



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



# LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DESDE ESPACIOS LÚDICOS EN LA ESCUELA PRIMARIA

ASIGNATURA: Análisis Pedagógico de la Práctica Docente

ESTUDIANTE MAGISTERIAL: Valentina Beltrachini

Springer

DOCENTE: Rubén Tiliman

GRUPO: 4°C

FECHA: 24/07/2023



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>introducción</b>	<b>3</b>
<b>Presentación del Problema</b>	<b>4</b>
<b>Fundamentación</b>	<b>5</b>
<b>Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>General:</b>	<b>7</b>
<b>Específicos:</b>	<b>8</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>7</b>
<b>El impacto del juego en el aprendizaje</b>	<b>10</b>
<b>Marco metodológico</b>	<b>12</b>
<b>Análisis de pedagógico</b>	<b>12</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>13</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>14</b>
<b>Anexos</b>	<b>15</b>



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## Introducción

Debido al rol observador y participativo que se fue asignando como practicante, es posible desarrollar en varias oportunidades cierto tipo de análisis sobre diferentes situaciones que se suelen repetir a pesar del grado, el docente, o hasta el centro sea diferente.

Se aborda la temática del juego en las propuestas pedagógicas con niños y niñas a través de la recopilación de información sobre su importancia y el valor pedagógico que éste tiene.

Se considera pertinente realizar un recorrido de las diferentes concepciones del juego a lo largo de la historia, las características del mismo, la incidencia que tiene en el desarrollo del niño/a, así como el lugar que se le otorga en el ámbito educativo y la sociedad.

Un aspecto que recorre todo este trabajo es entender al juego como actividad privilegiada en la infancia, por el valor que tiene en sí mismo; entendiendo la necesidad de resignificar el valor del juego en las propuestas pedagógicas, permitiendo al docente incorporar otros conocimientos a partir de éste. En este sentido, se plantean actividades que abordan las diferentes áreas del programa vigente en la educación uruguaya.

Es por ello que se pone en evidencia la validez del tema a tratar, quedando expuesta la importancia del rol docente en el transcurso del ensayo, las propuestas de actividades, el acompañamiento a las familias desde la institución.



## Presentación del problema

A partir de la experiencia de participación de las prácticas en este trabajo se expondrá el tema “La construcción del aprendizaje desde espacios lúdicos en la escuela primaria”. Se aborda esta temática por la inquietud que se me presenta como futura Maestra.

En este mismo sentido, está presente el interés acerca del juego a lo largo de toda la formación docente recibida y nuestro quehacer educativo, lo que lleva a profundizar sobre el valor que se le otorga al mismo en las propuestas pedagógicas.

Pensar en la importancia del juego desde la educación de los niños más pequeños continúa siendo un desafío a reflexionar, respecto al lugar que este ocupa en la educación.

Si se piensa en ¿qué es jugar?, la respuesta está presente en los juegos de los niños que se ven en una plaza, en la calle, en la casa, y también en los centros educativos.

Popularmente se define al juego por la diversión, la alegría, el entretenimiento, el disfrute, contrario a lo que significa realizar tareas, la hora de trabajar o la hora de aprender.

Si bien el juego puede darse por simple diversión y sin tener una finalidad en sí mismo, dentro de las aulas los docentes expresan “lo importante que es jugar”, y muchas de las propuestas pedagógicas inician con “vamos a jugar” y así comienza el planteo de una actividad para establecer un contenido a enseñar. Desde el momento de planificar se buscan modalidades de incluir el juego y el conocimiento en las aulas.

Por ello, Monica Batalla plantea lo siguiente:

El espacio lúdico es una investigación para construir otros modos de relación con el saber a través del juego, es un dispositivo pedagógico en la formación docente.

Sarlé (2010, p. 19) plantea lo siguiente:



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



Cuando el juego se “formaliza” en algunos espacios, especialmente en los educativos, tiende a adquirir diferentes funciones. Así, el juego es un recurso para enseñar, una actividad por la cual los niños se sienten “naturalmente” atraídos, un medio para llamar la atención.

Algunos contenidos se enseñan con juegos y a otros es imposible atravesarlos por lo lúdico.

Esta misma autora manifiesta que al juego se le otorgan diferentes significados, y en este sentido expresa “[...] como llamar al juego “recurso” suelen no ser de nuestro agrado...Como si defender el “jugar por jugar” fuera contrario al utilizar el juego como un “jugar para” enseñar...” (Sarlé, 2010, p. 19-20).

Considerando lo antes mencionado se cree pertinente realizar un trabajo de recopilación bibliográfica, el mismo se sustentará en los aportes de diferentes autores. Por tanto, se establece la resignificación del juego desde la utilización del juego por parte del docente como estrategia para enseñar a los niños los saberes propios de la escuela, así como también la recopilación de propuestas pedagógicas, abordando las diferentes áreas del programa de educación inicial y primaria.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## Fundamentación

Es oportuno profundizar en lo anteriormente mencionado, debido a que en la actualidad se vive en un mundo donde el niño y su ambiente se hallan influenciados directa e indirectamente por medios de comunicación y el uso de recursos tecnológicos; y por otro lado está presente la actitud de los padres y/o referentes, quienes buscan asegurar el futuro exitoso para sus hijos, delegando a las instituciones educativas todas sus expectativas.

Se ubica al docente como el pilar del sistema educativo y por ende, responsable de las huellas en el desarrollo y aprendizaje de los niños/as, debiendo ser quien asume las intervenciones y decisiones pedagógicas.

Actualmente, el rol docente es muy activo, desde nuestras aulas heterogéneas, donde reconocemos que no hay dos alumnos iguales, donde nadie aprende lo mismo de la misma forma ni al mismo tiempo.

Durante nuestras prácticas docentes las maestras adscriptoras han hecho hincapié en la realización de actividades lúdicas; proponiendo influencias educativas, con valoración pedagógica, atendiendo criterios de significado y con una mirada puesta en los derechos del niño e infancias felices.

El juego puede ser esencial en estas propuestas de calidad a partir de los recursos y materiales con que se cuenta, ofreciendo constantemente modelos y respuestas, posibilidades y disfrute, escucha a los niños, vínculo sanos maestro-alumno, inclusión del mundo emocional en la escuela, la valoración del grupo, las relaciones, la experimentación, la



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



creatividad.

Desde esta perspectiva, queda en manifiesto la necesidad de recorrer a través de la

historia, de las teorías, y las perspectivas recabando información sobre los espacios lúdicos, el juego la importancia del mismo, su implementación en el ámbito educativo, el valor que se le otorga y cómo a través del juego se favorece el aprendizaje; para así construir nuevas reflexiones acerca de resignificar el juego en las propuestas pedagógicas, considerando que de este modo pueden resultar aprendizajes significativos para el niño.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## Objetivos generales y específicos:

### Objetivos generales:

- Indagar si el juego es una metodología de aprendizaje para los niños en la educación primaria.

### Objetivos específicos:

- Contextualizar el concepto de juego y su importancia.
- Identificar las metodologías de aprendizaje que implementan las y los docentes al momento de desarrollar las actividades.





**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## Marco teórico

El presente trabajo pretende producir conocimiento sobre el aprendizaje desde espacios lúdicos, con el fin de profundizar y desarrollar los posibles beneficios de la implementación del juego en las propuestas y las aulas.

A continuación se realizará un recorrido bibliográfico de diferentes autores para abordar el aprendizaje a través de escenarios lúdicos.

¿Qué ofrecen los espacios lúdicos como ámbito formativo en la educación?

La autora y profesora Mónica Batalla plantea que los escenarios lúdicos en el proceso educativo son fundamentales en el desarrollo del niño, son una nueva modalidad de juego, son espacios diseñados para potenciar las múltiples posibilidades de uso y transformación. Éstos favorecen en los niños y niñas el despliegue de su imaginación, lo que les permite adentrarse en el juego, inventar, explorar, crear y transformar.

Varios investigadores en cuanto al juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje sostienen que “ *Las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación*” ( *Weinstein y Mayer, 1986, p. 315*).



ANEP

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



Para Montessori (1919) ...” *El juego es la actividad más importante con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón, este ha sido 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.*”

Montessori (1919) innova la enseñanza, desarrollando un método que se basa en la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, implementando materiales didácticos y mobiliario adecuado a los niños. La autora afirma que el cerebro se desarrolla con la

estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación; es el método utilizado por niños para aprender acerca de su mundo. A través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de confianza, cumplen con las funciones cognitivas pre-lingüísticas; habilidades múltiples, une la mente, el cuerpo y el espíritu, hasta los nueve años los niños/as aprenden mejor cuando la persona participa como un todo, disminuyendo la tensión.

Es a través del juego que los niños expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas, a los que les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollando habilidades como la ayuda, cooperación, el acto de compartir, empatía y la resolución de problemas.

También Vigosky (1933) afirma que el juego surge para recrear el contacto con los demás, entendiendo el origen y contexto del juego como un fenómeno social.

Este autor plantea dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología ( preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural ( ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo



social), establece que el juego es una actividad social que gracias a la interacción con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Principalmente se enfoca en el juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte en otros, por ejemplo; cuando se mete a una caja y cree que ésta es un auto, estas cosas contribuyen a la capacidad simbólica del niño.

Claramente se puede afirmar que el juego en las aulas favorece la interacción social, debido a que los docentes hablan con el alumnado y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, donde se potencia a los niños/ as para que se expresen oralmente y por escrito favoreciendo el diálogo del grupo.

Es evidente entonces acotar que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuales son las necesidades del alumnado, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo de este individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje y que a su vez desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, de todo lo que lo ayudará a convertirse en un ser integral.

La escuela es el ámbito ideal donde se demuestra que el juego no es solo jugar como pasatiempo, se debe de aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico.

Para la autora Minerva Torres (2002) “ *El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante al mundo del conocimiento*”. (...) *El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios*



*tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia”.*

Teniendo en cuenta estas palabras podemos afirmar que en las diferentes aulas de la escuela el juego es utilizado para adquirir conocimientos, una herramienta que facilita el aprendizaje significativo, fomenta el interés por contenidos y actividades que a veces son difíciles para los niños. Al incluir el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

## **Impacto del juego en el aprendizaje**

Diversas investigaciones en neurociencia han demostrado que el juego es más que una forma de entretenimiento, es común en las etapas iniciales, los niños y niñas aprenden jugando, recurso que se pierde a medida que aumenta el nivel educativo.

Pero, ¿ qué pasaría si la herramienta del juego se utilizara en todos los niveles educativos?, el juego puede brindar diversas maneras de aprender diferentes a las tradicionales, aportando tanto desde lo educativo como desde lo personal y social.

Según Maria Francisca Muñoz (2015), desde el punto de vista neurológico “ *optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la escuela, a objeto de favorecer ejercicios cognitivos de mayor complejidad. Incorporar una perspectiva preferentemente lúdica en el aula de la primera infancia, es un desafío para los actuales y futuros educadores, toda vez que la escuela es siempre la continuación de la vida, y en la vida como bien lo sabemos, los niños*



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



*aprenden jugando. En consecuencia, la intencionalidad educativa del juego se convierte en una premisa pedagógica-didáctica”.*

Por la neurociencia sabemos que a la hora de jugar se activan regiones del cerebro que hacen que las personas estén motivadas para seguir aprendiendo.

Para que el proceso de enseñanza, a través del juego, se lleve a cabo correctamente hay que tener en cuenta el desarrollo emocional, afectivo y creativo del estudiante, así como también deberán desarrollar aquellas capacidades que permitan al individuo alcanzar autonomía personal, por lo tanto, nuestro rol como educadores en el transcurso de este tipo de actividades es crucial.

Hoy podemos pensar en los juegos como un motor de desarrollo, por lo que es un factor muy importante en el marco educativo, es el motor del desarrollo, produce situaciones de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos decir que el juego es una actividad voluntaria en la que se desarrollan habilidades sociales, se generan vivencias individuales y grupales, se desarrolla el lenguaje y la creatividad, ante la necesidad de resolver nuevas situaciones que se presentan. También representa la posibilidad de enfrentar los contratiempos y poder continuar, inhibiendo los malos comportamientos y fomentando las relaciones con el entorno.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## Marco metodológico

Para hacer posible la recolección de información y datos para el desarrollo del presente trabajo de índole indagatorio es fundamental las metodologías a desarrollar, en este caso se utilizaron enfoques cualitativos, con el propósito de comprender y entender el fenómeno a observar, para ello se desarrollan diversas técnicas, como la entrevista, encuesta y la observación.

Taylor (1987) define a la metodología cuantitativa como la metodología por excelencia que produce datos descriptivos a través de técnicas, una de ellas es la entrevista (palabras propias de la persona, habladas o escritas) y el comportamiento observable, consiste en un conjunto de técnicas para la recolección de datos.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



Para la presente investigación, una de las técnicas elegidas para la recolección de datos es la entrevista, por ser adecuada para este tipo de trabajo científico, siendo íntima, flexible y abierta, permitiendo una comunicación fluida entre los protagonistas y una construcción conjunta de significados, en este caso puntual las entrevistas van dirigidas a profesionales vinculados a la educación como lo son la docente de Educación Primaria y licenciada de Educación Física, así obtener información relevante sobre la implementación del juego como metodología de aprendizaje para luego analizarla y sacar conclusiones.

En conversación con el docente se debe profundizar y examinar el uso del juego en su metodología al momento de dictar sus respectivas clases, es decir; indagar sobre los pro y los contra según su experiencia en la implementación del juego en la enseñanza y la importancia de la implementación en el aula.

Otra de las técnicas seleccionadas para la recolección de datos para su posterior análisis es la encuesta, esta responde al método cuantitativo, según Sampieri (1997), la encuesta es quizás

la más eficiente para la recopilación de datos; esta consiste en una serie de preguntas sobre una o más variables y permite la recopilación de información y datos para su tabulación, clasificación y descripción con el fin de responder preguntas y probar hipótesis, la encuesta se aplicará a un grupo reducido de individuos que corresponden a la población escolar, se planificó una encuesta dirigida a grupo correspondiente al primer ciclo.



## Análisis de pedagógico

Para comenzar con el análisis pedagógico, vale destacar los aportes realizados por Groos (1989), este destaca la importancia del juego en la infancia, lo denomina como el fenómeno en el desarrollo del pensamiento y de las actividades, este interpreta el juego como la herramienta principal con la que cuenta el niño en su niñez para prepararse para la vida adulta, lo cree sumamente necesario, ya que sin esta “tesis de anticipación” ve poco alcance en la vida adulta. Haciendo referencia a lo mencionado anteriormente, se puede remarcar la importancia de lo propuesto por Montessori (1919) desde su particular método de enseñanza, en el cual propone la utilización de materiales didácticos y mobiliarios adecuados que permitan un pleno desarrollo psicomotriz, la autora afirma que es a través del juego y a edades tempranas es cuando el niño alcanza su pleno desarrollo, a partir de lo antedicho resulta imposible omitir la presencia del juego en la escuela como metodología de aprendizaje, ya que la escuela es una de las organizaciones sociales que mediatiza entre los niños y las culturas, por esta razón el juego como práctica social no debe de estar ausente y los maestros como mediadores en la construcción de conocimiento, no pueden descuidar el diseño de estrategias que incluyan el juego como metodología de aprendizaje.

En la entrevista realizada a la docente en actividad, se indago acerca de las metodologías de consideración del juego en su aula se da por muchos motivos, pero el principal es por que el juego al ser utilizado como metodología de aprendizaje predispone a los niños de una manera positiva, trabajar a través de un juego permite muchísima cosas como la atención a la diversidad, los vínculos, sin estar enfocados en ellos, de igual manera fue consultada una licenciada en educación física, de forma coincidente la misma asegura que el juego es el medio de expresión privilegiada del niño, es con él y a través de él que logra desplegar al máximo sus potencialidades y comunicarse con el mundo que lo rodea. Sus beneficios son





**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



múltiples, todo se aprende y se elabora jugando y esto tiene mejores beneficios cuando se realiza con otro “ significativo” para él.

Al momento del análisis de los datos obtenidos de las encuestas realizadas a los niños de segundo ciclo de educación primaria, estas arrojaron datos sumamente importantes, tales como el cien por ciento de la población le gusta jugar y les motiva dicha acción ( ver gráfica n° 1 y 2), pero resulta más atractivo el dato de que más del cincuenta por ciento prefiere el Área de Matemáticas es muy fértil para la aplicación porque muchas veces se termina siendo muy reiterativo o no se contextualiza con adecuación al nivel.

De forma acertada Piaget (1946) coincide con los autores mencionados anteriormente Groos (1898) y Montessori (1919), este afirma que el juego y el aprendizaje “ van de la mano”, porque al jugar se desarrollan múltiples habilidades, es imitando el mundo que rodea al niño que esté desarrolla el pensamiento. El autor crece en el juego como la herramienta principal con la que cuenta un docente ya que son estos los que conocen a los niños, sus características, sus necesidades, su desarrollo, es decir es el docente consciente de la necesidad de fomentar el juego y utilizarlo como metodología de aprendizaje , Piaget (1946) asegura que es el maestro el que tiene el papel de mediador entre el juego y el desarrollo del niño.

El juego es el medio de expresión privilegiada por los niños, por su parte la docente reconoce que a medida que el niños avanza de grado el juego como metodología de aprendizajes es desplazado de las aulas, debido a las exigencias curriculares que hacen que los tiempos pedagógicos sean muy acotados, una situación muy lamentable, ya que el único perjudicado es el niño en su total desarrollo y adquisición de saberes, esto es debido a que la escuela del siglo XXI, se encuentra desbordada de responsabilidades, la institución escolar muchas veces debe atender situaciones que no le competen pero que no se pueden dejar pasar por alto, ya que son de suma prioridad para sus estudiantes. Ante estas demandas, los maestros deben



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



generar ambientes pedagógicos y proponer situaciones didácticas que contribuyan al desarrollo del niño, acá el juego cobra valor como instrumento potenciador de aprendizaje y de proceso educativo. Jugar en la escuela es diferente de jugar en la calle, en una playa o en un club, esto no significa que en la escuela se juega mejor o peor, solo diferente. La diferencia radica en una cantidad de variables que van desde la presencia y propuesta de un maestro hasta la participación de la cantidad de niños que conforman un determinado grupo, considerando el espacio y los materiales propios del contexto escolar. Estas diferencias deben ser consideradas a favor de la presencia del juego como metodología de aprendizaje, incluso debe de contemplar la posibilidad de que parte de los niños de un determinado grupo no tenga posibilidad o ámbito de jugar. Esto último guarda una estrecha relación con lo que sostiene Vigotsky (1933) que el juego surge como necesidad del contacto con los demás, es decir que el mismo en la escuela, particularmente en el aula debe de ser pensado como espacios sociales donde es posible jugar y apropiarse de conocimientos. Tanto Piaget (1946) y Vigotsky (1933) son dos de los autores que más importancia le han dado al juego como metodología de aprendizaje; por su parte Vigotsky dentro de su teoría constructivista otorgó al juego, como un instrumento y recurso sociocultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, que según él facilita el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria. En cambio a eso mismo Piaget (1946) lo interpretó en un círculo vicioso en el que el niño necesita tener una representación mental del mundo para poder asimilarlo y adaptarse a él, y una vez adaptado al mundo que lo rodea poder aprender, es decir que a través del juego los niños tienen una mejor representación del mundo, es por ello que el juego resulta una excelente herramienta para la transición de saberes.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



En general los autores mencionado con anterioridad coinciden que el juego es por excelencia una de las metodologías de aprendizaje en el aula, ya que este un ambiente discernido, en el que los alumnos se sienten seguros y en el que la estimulación es generar aprendizajes significativos ajustándose a las necesidades, debilidades y evolución diaria del alumno, permitiendo aprender sin estrés ni control, y de una manera divertida produciendo placer y satisfacción personal a los niños.



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



# ANEXOS

- Entrevista a Docente
- Entrevista a Licenciada de educación física
- Encuesta
- Conclusión

**ENTREVISTA A DOCENTE:**

- **¿ Supones que las estrategias utilizadas por el docente influyen en el aprendizaje de los alumnos?.**

Influyen por supuesto, los niños tienen que estar motivados para poder aprender y teniendo en cuenta los aportes de la neurociencia sabemos que el primer acercamiento a un contenido está marcado por las emociones que se generen.

Esto es posible si como docentes pensamos propuestas y estrategias motivadoras.

- **¿ Qué metodologías didácticas utilizan en el aula?.**

Varios, dependiendo el contenido y el objetivo, pero generalmente trabajamos con libros, lecturas, videos, salidas didácticas, proyecciones, computadora, material fotocopiado, etc.

- **Al momento de idear tu planificación, ¿ tienes en cuenta al juego como medio para optimizar el proceso de enseñanza- aprendizaje?.**

En algunas ocasiones sí. Generalmente las veces que lo uso como estrategia es para el inicio de la actividad, en el área de lengua y matemática.

- **¿ Durante los años que cursaste la carrera docente, se consideró el juego como disparador de actividades?.**

Como practicante use el juego en muy pocas ocasiones, solo en clases grandes.

Se lo tenía presente en inicial, 1ero y 2do año. En ninguna de las materias de la carrera se trabaja con el juego.

**ENTREVISTA A LICENCIADA DE EDUCACIÓN FÍSICA:****➤ ¿Cuál es su opinión sobre el juego en el ámbito educativo?**

He tenido experiencia como profesora de educación física en diferentes ámbitos, educativos y terapéuticos. Ya sea desde la promoción y prevención de la salud así como también en tratamiento y reeducación, afirma que su relación con la educación es continua y dinámica, trabajando en red y equipos multidisciplinarios de manera constante.

**➤ ¿Por qué es tan importante implementar el juego en la actividad física?**

El juego es el medio de expresión privilegiada del niño. Es con él y a través de él que se logra desplegar al máximo sus potencialidades y comunicarse con el mundo que lo rodea.

**➤ Además del desarrollo físico ¿Qué otro ámbito permite desarrollar el juego en el niño?**

Sus beneficios son múltiples, todo se aprende y se elabora jugando y esto tiene mejores beneficios cuando se realiza con otro "significativo" para él. Por lo tanto el vínculo que se establece con el niño es primordial.

**➤ ¿De qué manera implementa el juego en sus actividades?**

En el ámbito educativo, las estrategias lúdicas son una herramienta fundamental para generar interés en los niños y niñas y de esta forma obtener aprendizajes sólidos.

**➤ ¿Por qué cree que esas actividades son las adecuadas?**



Hoy en día con la tecnología y el exceso de estímulos inmediatos a lo atencional, la creatividad y los tiempos de espera se ven directamente afectados. Por lo tanto es fundamental trabajar en este aspecto con el niño/a y su referente adulto, es a través del juego que transmiten saberes continuamente.

➤ **¿ Cree que a medida que el niño crece se va dejando de lado el juego como metodología de enseñanza? ¿ Cuáles serían los motivos?**

A medida que el niño/a crece que crecemos comienza a perderse u “olvidarse” del placer por jugar. Esto podría deberse a que, a medida que crecemos hay mayores responsabilidades y exigencias de la vida cotidiana. Los adultos también dejamos “olvidado” el placer por jugar, y muchas veces es eso también lo que transmitimos a los niños y niñas a medida que crecen, pero también recalca que el juego no solo debe darse en la escuela, el hogar es uno de los lugares privilegiados para desarrollar el juego , hay diferentes maneras de hacerlo, se pueden realizar todas las actividades de manera lúdica. A través de canciones, juegos de mesa, al aire libre, etc.

➤ **¿Qué beneficios traen a lo largo de todo el grado escolar?**

El juego los organiza, les permite el ensayo y error. A través del mismo podremos elaborar frustraciones, tiempos de espera, concentración, funciones ejecutivas, colaboración, etc. Además de estimular la motricidad fina y gruesa.

El juego es la mayor herramienta de desarrollo y aprendizaje debido a que a medida que el niño crece y cambia de grado escolar, también lo hacen sus pensamientos y posibilidades. Su desarrollo pasa por mojonos necesarios y continuos uno de los otros. Por lo tanto a través del



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



juego espontáneo entre otras cosas podemos observar en qué etapa del desarrollo se encuentra el niño y las actividades que planificamos para ellos deberán adaptarse a las necesidades propias de cada etapa de su desarrollo.





**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN

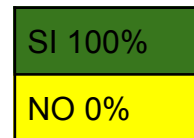
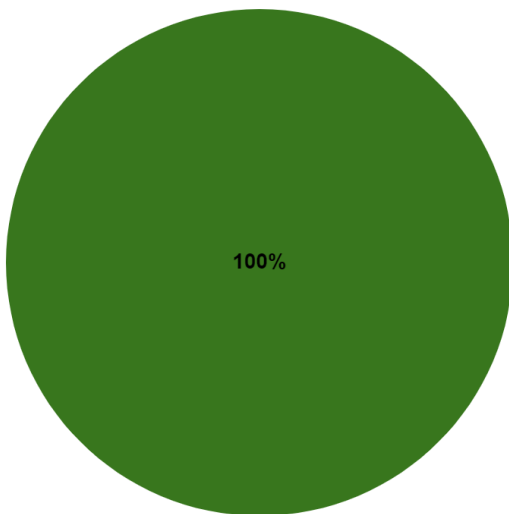


## ENCUESTA:

Gráfica N° 1

Luego del análisis de las encuestas realizadas a un porcentaje de la población estudiantil seleccionada, se puede decir que al 100% de los estudiantes del segundo ciclo les gusta jugar en el aula / escuela.

### ¿TE GUSTA JUGAR?





**ANEP**

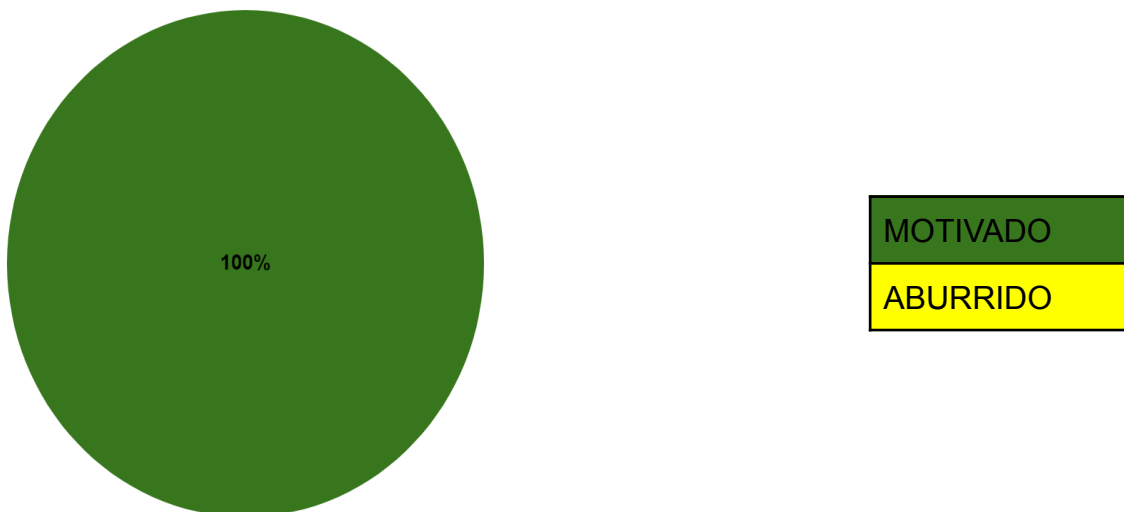
CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



Gráfica N° 2

Dados los datos recabados, se puede establecer que la totalidad de los estudiantes se sienten motivados al momento de realizar un juego.

### ¿ CÓMO TE SIENTES AL MOMENTO DE JUGAR?

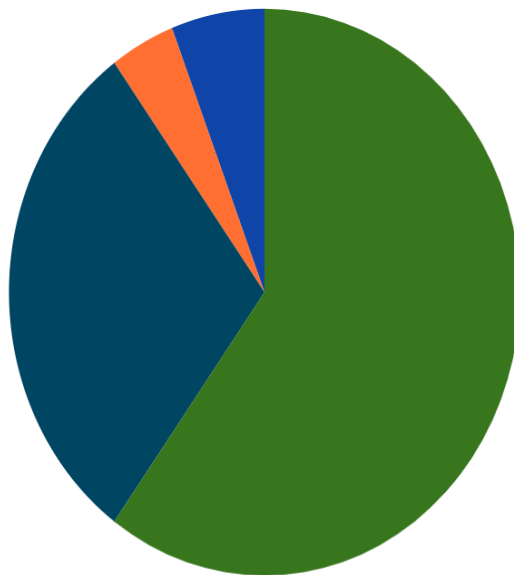




Gráfica N°3

Debido a los datos reunidos en cuanto a las actividades que más le gustan a los alumnos de la muestra seleccionada, se destaca que un:

¿ EN CUÁL DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN EN CLASE TE GUSTA MÁS JUGAR?

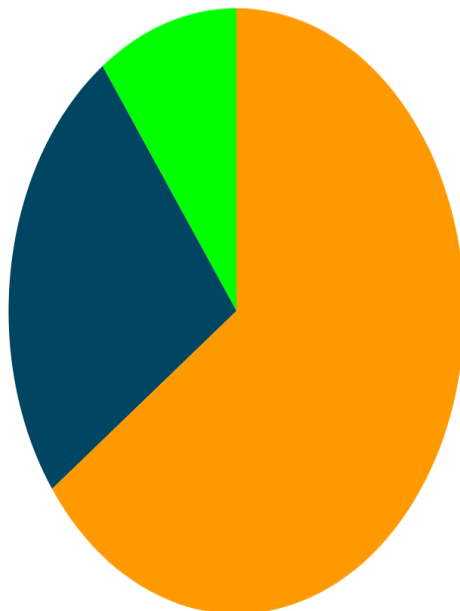


JUGAR CON NÚMEROS Y FIGURAS	60%
HACER ARTES	30%
CANTAR	4,1%
LEER CUENTOS	0%
ESCRIBIR	5,9%

Gráfica N° 4

Se destaca en la siguiente gráfica, el área en la cual mayoritariamente les gusta jugar es el área de conocimiento de Matemáticas con un 65%, le sigue con un 25% el área del conocimiento de Lengua, un porcentaje bajo de la población encuestada prefiere 10% prefiere el conocimiento de las Ciencias Naturales.

¿ EN QUÉ ÁREA TE GUSTA JUGAR?



MATEMÁTICAS	65%
LENGUA	25%
C. NATURALES	10%
C. SOCIALES	0%



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



## **Conclusión:**

Para finalizar el presente trabajo a una de las conclusiones a las cuales arriba es que el juego es una de las metodologías de aprendizaje fundamental en el proceso de aprendizaje fundamental en el proceso de aprendizaje en los niños de educación primaria. Esto se puede verificar en las entrevistas realizadas tanto a la docente en actividad en educación primaria y la profesora de educación física, ambas manifiestan que el juego es una excelente herramienta pedagógica, esto se debe a que favorece a muchos aspectos en sus procesos, tal como señalan las profesionales cuando los niños juegan simultáneamente investigan, comprenden sus entornos, activan los valores, la autonomía, la motivación, la cooperación entre pares. Son muchos los beneficios que esta herramienta aporta los cuales se especifican posteriormente. Se destaca la importancia de mencionar los datos obtenidos a partir de las encuestas realizadas a una determinada población de niños en edad escolar, donde se manifiesta que la totalidad de encuestados les gusta jugar y que esto lo motiva, aspectos que se deben tener en cuenta para realizar actividades lúdicas, es decir que es fundamental utilizar el juego como metodología de transmisión y adquisición de conocimientos.

Se puede concluir que además de representar un valor sustancial en la institución educativa, favorece otros valores claves para la formación de ciudadanos con pensamientos críticos, es el juego es una herramienta indispensable para el aprendizaje, que alienta la práctica de aptitudes que pueden trasladarse a la vida cotidiana, a la vez que fomenta la motivación, la habilidad para solucionar problemas, y maneras sencillas de afianzar conocimientos; Es por



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



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

Vale destacar que aquel docente que lleva al juego al aula incluyéndose en sus planificaciones de forma rutinaria, es un docente comprometido por el bienestar de sus alumnos, favorece los vínculos en el aula a través de distintas propuestas lúdicas, mejora el entorno creando un clima oportuno y de confianza para que el niño a través del juego como metodología de aprendizaje logre el mayor aprendizaje y desarrollo.

Haciendo referencia al primer objetivo específico, que consiste en la identificación de las metodologías de aprendizaje implementadas por los docentes en las actividades dictadas en las aulas de educación primaria, se pudo observar e identificar que se implementan diferentes metodologías de aprendizaje, las mismas son muy variadas y se requiere ser muy habilidoso al momento de tomar decisiones para que se pueda llevar a cabo la actividad de la manera más favorable posibles. Se destaca que las metodologías implementadas por las docentes sean tan variadas, como la formación de grupos tanto pequeños como grandes, estaciones rotativas, actividades al aire libre, actividades frontales, como colectivas, propuestas lúdicas, juegos de atención y memorización entre otras.

En cuanto al segundo objetivo específico, profundizar en el reconocimiento de los beneficios del juego en los procesos de aprendizaje, se puede concluir que los beneficios del juego en el proceso de aprendizaje son muy variado, las profesionales entrevistadas enumeran algunos de ellos, el juego permite la organización, el ensayo y error, elaborar frustraciones, tiempos de espera, concentración, funciones ejecutivas, colaboración, además de estimular la motricidad gruesa y fina. Es posible ver los beneficios sustanciales en el desarrollo de una actividad que involucre propuestas lúdicas. Se observan grandes cambios favorables respecto al desarrollo



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



individual de cada niño, tanto físico como mental, propiciando mejoras en los aprendizajes, también, el clima áulico se transforma ameno y armonioso. La escuela de hoy, al encontrarse saturada de obligaciones el juego es la clave para la innovación y el cambio, en base a la pedagogía que manifiesta la importancia del juego y las teorías que apoyan esta actividad, convirtiéndose en un instrumento privilegiado para lograr el aprendizaje y superar dificultades en el ámbito escolar. En la actualidad, se puede afirmar que el juego es la herramienta adecuada y fundamental para el proceso de aprendizaje, debido a todos los beneficios que aporta en el proceso de aprendizaje, mencionado con anterioridad. Si bien se manifiestan alguna que otra dificultad al momento de emplearlos, como por ejemplo el no disponer de materiales suficientes o el reducido espacio, no son factores que impidan la aplicación de los mismos en el aula, se debe de buscar la estrategia adecuada para implementarlos ya así contribuir en el aprendizaje de los niños.

Se destaca que los juegos pueden ser adaptables a cualquier contenido, aunque en educación primaria son muy seleccionados por los docentes para desarrollar actividades del Área de las Matemáticas, debido a que son muy eficaces al momento de captar la atención de los niños, a través del juego se comprenden mejor los conceptos, se desarrollan más habilidades y destrezas, en cualquiera sea el área del conocimiento.

En síntesis, en educación primaria es importante conocer estrategias que sean atractivas e innovadoras que estimulen a los estudiantes a la participación de las actividades propuestas por los docentes, es por ello que se debe de tener presente al juego como la metodología de aprendizaje por excelencia, ya que mediante el juego se puede concluir en un aprendizaje significativo para el alumno, pero para ello se debe de cumplir con determinados principios que garanticen una acción educativa, como facilitador el proceso de aprendizaje del alumno, adecuación al contexto- edades- capacidades individuales, es decir que la dimensión del uso



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



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

## Referencias Bibliográficas:

- ANEP. CEIP. (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria, Montevideo, Uruguay.
- Britton, L. (2017), Jugar y aprender con el Método Montessori.
- Fernanda Mendez, Maria. *Escenarios lúdicos y aprendizaje*.
- HERNANDEZ, SAMPIERI, Roberto. Fernandez Collado, Carlos. Baptista Lucio, Pilar. “ Metodología de la Investigación” Editorial Mc GRAW HILL.
- Marco Curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos desde 0 a 6 años.
- Ortiz, Ocaña. (2009). “Jugando también se aprende”. Madrid: Didáctica.
- Programa A.PR.EN.D.E.R “Repensar la Escuela” CEIP
- Román Cesaro, Aldo. *Escenarios lúdicos y la identidad del juego*.





**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN

