) a partir de distintas corrientes o teorías educativas. Como también, que el proceso de aprendizaje se caracteriza por la concepción teórica de un modelo pedagógico, y que los procesos y estrategias de aprendizaje ocupan un lugar importante en la primera infancia, debido a que durante esta etapa “se forma y estructura la base fundamental del desarrollo de la personalidad” (Torres & Arranz Martín, 2011, p.169) y es allí cuando se produce el proceso de aprendizaje. Éstas, también manifiestan que la educación es algo que se construye entre todos los que participan en el proceso educativo, lo cual significa que se valora por igual lo que aporta tanto el maestro/a y los alumnos, asumiendo el carácter bidireccional del proceso. A su vez destacan que la enseñanza cumple tres funciones, la función instructiva, función educativa y desarrolladora; y que el educador para llevar a cabo su trabajo debe analizar los factores (el propio niño, maestro/a, el centro educativo y la familia) que se unen al proceso madurativo de los mismos. Por otra parte, dicen que el aprendizaje forma parte de un proceso, en el que deben participar de forma activa el niño (el que aprende) y el maestro/a (el que enseña) mediante las actividades diarias, las cuales se van modificando y recreando en función de las acciones de los participantes, poniendo en juego los conocimientos, habilidades y capacidades, que se interrelacionan y comunican entre sí.

Para dichas autoras, el acto de aprender se da cuando el niño entiende y gesta nuevos aprendizajes, los cuales el maestro/a guía y ordena mediante contenidos y procedimientos. Ese proceso de aprendizaje es realizado teniendo en cuenta los objetivos y realizado en un determinado contexto, lo cual, según Abreu Alvarado, Barrera Jiménez, Breijo Worosz y Bonilla Vichot (2018), explican que ese contexto puede ser la familia, la escuela o la comunidad. Torres y Arranz Martín (2011) traen a colación que para Vygotsky el aprendizaje es “el desarrollo de las capacidades cognitivas que serán la condición previa a la elaboración de conceptos posteriores.” (p.171). Por otro lado, Navarrete y Buciak (2016), especifican que el aprendizaje según el enfoque conductista es una “modificación del comportamiento por la existencia a partir de asociación de respuesta, estímulo y refuerzo”. (p. 20)

Malaguzzi (2011) en el libro “*La educación infantil en Reggio Emilia*”, menciona que los niños aprenden a través de sus actividades y de la utilización de los recursos que posean, y que antes de ser escolarizados, construyen y reconstruyen solos sus conocimientos y habilidades, pues no esperan a que otra persona esté presente para cuestionar y crear “estrategias de pensamiento, principios y sentimientos” (Malaguzzi, 2011, p.54). A su vez, la autora destaca que no se debe pensar a la enseñanza como algo unidireccional y que el aprender y el enseñar deben estar en equilibrio, puesto que tiene una bidireccionalidad, siendo este uno de los principios que tiene el aprendizaje, explicándolo cómo “un partido de ping pong” (Malaguzzi, 2011, p.54) donde las habilidades del referente y del niño/a se necesitan entre sí para que se den las capacidades de aprendizaje. Con respecto a la enseñanza, toma una de las ideas de Medley y Crook, la cual dicen que “el verbo enseñar es un verbo transmisivo que transita sobre el contenido y la materia de enseñanza. Sólo el verbo aprender puede tener en cuenta al sujeto (niño) y este sujeto es activo” (Malaguzzi, 2011, pp. 69-70), como también cita una de las ideas de Piaget al decir que la educación tiene como objetivo aumentar las posibilidades

que tiene el niño/a de inventar y descubrir, pues el objetivo que tiene la enseñanza es producir condiciones de aprendizaje.

3.2 Relación entre Juego, Enseñanza y Aprendizaje

En el documento compilado "*Recorrido didáctico en la educación inicial*" de Ana Malajovich (2000), alude a que el juego ha ocupado y preocupado desde hace varios años a todos los que trabajan en el nivel inicial. Se ha discutido mucho este tema, acerca de las características, importancia y si el juego debe o no ocupar un lugar en el jardín. Para dicha autora,

"El juego en este sentido ha sido un aliado estratégico para "endulzar" los difíciles aprendizajes o la "golosina" que premiaba los esfuerzos realizados. Esta presencia del juego supuso asimismo la elaboración de material específico que acompañará este proceso. Material netamente escolar, diferente del juguete presente en el hogar, que implicó desarrollos propios de estos recursos y, en consecuencia, exigencias caras para las instituciones, distintas de las de los niveles educativos siguientes" (Malajovich, 2000, p.271)

Pastorino (1994), plantea que, desde el enfoque educativo, el valor principal del juego, se encuentra en la libertad con la que el niño/a se dedica a él y en la felicidad que siente cuando juega. De ahí que el juego tiene la misión de producir entretenimiento físico, conocimiento y los componentes de toda práctica. Cuando el niño regresa a su hogar, lo hace contento luego de haber podido jugar con juegos que tenían como intención "fortalecer la naturaleza física de éste en la edad infantil, ejercitar los sentidos, transformar su actividad sin restringirla, dirigiéndose

hábilmente, en forma productiva. . . . Es así como trabajamos, aunque parezca que jugamos” (Vera Peñaloza, citado en Pastorino et al, 1994).

Fabrizio Origlio (2014), manifiesta que ve al juego “como una construcción social” (p. 13), pues es una manifestación social y cultural que pasa de generación en generación, cambiando con el transcurso del tiempo. La escuela debe considerar esto, puesto que es indispensable en el desarrollo infantil. Desde ésta se le debe brindar a los niños/as distintas situaciones de juego para desarrollar sus capacidades cognitivas, creatividad e imaginación, con el fin de ser parte de la sociedad y cultura.

Además en uno de sus libros Patricia Sarlé (2000), expone que parece difícil entender que jugar y aprender son aspectos complementarios que no se trata de separarlos, jugar o aprender, jugar o enseñar, esto va relacionado con el lugar del juego y el conocimiento en el jardín, siendo importante el uno con el otro, a su vez el maestro ve al juego como una estructura que motiva a aprender y a enseñar, como un ámbito rico donde se desarrollen las posibilidades infantiles y propiciar un momento de apropiación e inserción cultural.

Continuando por la misma línea del juego en la enseñanza, en el documento de “*Aprendizaje a través del juego*” de UNICEF (2018), hace referencia a que el juego es el medio más importante en el que los niños/as en sus primeros años de vida adquieren conocimientos y competencias fundamentales. Es necesario comprender que cuando los mismos juegan no están pensando en que van a aprender por medio de esa actividad, aunque ese juego les esté brindando la oportunidad de aprender. Pues a través del juego aprenden a crear un vínculo con los demás, a compartir, negociar, resolver conflictos y a actuar de manera independiente. En dicho documento también dice que al juego se lo ve como una estrategia necesaria para el aprendizaje y la enseñanza, pero para que ello suceda,

el entorno donde ocurre la educación preescolar debe estar organizado, como también se les debe brindar el tiempo y el espacio adecuado para que los niños interactúen libremente con su entorno.

En la revista *Quehacer Educativo* (XI N°49), citan a Vygotsky, el cual explica la función que cumple el juego en el aprendizaje, destacando que este satisface las necesidades del niño mediante el mismo, siendo lo que más le gusta hacer, debido a que el juego está relacionado con el placer. "... al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a reglas y renunciando a lo que desea en forma inmediata, pues en esa sujeción se encuentra el camino de hacia el máximo placer." Según el autor esta sería una de las paradojas del juego: "a cada paso el niño/a se enfrenta a un conflicto entre las reglas y aquello que le gustaría hacer. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego, y respetar las reglas es una fuente de placer." (Bleizo, XI, p.39)

Sarlé (2010), señala que en las instituciones se incorporan contenidos que han enriquecido el pensamiento y la educación infantil. Reconsiderar el lugar de los contenidos como contexto de enseñanza de los conocimientos, no implica olvidar el lugar relevante que ocupa el juego en la vida y en los aprendizajes de los niños. También es importante destacar que el jardín de infantes posee otra esencia diferente, ofrece propuestas lúdicas que articulan las relaciones entre juego, enseñanza y aprendizaje. Como además manifiesta que cuando se habla de relación entre el juego y la enseñanza se está hablando del juego como contenido, siendo allí el juego el medio para que el aprendizaje suceda. Por otra parte, dice que son los adultos los que tienen la responsabilidad de enseñarle al niño o niña a jugar, siendo esto tarea del docente en el jardín. Y que el niño/a para jugar necesita de la imaginación y de la experiencia, permitiéndole jugar aquello de lo que tiene un determinado conocimiento adquirido por su experiencia. Por ello, es necesario que la maestra enseñe juegos, enseñe como se juegan y los conocimientos necesarios

para que el niño sepa manejar la situación lúdica, al permitirle jugar con lo que conoce y a lo que ya conoce. Cuando éste aprende a jugar, implica que adquiera conocimientos sociales en cuanto a cómo manejar las reglas de forma justa, que postura tener ante la trampa, a jugar con entusiasmo, cómo manejar los niveles de complejidad del juego, entre otros. Teniendo en cuenta que enseñarle al niño a jugar significa que le estamos enseñando a ser un sujeto social.

Es el docente quien pensará en el juego como parte de su propuesta de enseñanza, éste es quien plantea las intenciones con las que se realiza, en qué espacio, en qué momento y cuáles serán sus intervenciones durante la actividad. Pero, debe tener presente que “el juego es el contenido culturalmente valioso que hay que enseñar para, a partir de allí generar desarrollo y otros aprendizajes.” (Sarlé, 2010, p.79)

Para llevar a cabo el juego que se propone, los niños/as para lograr jugarlo necesitan adquirir muchos conocimientos y a su vez cuando éstos lo juegan, es seguro que ya posean algunas de las capacidades y solo necesitan adaptarlas a las particularidades del juego propuesto. Es necesario aclarar que, aun así, hay conocimientos no manejan con seguridad, lo que lleva a que los pongan en práctica mediante el juego para avanzar en el manejo de ellos. A su vez para realizar ese juego es esencial conocer las reglas que lo hacen juego y es necesario que sea otra persona diferente al jugador, quien enseñe a jugar.

Patricia Sarlé (2006), refiere que la relación entre la apropiación de conocimientos escolares mediante el juego y el aprendizaje es el producto de una enseñanza sistemática e intencional denominada aprendizaje escolar. La relación planteada en la interrogante resulta incorrecta en el contexto escolar, y se establece entonces otra relación entre: propuesta lúdica, juego aprendizaje escolar y enseñanza.

Respetar la niñez, los derechos a la educación, a la apropiación de los saberes básicos, esto significa construir propuestas sistemáticas en las que aparece el juego, el aprendizaje escolar y la enseñanza. No es elegir entre juego y contenido, sino que poder complementarlos entendiendo que el juego es entre otras cosas un modo de aprender y conocer de los niños por lo cual la escuela infantil debe considerar el planteo de propuestas de enseñanza con mayor presencia de lo lúdico.

La misma autora en el año 2010, cita a Ganzer (2000) y Ortega (1995) quienes afirman que, para que haya una apropiación del conocimiento o una enseñanza de un contenido determinado por medio del juego y el niño/a aprenda a jugar el juego propuesto de forma autónoma, el maestro/a debe trabajarlo más de una vez.

Cabe destacar que cuando se selecciona la propuesta debe hacer siempre pensadas desde la mirada de los destinatarios, pues muchas veces se seleccionan actividades que suelen ser flexibles para el docente a la hora de planificar o enseñar, pero no se tiene en cuenta la etapa del desarrollo en la que los pequeños se encuentran.

En muchas situaciones el juego aparece en la sala del jardín como parte de la propuesta general del docente, como se vio anteriormente, y otras de forma más sutil, como un recurso para determinado fin y con cierta particularidad en cuanto al clima de la sala y de la utilización del material.

Primeramente, para entender al juego como un recurso para determinado fin, hay que comprender que los recursos son materiales o elementos didácticos que facilitan el proceso de enseñanza - aprendizaje y que se los utiliza en las instituciones educativas, al igual que son un elemento fundamental para el desempeño del maestro. Al pensar en los tipos de recursos didácticos, se descubre que hay recursos lúdicos, recursos bibliográficos, recursos materiales, entre otros.

Se destaca que el aprendizaje para cada tipo de juego es diferente, pues hay juegos que aparecen en determinados momentos, como en los tiempos de espera o el patio, dependiendo de lo que los niños/as prefieran y la maestra/o habilite.

Muchas veces, el juego surge en la escuela debido al planteamiento de los mismos, porque así lo dispone el curriculum o por decisión de la institución educativa, considerando el espacio y el tiempo que se le debe conceder al juego cada día en el jardín. El juego en el jardín, tendría una posición limitada, si la mayoría del tiempo los objetivos se centrarán en el desarrollo de contenidos, no obstante, eso no sucedería si los objetivos se relacionan con el aprendizaje en general, considerando el desarrollo integral o los aprendizajes del nivel.

Para elegir los juegos se necesita conocer las características individuales y grupales de los niños/as, de igual modo que sus experiencias lúdicas. Se deben tener en cuenta, los juegos propios de la comunidad, cuáles son los que manejan, no conocen o necesitan apoyo, sirviendo esto para sumar a la lista de juegos. De la misma forma que el docente plantea realizar diferentes “proyectos, itinerarios, secuencias y/o unidades didácticas” (Sarlé, 2010, p.139), se piensa que también se puede enseñar distintos juegos para beneficiar el registro lúdico de los niños.

2.4 El Rol Docente en el Juego.

Winnicott (1971), en una cita de la revista *Quehacer Educativo* (XI N°49), manifiesta que, el maestro debe estar atento y apuntar al enriquecimiento de los conocimientos del niño o niña. La importancia del juego radica en que “sólo en él, pueden el niño y el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador.” (p.41)

En la misma, expresa que la estrategia docente debe romper estereotipos, es aquí que aparece el juego, los espacios expresivos que proporcionan facilitadores para: sacar “lo bueno de cada individuo, lo mejor de sí mismo” (Bleizo, XI); integrar

el hacer, pensar y sentir, por ende, generar aprendizajes significativos. Y que el arte de los maestros es encontrar donde los niños y niñas se destacan, donde pueden aportar algo diferente para enriquecer la visión que tienen del mundo y a partir de ahí hacer funcionar todo su andamiaje para aprender todas las cosas que necesita aprender.

En los aportes del libro de Fabrizio Origlio (2014) "*Juego en el aula*" (p.16), expone algunas de las características que posee el docente en su rol, y aclara que se necesita tener en cuenta el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), para planificar propuestas acordes a las particularidades de los grupos, ofrecerles espacios y materiales acorde y ricos en posibilidades, brindarles la posibilidad de volver a jugar el mismo juego varias veces y proporcionarles información sobre el valor de los juegos. (por ejemplo, acerca del nombre del juego y lo que quiere decir.)

Ana María Porstein (2009), relata que el docente observa a los niños en el juego y cuando estos necesitan de su intervención ahí está, para resolver algunas dificultades que se presentan. Las experiencias de juego deben ser positivas para los mismos y éste es el encargado de que esto así suceda. Los maestros deben saber con anticipación el juego que van a destinar a los niños, antes de empezar, tiene que enseñar a estos a jugar dicho juego y mostrarles las dificultades que posee o el peligro. Desde que comienza hasta que finaliza, motiva a los niños y/o niñas, como también demuestra interés por el juego y se involucra. A su vez, les brinda a todos las mismas oportunidades de jugar, de realizar preguntas sobre el juego. El docente debe estar atento al momento en que se termina el juego, pues esto evitará que los mismos se aburran. Es aconsejable en grupos muy numerosos, formar subgrupos a la hora del juego. Por otra parte, manifiestan que en las instituciones se tienen en cuenta en las salas las diversas individualidades y habilidades de niños/as, como lo es en la misma sociedad.

Según Sarlé (2010), Froebel no solo pensó en el diseño del ambiente, la previsión de los materiales y juegos, sino que también en el rol del maestro o maestra, la importancia a las familias y en las necesidades e intereses de los niños/as para diseñar las prácticas a partir de ello, con el fin de proporcionarles un ambiente donde se sienta contenidos y animados a experimentar.

Los autores del *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años (2014)*, manifiestan que los docentes deben ser respetuosos, mostrar una postura corporal disponible y con un rol activo durante el juego, donde coordine, apoye y provoque situaciones que generen un desequilibrio, así como también amplíen y enriquezcan el aprendizaje del niño/a.

3. Institución, Familia y Comunidad

Según el documento "*Aprendizaje a través del juego*" de UNICEF (2018), el aprendizaje no solo se da en la institución educativa, sino también en la familia y comunidad donde se encuentre el niño/a. Allí refiere a la importancia de integrar el juego en los entornos familiares y en la comunidad, debido a que son los lugares en donde los niños/as pasan la mayor parte de su tiempo, interactuando con sus padres, hermanos, miembros de su familia y vecinos, los cuales generan influencias significativas en ellos a medida que comprenden y experimentan el mundo que les rodea. Por lo que es muy importante el rol docente, desempeña un papel activo, entre el jardín, las familias y comunidad, siendo el que brinda y facilita las experiencias del aprendizaje basado en juego.

En la revista *Quehacer Educativo* (XI, N°49), sostiene que una de las herramientas que facilitan a los docentes y a los niños en la comunicación con las familias y/o comunidad, es por medio de la tecnología digital. Los maestros trabajan

en plataformas que comparten con las familias de los niños y niñas. Es una de las opciones por ese medio de acercar el tema del juego y sus beneficios para el desarrollo integral, como también utilizado como medio de enseñanza y aprendizaje en los jardines y en los hogares. Otra de las opciones sería realizar talleres vivenciales sobre juego en las salas. Escuchar los aportes de las familias, que tipo de juego realizaban cuando eran niños, si aún los siguen practicando en sus hogares con sus hijos. Cabe destacar que es de suma importancia que las familias y las instituciones acompañen el desarrollo de los aprendizajes de los niños/as.

Conclusión y Reflexión Final

Luego de todo lo leído y relacionando el trabajo elaborado con la práctica docente que hemos tenido en estos años, podríamos responder a la pregunta del título de nuestra monografía ¿Enseñan los docentes a través del juego y los niños aprenden?

Comenzamos a contestar esta pregunta de atrás hacia adelante, afirmando que sí; los niños/as aprenden a través del juego, porque es lo más adecuado para estas edades. Observamos en la práctica en los jardines, que los niños desde que llegan a las salas la mayoría están disponibles a lo lúdico y enseguida se ponen en contacto con los juegos de la sala o con algún juguete de un compañero, o juegan entre ellos. Podríamos decir que esto surge de una necesidad que poseen los niños de explorar, inventar, crear, armar y desarmar.

En cuanto a si los maestros enseñan a través del juego, hemos visualizado que, en gran medida, esto es así, aunque en algunos casos puede estar mediado por cuestiones institucionales, priorizando otros aspectos.

Pudimos ver que, en ciertas instituciones educativas de primera infancia, los espacios, o propuestas lúdicas no se encontraban a disposición de los niños/as la mayor parte de la jornada diaria. Así es, que se optaba por propuestas más estructuradas en donde “el juego” solo se observaba en los momentos de recreos.

A diferencia de esto, también pudimos observar instituciones en las cuales el juego pasa a ser la herramienta principal para lograr los aprendizajes.

Con los años de experiencia tanto en lo laboral, cómo en la práctica, nos hemos dado cuenta que hay distintas formas de enseñarles a los niños o niñas como también de estimularlos, pero sin lugar a dudas la que más se adecua al niño/a es el juego. El niño desde que llega a la sala hasta que sale busca conocer e investigar, mediante la observación, pero sobre todo a través del juego, realizando éste una y otra vez, evolucionando en su juego y a la vez aprendiendo sin darse cuenta.

Cada juego que realiza el niño/a, si se presta atención, se puede ver que lo hace con entusiasmo, y a través del mismo manifiesta todas sus ideas y vivencias. Siendo esto lo que los docentes debemos comprender a la hora de enseñar, con el fin de dejar un aprendizaje, teniendo en cuenta que debe de ser algo que lo motive a aprender e investigar, que le resulte atractivo, que no le aburra; debido que cuando el niño pierde el interés y lo realiza por obligación ya deja de ser disfrutable, dejándole la idea de que por ejemplo aprender matemática es aburrido o espantoso, porque no vivió esa experiencia como algo placentero.

En el transcurso de nuestra experiencia, pudimos apreciar que es necesario que las familias y la comunidad fomenten en sus hogares el juego junto con las instituciones educativas, a razón de que el juego es algo social que se transmite de generación en generación.

Como futuras docentes de Primera Infancia, destacamos que, desde el comienzo de la carrera hasta la realización de este trabajo, hemos ido perfilando el

camino que queremos tomar como profesionales, al igual que el rol docente que debemos desempeñar, frente a los niños/as, a las familias, a la comunidad y a la institución en general.

Destacamos que realizando el trabajo se pudo notar que existe una interrelación entre “el juego” con las disciplinas abordadas, en el transcurso de la carrera, siendo alguna de estas: Psicología del desarrollo, Pedagogía, Sociología, Didáctica, Juego, Historia de la Educación, Derechos Humanos, entre otras; pudiendo comprender así, que el juego está inserto en el desarrollo integral del niño o niña y en todo su entorno.

Referencias

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, A. D., Breijo Worosz, T., & Bonilla Vichot, I. (2018, octubre - diciembre). El proceso de enseñanza - aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista de educación. MENDIVE*, 16(4), 610-623. [Archivo PDF]
- Administración Nacional de Educación Pública Consejo de Educación Primaria. (2008). *Programa de educación inicial y primaria*. (3era. ed.). [Archivo PDF]
- Amorín, D. (2017). *Apuntes para una posible Psicología Evolutiva* (7ma. ed.). PSICOLIBROS waslala.
- ANEP. (2020, March 10). *Enriqueta Compte y Riqué: la mujer que revolucionó la enseñanza en América Latina*. DGEIP. Retrieved Noviembre 29, 2022, from <https://www.dgeip.edu.uy/prensa/2918-enriqueta-compte-y-riqu%C3%A9-la-mujer-que-revolucion%C3%B3-la-ense%C3%B1anza-en-am%C3%A9rica-latina-tratando-a-los-ni%C3%B1os-%E2%80%9Ccomo-plantas-de-jard%C3%ADn-y-no-de-invernadero/>
- Bravo Ramos, J. L. (2004, julio). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (24). [Archivo PDF] <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802409.pdf>
- CCEPI, Presidencia De La República. OPP. Área De Políticas Territoriales., & UCC. (2014). *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años*. [Archivo PDF].
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* (1ra. ed.). Ediciones Paraninfo, SA. https://books.google.com.uy/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA4&dq=definiciones+de+juego&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjjvavSnrT7AhXFqpUCHWYnBd84FBD0AXoECAMQAq#v=onepage&q=definiciones%20de%20juego&f=false
- ¿Derecho al juguete o derecho a jugar? (XI). *Quehacer Educativo*, (42), 44-45.

- Harf, R. (2006). ¿Juegan hoy en día los niños en el jardín de infantes? Algunos interrogantes que todo maestro se planteó sobre el juego de sus alumnos y su intervención. In *¿Qué pasa con el juego en la educación inicial?* (p. 9). Hola Chicos S.R.L.
- Lobo, E. (2002). Necesidad de una experiencia rica con el mundo: la actividad, la exploración y el juego. In *Educación en los primeros tres años* (1ra ed., pp. 125 - 126). Teleno, Ediciones S.L.
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta. Revista On-line*, 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Malaguzzi, L. (2011). *La educación infantil en Reggio Emilia* (3era. ed.). Ediciones Octaedro. S.L.
- Malajovich, A. (2000). El juego en el nivel inicial. In *Recorrido didáctico en la educación inicial* (1era ed., pp. 271-287). Paidós.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. I. Á. (2001, Setiembre). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.
- Navarrete, M., & Buciak, R. (2016). Concepción del juego en nivel inicial. El juego conceptos. In *El gran libro de la maestra jardinera. Guía práctica para la enseñanza en el nivel inicial*. (1era ed., pp. 261-318). Landeira ediciones S.A.
- Origlio, F. (2014). *Juego en el aula*. CAMUS EDITORIALES.
- Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. (1era ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Pitluk, L. (2007). *Educación en el jardín maternal. Enseñar y aprender de 0 a 3 años*. (1era. ed.). Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- https://books.google.com.uy/books?hl=es&lr=&id=Q7eMoWjWrG4C&oi=fnd&pg=PA7&dq=proceso+ense%C3%B1anza+-+aprendizaje+laura+pitluk+pdf&ots=Lw_7DQH_io&sig=Tbf19fnpZBe_O-tmnqMFwjdmis#v=onepage&q&f=false

- Porstein, A. M. (2009). *Cuerpo, juego y movimiento en Nivel Inicial. Propuestas de Educación Física y Expresión Corporal*. (1era. ed.). Homo Sapiens.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (1era. ed.). Paidós.
- Sarlé, P. M. (2010). *Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela* (1ra ed.). Homo Sapiens Ediciones.
- Thió de Pol, C., Fauté, S., Martín, L., Palou Vicens, S., & Masnou i Piferrer, F. (2007). *Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. (1era. ed.). Graó.
- Tonucci, F. (1996). *¿Enseñar o Aprender? La escuela como investigación quince años después* (1era. ed.). Losada, S. A.
- Torres, C., & Arranz Martín, M. L. (2011). *Didáctica de la educación infantil* (1era ed.). Ediciones Paraninfo, SA.
- UNICEF (Fondos de las Naciones Unidas para la Infancia). (2018). *"Aprendizaje a través del juego"*. Fondos de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). [Archivo PDF]
- Woodhead, M., & Brooker, L. (2013). *El derecho al juego* (1era ed.). The Open Univesity. [Archivo PDF]