



## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN PRIMER CICLO**

### **Análisis Pedagógico de la Práctica Docente**

**Autor:** Viviana Urroz

**Docente de APPD:** Paola Ocaño

**Directora- Escuela 107:** Susana Fontoura

**Grupo:** 4to A

**Año:** 2022

## SUMARIO

Introducción.....	2
Marco Teórico.....	3
Estrategias Posibles.....	12
Conclusión.....	15
Referencias bibliográficas.....	16

## INTRODUCCIÓN

El presente ensayo tiene como nombre “El juego como estrategia de enseñanza en primer ciclo”, se ha decidido abordar este tema debido a las experiencias observadas en la práctica docente en las diferentes instituciones educativas.

El propósito es reflexionar y analizar la importancia del juego como un recurso de enseñanza en primer ciclo y la incidencia en el aprendizaje de los niños.

El juego desde que un niño hace uso de su razón es el eje que moviliza sus expectativas para buscar un rato de entretenimiento. A través del mismo los niños se van desarrollando y fortaleciendo, generando expectativas e interés centrándose en el aprendizaje significativo.

En primer ciclo la importancia de la enseñanza a través del juego, es fundamental ya que el mismo en el aula no solo sirve para fortalecer los valores como la cooperación, la tolerancia, la solidaridad, el respeto por los demás y por sus ideas que de esta forma se les brinda seguridad a sí mismos. Sino que también el juego es un disparador para aprender de forma motivada distintas materias que generalmente se enseñan de una determinada manera, mediante el juego se tiene la motivación de los niños y además se innova de una forma diferente para enseñar. Todos estos elementos y valores facilitan al niño la incorporación en la vida social. En ese sentido, se desarrollaron clases donde el juego sirvió como enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad que lo rodea.

Los autores de referencia son Vigotsky (1866-1934), Piaget (1866-1980), Ausubel(1918-2008), Maria Montessori (1870-1952) entre otros.

Para reflexionar sobre el tema se proponen las siguientes posibles estrategias pedagógicas.

Estrategias donde el juego es el elemento principal de exploración y experimentación.

Estrategias para redescubrir el sentido del contenido.

Nos preguntamos, por lo tanto ¿El juego es una estrategia de enseñanza que facilita el aprendizaje del niño?

## MARCO TEÓRICO

El Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) concibe el juego “(...) como concepto, metodología y contenido. Es así que se convierte en contenido en la medida que es enseñable, y al mismo tiempo, en estrategia metodológica esencial para la enseñanza de otros contenidos” (ANEP 2008: p. 239).

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privarse del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

Siguiendo el recorrido por el Programa de Educación Inicial y Primaria 2008 nos encontramos en el Área de Conocimiento Artístico, en el campo del Teatro se menciona “El juego teatral resulta de gran valor en los procesos educativos, porque a través del juego el actor tiene la posibilidad de acercarse al personaje e interpretar su rol...”(ANEP,2008: p. 74).

En el primer ciclo se ven diferentes contenidos del Área del Conocimiento de Lenguas, más precisamente en el campo de la Oralidad, en nivel cinco “El diálogo en el juego de roles, en primer grado”. En el Área del Conocimiento Artístico, en el campo del Teatro encontramos en nivel tres años encontramos “El diálogo en el juego con títeres, El juego de interacción con objetos en forma individual. El juego de interacción en forma colectiva, El juego de sombras con el cuerpo y con objetos” Estos diferentes contenidos se pueden aplicar y trabajar a lo largo del año lectivo dentro del aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana.

El Programa, es un documento oficial, el mismo contiene saberes seleccionados para ser enseñados en las escuelas de acuerdo a los principios establecidos en la Ley de Educación.

La misma (Ley N° 18437. 2008) establece en el artículo 9° (De la participación) “(...) Las metodologías que se apliquen deben favorecer la formación ciudadana y la

autonomía de las personas”. Reafirmando la universalidad y obligatoriedad de la educación desde nivel inicial a la educación media superior. Este principio permite que la educación alcance a todos los niños de la República.

Dichos saberes tienen como objetivo formar un ciudadano capaz de actuar de manera crítica en la sociedad.

El tema del presente ensayo está atravesado por el modelo pedagógico de la Escuela Nueva. Si bien Maria Montessori fue la precursora de este modelo, el tema se asemeja al planteamiento de John Dewey, el cual impulsó la creación de la misma y modificó algunos de sus planteamientos.

La Escuela Nueva es una corriente educativa que muestra una escuela basada en la experimentación y la reflexión, en contra de las ideas de la escuela tradicional y el aprendizaje sistemático. El juego en esta corriente adquiere gran importancia debido a los estudios biológicos y psicológicos que se llevaron a cabo a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Estos estudios nos argumentan y muestran que la naturaleza del niño exige el juego como medio de desarrollo y disfrute. Por lo tanto, el juego en sus vidas será un aspecto esencial a tener en cuenta. Ya que esta recoge las necesidades y las traslada al ámbito educativo utilizando esta como herramienta esencial para el correcto desarrollo de sus capacidades. El niño deja de verse como un pequeño adulto y se comienza a valorar el juego. Esto nos ayudará a fomentar valores y percibir los intereses de los alumnos para partir de estos y crear nuestro propio método Cohen, B., (1976). Para entender esta necesidad, debemos saber que el mundo del niño no está regido por las leyes de un adulto y que en su mundo sólo predomina el interés, la atracción, la vivacidad y la imaginación. Otra autora muy importante que nos habla de la importancia de los juegos educativos tanto al aire libre como en casa a principios del siglo XX es Hentzer, K. (1921). Cree en la necesidad de introducir en las escuelas un conjunto de juegos determinados con el objetivo de amenizar los ratos de ocio y los descansos, que han de intercalarse en las duraderas y penosas labores del día a día.

El concepto de juego es tan versátil dependiendo el contexto que se aplique que no tiene una ubicación conceptual definitiva. Así mismo entendemos al juego según el concepto de Vigotsky (1984)

“el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la

percepción, la atención, entre otras”

Es una instancia a las que un niño/a se involucra por placer, interés, necesidad o gusto, permitiéndole la asunción y construcción tanto de su modo lúdico, como de los elementos que configuran dicha práctica (forma de juego), interactuando o no con otros sujetos.

Al juego habitualmente se le considera como una actividad contraria al trabajo y relacionada con la diversión y el descanso. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego, las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, se educa y desarrollan múltiples facetas de personalidad. El desarrollo del juego, como estrategia de enseñanza, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

Según Ausubel (1918-2008), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, los cuales serán incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y reestructuración de la nueva información con la preexistente. De esta forma, el docente puede organizar estrategias didácticas (tareas y actividades), para que el estudiante construya sus propios conocimientos, lo importante es que -el discente- comprenda la nueva información, activando su memoria a corto y largo plazo.

Varios pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar la mente” para actividades futuras como adultos. En la segunda mitad del siglo XX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego.

Para Jean Piaget (1896-1980), el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del niño. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales del desarrollo del mismo son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio)

- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas:

- La etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los 2 años): su característica principal es que la capacidad del niño o niña por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño o niña aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños y niñas aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

- La etapa preoperativa (de los 2 a los 6 años): el niño o niña representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

- La etapa operativa o concreta (de los 6 ó 7 años hasta los 11): en esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

Es a través de estas experiencias que los niños van adquiriendo conocimiento según esta aproximación, todo empieza con los intereses de lo aprendido que incorpora información y experiencias nuevas al conocimiento y experiencias previas. Piaget plantea en su teoría cómo se sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción del juego van aprendiendo y descubriendo cómo vincularse con el otro.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget destacó la importancia del juego en el proceso del desarrollo del niño, relacionándose con los estadios evolutivos de la actividad lúdica: la variedad de formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil están enlazadas completamente con las transformaciones que suceden en las estructuras cognitivas del niño.

Los dos componentes, la asimilación y acomodación que presupone toda adaptación a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, 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.

Hay diversos autores que de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega de sus intentos por comprender la realidad material y social a través del juego. Los maestros, influidos por la teoría de Piaget, concluyen que las clases tienen que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños se pueda satisfacer con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir. Además, Piaget también fundamenta que hay un avance moral en el niño propiciado por el desarrollo del concepto de norma dentro del juego, esa forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo de cómo evoluciona el concepto de norma social, o juicio moral, de los niños. De esta forma los mismos tienen la oportunidad de fortalecer las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

A través del juego se le ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el mismo, permitiendo de alguna manera que cualquier actividad se convierta en juego. Considerando así que existe una estrecha relación entre el juego y la cultura.

Teoría Vygotskyana, según Lev Semyónovich Vigotsky (1896-1934)

*“el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos” (1924)*

Para esto fundamenta que hay en dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Vigotsky concluye que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños y niñas, se logran adquirir roles que son complementarios al propio. También plantea el juego simbólico y señala cómo el niño o niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Sus planteamientos aseguran que el juego permite evaluar la madurez del niño en diversos ámbitos como motricidad, inteligencia y socialización además de tratamiento de ciertos trastornos.



De esta manera también se establece que el juego es importante dentro del aula y sobre todo en primer ciclo, que abarca primero, segundo y tercer año escolar.

La importancia del juego en primer ciclo y con la finalidad de ahondar el criterio y las referencias no solo del juego, sino también del proceso de aprendizaje. Considerando los años de pandemia que pasaron los niños más afectados fueron los que recién comenzaban su escolarización y tuvieron que jactarse a una educación sumamente leve y dañada por las normativas establecidas por el Covid 19.

Según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEEd) el juego fue una estrategia grata y participe para promover el aprendizaje, según el resultado de sus estadísticas establecidas a mediados del 2020, durante la primer etapa del la pandemia, el tiempo de juego ha aumentado notablemente y el de las tareas escolares ha experimentado un incremento más moderado. El asesoramiento de los centros en materia de juego se ha elevado, aunque no ha llegado a generalizarse.

Rebeca Anijovich (1955) también plantea como la pandemia modificó la forma de pensar al momento de brindar una clase, ese sentido de que el querer aprender es comprometerse con lo desconocido y que a su vez siempre tiene un riesgo. Esta crisis mundial que afectó a todos nos permite cuestionarnos, la pandemia del COVID-19 dejó expuesto que como docentes se debe desafiar y cuestionarnos los modos de enseñar. Eso significa poder establecer recursos diversos, propiciar la diversidad de la enseñanza.

Melina Furman (1962) es argentina, master y doctora en Educación, ella también planteó que la pandemia nos hizo dar cuenta del valor de la escuela como espacio. No solo como espacio que ordena la vida en sociedad, sino también como espacio que contiene, que hace que esas horas por día los chicos, las chicas, los adolescentes, estén con el foco puesto en aprender, en ser niños, en vivir su vida fuera de casa, en aprender a estar en comunidad con otros distintos, todo eso que es tan irremplazable de la presencialidad. Para muchas familias tener escuela remota fue la “no escuela”. A su vez ella realiza distintos planteamientos que determinan que para seguir aprendiendo y enseñando luego de la pandemia es necesario mantener la chispa, para aprender algo que no sabemos necesitamos despertar la chispa del deseo. Como docentes debemos traer recursos estratégicos que nos permitan motivar. Sin ella, no hay camino posible. Si las formas de enseñar implican juegos, hay una importancia de ayudar a los que aprenden a entender cuál

es el juego completo, y no solamente sus partes. Encender y mantener viva la chispa del deseo por aprender implica, entonces, que para cada campo del quehacer humano podamos hacer visibles de qué se trata el juego, cuáles son los desafíos, las grandes preguntas, los problemas a resolver, las ideas centrales. Mostrar a quienes aprenden por qué se trata de un campo apasionante, necesario, valioso. Mostrarles por qué vale la pena jugar.

Piaget y Vigotsky son dos de los autores que más importancia le han dado al juego dentro del aprendizaje y que mayor alusión tienen para el mundo educativo. Vigotsky dentro de su teoría constructivista otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores de su propia comprensión tales como la atención o la memoria voluntaria. Para él, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Los beneficios que tiene hacer actividades de lengua, matemáticas o ciencias en primer ciclo a través del juego son satisfactorias ya que concentrar la atención, memorizar y recordar se que se debe hacer en el juego, se realiza de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. A través de la actividad lúdica el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en las primeras edades destacando fases significativas: de 3 a 6 años, es la fase que representa imitativamente, mediante una especie de "juego dramático" el mundo adulto. El pensamiento de este autor visualiza la evolución del aprendizaje en los niños de primer grado. Pero en cambio Piaget estableció que existe una especie de círculo vicioso en el que el niño necesitaba tener una representación mental del mundo para poder asimilarlo y adaptarse a él, y una vez que el niño esté adaptado al mundo que realmente lo rodeaba, necesita para poder aprender, madurar y a través de esa maduración poder jugar y a través del juego poder tener una mejor representación del mundo y adaptarse mejor a él, a su círculo y a su cultura. Piaget entendía que la mejor manera de adaptarse al mundo era a través el juego, ya que se crea una situación única y personal entre el niño-juego-su entorno; sin embargo Piaget establece estadios en los que encuadra los juegos por edades, abarcando y priorizando al primer ciclo de enseñanza.

La etapa operativa o concreta que comienza a los 6 ó 7 años hasta los 11 aproximadamente en esta etapa, el niño es capaz de asumir un número limitado de

procesos lógicos, los que el juego le facilita la interpretación, sucede especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La comprensión del niño todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. Además de la lógica, se utiliza la psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo matemático, estableciendo así la importancia e incorporación de los números y letras en la primera etapa escolar, y qué mejor manera de manifestarlo con actividades cotidianas en los juegos diarios de los niños, el moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad algo importante en esta etapa del crecimiento. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo su cuerpo como el mundo que le rodea entendiendo la diversidad que hay. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

En primer ciclo es importante una estimulación temprana del aprendizaje por juegos durante la estimulación se ayudará al niños a adquirir y a desarrollar habilidades y observando al mismo tiempo, cambios en el desarrollo.

Usar el juego en el aula, autores como Silva (2005) refieren que las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". El autor establece que las acciones reguladas por ellos mismos o independientes del niño tenga efecto es necesario conocer en qué zona del desarrollo próximo se encuentra el mismo., una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela. Vygotsky (1991) como antes se mencionó destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo,

demostrando así que los niños y niñas que ya disponen de palabras y símbolos aprendidos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje juntos son conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó además que el lenguaje es la principal vía de transmisión de la cultura y el pilar principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los docentes hablan con el alumnado y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños y niñas para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo y que con el juego es otra la motivación dentro del aula. Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no se pueden separar las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación previamente hecha por el docente. Es evidente entonces que los maestros de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y pioneros en establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas, de enseñanza e innovadoras para satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del niño, y de su futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización a través de estrategias de intervención docente, motivando la motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral, un ser social. Todo lo anterior demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños tienen un potencial inigualable, y que necesitan nuestra motivación, apoyo y dedicación.

## **POSIBLES ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS- PEDAGÓGICAS**

Como futuros docentes se proponen diferentes estrategias de intervención docente para tratar el juego como un recurso de enseñanza beneficioso.

La postura del rol docente que se aplica es el método Montessori, el mismo es un guía que trabaja en el seguimiento del alumno. Sin embargo, la relación que se establece entre el alumno y el maestro no es vertical, sino horizontal. El conocimiento se transmite tanto del maestro al alumno como del alumno al maestro.

Rebeca Anijovich, definen las estrategias de enseñanza como:

(...) modos de pensar la clase, son opciones y posibilidades para que algo sea enseñado; son decisiones creativas para compartir con nuestros alumnos y para favorecer su proceso de aprender; son una variedad de herramientas artesanales con las que contamos para entusiasmarnos y entusiasmarse en una tarea que, para que resulte, debe comprometernos con su hacer (Anijovich & Mora, 2010: p. 7-8).

Una de las estrategias que puede señalar entonces, es la forma en que se planifica cómo desarrollar la tarea en el aula, respaldándose en diversos recursos.

Furman, plantea que hay oportunidades y los “tesoros” educativos que salieron a la luz con la pandemia, señala la necesidad de rever contenidos y metodologías de enseñanza y aprendizaje y enfatiza en la forma de re-planificar, de ver los contenido de diferente manera. Eso está completamente a cargo del docente, ya que él mismo es el que toma decisiones para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué .

Como docentes se aprende sobre la enseñanza cuando se planifica, toma decisiones, cuando pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones.

La forma de planificar es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que va integrar en los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, como por ejemplo el juego que debe y tiene que ser seleccionado selectivamente dependiendo lo que se quiera enseñar. Ya que los contenidos que les transmite a sus alumnos; el trabajo intelectual que estos

realizan; los hábitos del aula, y los valores que se ponen en juego en la situación de clase; el modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros. Todos se enseñan y se aprenden de diferentes maneras, por ende las planificaciones y los recursos deben ser adecuados y estratégicos para la clase determinada.

La estrategia de planificación tiene dos dimensiones: La dimensión reflexiva, en la que el docente diseña su planificación. En esta dimensión se encuentra el proceso de pensamiento del docente, su análisis del contenido a enseñar, las situaciones en las que tiene que enseñar dichos contenidos, la toma de decisiones sobre las propuestas de las actividades. La dimensión de la acción involucra al juego tomando un contenido tanto de matemáticas como de historia y proponer distintas actividades lúdicas donde el niño o el objetivo de enseñanza es el protagonista. Un ejemplo puede ser trabajar el contenido de primer año "la escritura alfabética" y proponer una forma de escritura colectiva.

Dividirlos en grupos, ponerle diferentes imágenes que reconozcan y sepan su nombre en las paredes del aula y darles las palabras separadas en sílabas. Teniendo que en grupo armar la palabra e ir hasta la imagen y colocarlas en el orden que deben estar.

Estrategias donde el juego es el elemento principal de exploración y experimentación.

Visualizar al juego como algo más que natural y común dentro del aula. No solo mediante lo lúdico, sino también lo tecnológico, proponer actividades en las tablets o computadoras, usar la plataforma matific.

Realizar un taller con los padres donde ellos puedan aprender e implementar las actividades para realizarlas con sus hijos en la casa.

Con los niños visualizar en el cuaderno de hacer matemática y en el cuaderno de leer y escribir, donde es que están las actividades con juegos, para marcarlas y establecer días que se puedan realizar esas actividades.

El juego es una estrategia fundamental por su importancia en los procesos de enseñar y de aprender. A través del juego el individuo expresa sus afectos, simboliza, internaliza la realidad, se comunica. La actividad lúdica deberá estar presente en el aula desde el primer día de clase y en ella el maestro se involucra. Como docentes se tienen tareas insustituibles, que es la de proponer determinados juegos pero también jugar, ser uno más de ese encuentro y no un controlador

externo. El desarrollo del juego como estrategia de aprendizaje permite que los niños vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración.

## CONCLUSIÓN

Concluyendo el presente ensayo, y con la base de autores tan emblemáticos y trascendentes como lo fueron Piaget, Vigotsky, y otros más actuales como Rebeca Anijovich y Melina Furman, la pregunta que atravesó el ensayo, ¿el juego es una estrategia de enseñanza que facilita el aprendizaje del niño? es un sí.

El juego es un recurso importante de trabajo dentro del aula, una estrategia muy útil en las actividades de cada plan diario, un punto exacto para lograr aprendizajes significativos en los niños, una forma para lograr la comprensión y motivación y así mismo el aprendizaje.

Como se pudo comprender, el juego es un factor importante en el programa; como se expone en los planteamientos de los autores mencionados en las explicaciones teóricas de este trabajo, para entender cómo se da el aprendizaje del niño; por lo cual se sugiere al lector docente, como una propuesta metodológica como el juego como excelencia dentro del aula, como uno de los medios principales para lograr aprendizajes significativos principalmente en primer ciclo.

El docente es un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo mismo es relevante saber cuál es su rol. Su función primordial y en su accionar ha de considerar los objetivos y fines de la educación teniendo en cuenta los principios básicos de equidad, universalidad y accesibilidad que garanticen a todos los estudiantes el derecho a la educación.

Los beneficios o procedimientos para aprender mediante el juego a ellos, a los niños, ya se les da de manera natural. Y si nosotros los maestros aprovechamos estos momentos, orientando su juego hacia un objetivo o finalidad de una actividad de enseñanza, por ejemplo alguna actividad lúdica que se enseñe matemáticas, lenguas o incluso a escribir quedará guardado permanentemente en su memoria. Y mejor aún, si se le da una continuidad y relevancia en su entorno y contexto.

Por otro lado, en este trabajo se plantean elementos teóricos, que permiten al docente poder desempeñarse con más profesionalismo en su carrera, pues podrá articular el contenido programático de las diferentes asignaturas, con el nivel cognoscitivo del niño, sus proceso de pensamiento, sus conceptualizaciones, en fin, con sus características psicológicas y sociológicas, y utilizar el juego como el eje articulador, y lograr una reciprocidad de conocimiento, al momento de intervenir en el aula.



## **BIBLIOGRAFÍA:**

Fullan, M. (2002). Los nuevos significados del cambio educativo en educación. Barcelona: Octaedro.

VIGOTSKY, L. S. (1966). "El papel del juego en el desarrollo del niño". En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

Barcelona, Grijalbo. WALLON, H. (1942). El juego en la evolución psicológica del niño. Buenos Aires, Psique.

UNICEF.(2006).Convención sobre los derechos del niño, 52.  
<https://doi.org/10.18356/51f8034c-es>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego, 36.

Camilloni, A. (2007). El saber didáctico. Buenos Aires, Paidós.

Didáctica Primaria , Año 5, N°. 24. pp.1-4. Ley N° 18437. Diario Oficial de la República Oriental del Uruguay, Montevideo.

Consejo de Educación Primaria. (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria.

Martínez Criado, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona,Octaedro.

## **WEBGRAFÍA:**

[http://163.10.30.35/congresos/congresoeducacionfisica/10o-ca-y-5o-l-efyc/actas-10-y-5/Eje\\_2\\_Mesa\\_C\\_Gomez.pdf](http://163.10.30.35/congresos/congresoeducacionfisica/10o-ca-y-5o-l-efyc/actas-10-y-5/Eje_2_Mesa_C_Gomez.pdf)