



IFD
María Orticochea



ANEP

CONSEJO
DE FORMACIÓN
EN EDUCACIÓN

ENSAYO FINAL DE ANÁLISIS PEDAGÓGICO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.

Estudiante Magisterial:

Yenifer Serra.

INSTITUTO DE FORMACIÓN DOCENTE “MARÍA ORTICOCHEA” - ARTIGAS

Profesor:

Johny Vasconcellos.

4°C MAGISTERIO.

Octubre 2023.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.

Tema:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

Pregunta problema:

¿QUÉ IMPORTANCIA TIENEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

ÍNDICE

Resumen.....	4
Abstract.....	4
Palabras clave.....	5
Introducción.....	5
Fundamentación.....	6
Planteamiento del problema.....	7
Marco teórico.....	8
El juego.....	9
El juego en la escuela.....	11
Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	14
¿Qué es una herramienta pedagógica?.....	15
Metodologías activas.....	16
Análisis pedagógico.....	17
Conclusión.....	21
Bibliografía.....	22

Resumen

Este ensayo se basará en la observación de las prácticas de enseñanza a lo largo de la carrera docente y buscará abordar la cuestión de la importancia del juego como herramienta pedagógica y sus contribuciones al aprendizaje de los niños. Este tema surge debido a la gran importancia que se le otorga al juego como una poderosa herramienta a utilizar en el aula para motivar a los estudiantes.

En el proceso de mejorar la realidad educativa, es importante que cada miembro de la institución (especialmente los docentes) reflexione sobre su propio trabajo profesional y se esfuerce por mejorar sus prácticas, cambiando a sí mismo y la realidad que lo rodea. Cada individuo se transforma y modifica en la medida en que cambia y modifica la calidad de sus acciones y relaciones.

A lo largo de este ensayo se analiza el rol fundamental del juego en la construcción de conocimientos en los niños, de modo que se reconoce su relevancia como herramienta que les permite explorar su entorno y asimilar nuevos conocimientos.

Abstract

This essay will be based on the observation of teaching practices throughout the teaching career, and it will attempt to address the question of the importance of play as a pedagogical tool and its contributions to children's learning. This issue arises from the significant emphasis placed on play as a powerful tool to be used in the classroom to motivate students.

In the processes of improving the educational reality, it is important for every member of the institution, especially teachers, to reflect on their own professional work and strive to enhance their practices, changing themselves and the reality around them. Each individual changes and modifies himself to the extent that he/she changes and modifies the quality of he/she actions and relationships.

Throughout this essay, the fundamental role of play in the construction of knowledge in children is analysed, so that its relevance as a tool that allows them to explore their environment and assimilate new knowledge can be acknowledged.

Palabras clave: Juegos, herramientas pedagógicas, metodologías activas, lúdica, desarrollo, enseñanza, aprendizaje y motivación.

Introducción

El presente ensayo es realizado para la asignatura de Análisis Pedagógico de la Práctica Docente, de cuarto año de magisterio en el Instituto de Formación Docente “María Orticochea” en la ciudad de Artigas.

Pensando en la observación y el trabajo práctico en el salón de clase en el transcurso de estos tres años de práctica donde se pudo percibir la falta de motivación que presentan los estudiantes en distintos niveles dentro del salón de clases, donde es imprescindible un cambio de paradigma dentro de la educación, uno donde el docente vaya a la par con sus estudiantes, que el enseñar no se vuelva rutina tanto para el docente como para el niño.

En el intento de abordar lo antes citado, al transcurrir de este ensayo se demostrará la importancia que tiene el juego como herramienta pedagógica para la adquisición del aprendizaje de los niños

Las nuevas generaciones están moviendo los cimientos de la sociedad, impulsando la tecnología y sus medios a niveles muy elevados, donde muchas veces es difícil acompañar el cambio, pero es importante tener en claro que nuestros niños pertenecen a una generación tecnológica, donde el gran desafío es unificar los contenidos con su realidad.

Fundamentación

Para lograr abordar esta temática es imprescindible el aporte de algunos autores como: María Montessori, Hilda Cañeque, Vigotsky, Robert Glaser, Suniaga Asunción, McGraw Hill, Paulo Freire, Bruno Bettelheim y Platón. Mediante la serie de teorías sobre esta problemática será posible hacer una puesta en escena del material recopilado mediante una mirada crítica, la que permita reflexionar sobre nuestras prácticas. No menor es la importancia de la contribución de las observaciones y vivencias aportadas luego de transcurrir por diferentes escenarios educativos.

Por otra parte, teniendo en cuenta la reforma educativa que sufrió primaria en el año en curso, se trabajará el juego como herramienta pedagógica, siendo este una de las metodologías activas implicadas en la nueva reforma del trabajo por competencias.

Este ensayo le da centralidad al derecho a jugar consagrado en la Declaración de los Derechos del Niño adoptada por la Asamblea General de la ONU, el 30 de noviembre de 1959, donde se reconoce el derecho al juego en el artículo 7 y lo considera tan fundamental como el derecho a la salud, a la seguridad o a la educación.

Art.7: "El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho"

En segundo término, toma en consideración las definiciones, fines y orientaciones generales de la nueva Ley de Educación N° 18437:

Artículo 1º.- (De la educación como derecho humano fundamental).-"Declárase de interés general la promoción del goce y el efectivo ejercicio del derecho a la educación, como un derecho humano fundamental. El Estado garantizará y promoverá una educación de calidad para todos sus habitantes, a lo largo de toda la vida, facilitando la continuidad educativa."

Artículo 2º.- (De la educación como bien público).-"Reconócese el goce y el ejercicio del derecho a la educación, como un bien público y social que tiene como fin el pleno desarrollo físico, psíquico, ético, intelectual y social de todas las personas sin discriminación alguna".

Por su parte el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) también justifica la importancia del tema abordado en este ensayo dado que incluye el derecho al juego, al buen uso del tiempo libre y a las actividades recreativas entendidas como actividades lúdicas e intelectuales que buscan el esparcimiento pero que además posibilitan al educando vivenciar, crear en libertad, desarrollar sus potencialidades para mejorar la calidad de vida individual y social. El nuevo Programa escolar, la EBI (2023), propone una mirada al valor del juego en la educación incorporando el juego como un elemento esencial de toda propuesta educativa. Para ello plantea que es necesario dejar de visualizar al niño como aquel que trabaja en el salón y juega en el patio a la hora del recreo o en la clase de Educación Física.

A su vez la Propuesta Pedagógica para las Escuelas de Tiempo Completo y el Acta N° 90, Resolución 21 de ANEP-CODICEN del 24/12/1998, establecen algunos principios rectores dentro de los cuales se determina que el tiempo educativo adicional disponible en esos centros educativos deberá ser enriquecido con instancias formativas como “La Hora del Juego”. Este espacio educativo deberá ser organizado al menos tres veces por semana destinando un período de 45 minutos a la realización de distintos tipos de juegos organizados, simbólicos, de construcciones, de mesa, cooperativos. Tendrá que ser un espacio intencionalmente organizado por el equipo docente de acuerdo con las características y necesidades de cada tramo de edades.

Este ensayo se justifica por su preocupación ante una serie de evidencias surgidas de la observación en los años transcurridos de práctica docente los cuales permitieron constatar el escaso o ningún estímulo a los niños por parte de las docente para jugar y que los padres por diversas causas tampoco ayudan a modificar esa situación.

Planteamiento del problema

¿Qué importancia tienen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Hipótesis: La importancia del juego trasciende el hecho de sólo enseñar contenidos, va más allá, también contribuye al logro de las competencias básicas que se espera que todo estudiante logre alcanzar.

La problemática que este ensayo se propone abordar es la necesidad de superación de debilidades institucionales en los procesos de concienciación de la importancia del juego como elemento de aprendizaje, así como también su consideración como factor de posibilidad de socialización. Para ello se deben idear y construir formas alternativas de transformación consciente hacia los cambios vinculados al desarrollo de la infancia, en este caso a través del juego dentro de la concepción de la educación basada en los Derechos Humanos propuesta por el nuevo Programa de Educación Inicial y Primaria y que los docentes como profesionales de la educación deben de tener en cuenta.

En el pasar de estos años por diferentes centros educativos y distintos grados, se pudo observar poco o nulo el uso del juego como herramienta a la hora de enseñar contenidos, por este motivo surgen ciertos interrogantes: ¿de qué manera motivar a nuestros niños? ¿Cómo provocar el deseo y la curiosidad por aprender? ¿Logrará el juego traer de vuelta las ganas de aprender?

Son muchas las interrogantes que surgen y muchas parecen no tener respuestas cuando pensamos en las clases tradicionales donde el niño está sentado tantas horas y lo que espera con ansias es el recreo para poder moverse.

Muchas veces se escucha que se refieren al juego como actividades para que los niños realicen en los recreos, en su momento “sin nada que hacer”.

Con frecuencia se escucha de docentes que prefieren que la clase esté tranquila sin provocar desorden o movimientos y ruidos “innecesarios”

Los docentes muchas veces le temen a que los niños estén en movimiento, por miedo a perder el control de la clase, o como ya he escuchado “ya estoy vieja para aguantar a niños moviéndose por todo lado y gritando, prefiero que estén sentados con la espalda y la cola pegadas al asiento”

Marco teórico

La educación es un componente fundamental en el desarrollo de la sociedad, y la etapa escolar es un período crítico en el que los cimientos del conocimiento y habilidades se establecen. Dentro de este contexto, la actividad lúdica se destaca como un recurso pedagógico poderoso que influye significativamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños escolares. A través del juego, los niños pueden experimentar un aprendizaje más significativo y enriquecedor. En este ensayo, exploraremos la importancia de la actividad lúdica en la educación escolar y sus beneficios tanto cognitivos como emocionales.

Paulo Freire sostiene que la educación es un referente del cambio, de la transformación del hombre y del mundo, que como tal representa una praxis, una forma de acción y reflexión con la que los hombres pueden intervenir en la realidad para modificarla y mejorarla.

Este ensayo busca sustento en la educación pensada en el marco de los derechos humanos, como ejercicio permanente de los mismos, como instrumento de igualdad e inclusión y acceso a la ciudadanía. La institución educativa debe asumir el compromiso que educar para los derechos humanos implica no solo conocerlos sino practicarlos, pensarlos, respetarlos, por ello la escuela debe asegurar el derecho a jugar, de los educandos.

Huizinga considera que el juego es un elemento fundamental en la educación dado que posibilita la identidad del grupo social, fomenta la cohesión y la cooperación favoreciendo el sentido de pertenencia a la comunidad por lo que el juego resulta ser un mecanismo de socialización potente.

“El juego es una acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de los límites temporales y espacios determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas,

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.

acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente". Huizinga, J. (1968). "Homo Ludens". Buenos Aires. EMECÉ.

El juego es una de las herramientas pedagógicas más utilizadas en la actualidad. La reciente reforma en la malla curricular de Educación Primaria presenta muchos cambios en lo que es nuestro anterior programa (2008), por lo que ahora hablamos

de la EBI (programa vigente de Primaria), esta última trae consigo nuevas estrategias para el aula, en la que incluye y destaca la gran importancia del juego.

Si pensamos en las primeras etapas de vida de un niño y su estimulación temprana, es muy común que nos venga a la mente el juego como herramienta principal. Según Vigotsky el juego es esencial para el desarrollo de la llamada "zona de desarrollo próxima", esta es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

"...he percibido en forma constante la increíble fuerza vital que desencadena el juego en la persona. Nadie se atrevía a negar su altísimo valor terapéutico como generador de cambios, la apertura psicológica que brinda para ejercer un adecuado uso de la libertad, el alto grado de tolerancia a la ambigüedad que promueve desde su contacto con lo metafórico..." Cañeque, Hilda. Buenos Aires (1991).

Winnicott afirma que el niño juega para expresar sentimientos, controlar su ansiedad, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad y comunicarse con los otros, el niño juega para conocer y conocerse, es decir para aprender y en este sentido sus propósitos coinciden con la intención educativa. (Winnicott, D.H. Juego y realidad. Tavistock Publications. London, 1971)

Para entender mejor la importancia del juego como herramienta pedagógica y comprender los aportes que hace al desarrollo cognitivo y social del niño, lo que le permite interactuar, expresar y valorar el lugar de otras personas, a continuación se detallan palabras claves para este ensayo como: juego, el juego en la escuela, metodologías activas, aprendizaje basado en juegos, proceso de enseñanza-aprendizaje y herramientas pedagógicas.

El juego:

"El juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos" (Montessori. 2004. p. 26).

Teoría del Juego y Desarrollo Infantil:

Jean Piaget, un influyente psicólogo del desarrollo, postuló que el juego desempeña un papel central en la construcción del conocimiento en los niños. Según Piaget, el juego es una herramienta que permite a los niños explorar su entorno, experimentar con conceptos abstractos y asimilar nuevos conocimientos. Durante el juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la clasificación y la conservación, que son fundamentales en su crecimiento intelectual.

Las carencias educativas y culturales de las familias de los alumnos, hacen que sus conceptos sobre educación sean muy restringidos, acotados a leer, escribir y “hacer cuentas”. El valor pedagógico del juego y la recreación son ajenos a sus vidas, no son considerados como parte de la educación integral y de un crecimiento saludable. El desconocimiento del adulto sobre la importancia del jugar lo lleva a no estimular al niño. Se cree que el jugar está divorciado del aprender, desconociendo que también en el acto de jugar el niño puede apropiarse del conocimiento.

Para hablar de juego podemos viajar en el tiempo y situarnos en el concepto planteado por Platón quien expresa que “en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”. Como aporte a esta teoría, Spencer habla sobre la necesidad que tienen los niños de gastar energía excedente, demostrando con claridad que los niños no pueden estar todo el horario escolar sentados en sillas, quietos como parte del mobiliario, donde el horario de recreo no es suficiente.

Piaget sostiene que el juego es un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño y que no es solamente una forma de entretenimiento para gastar energías.

En la primera infancia se puede observar que los niños plantean juegos muy similares a la realidad, donde muchas veces inclusive en sus juegos de roles se ven muy patentes personajes de su entorno como padre, madre, abuelos, etc.

Muchas son las teorías existentes acerca del juego, las que con el pasar de los años se fueron modificando según los nuevos descubrimientos científicos.

Para Hill (1976): " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". Por otra parte, con una mirada hacia la educación Freire (1989) relata: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados".

El juego es una parte esencial en el desarrollo del niño ya que los primeros años de vida de una persona marcan de modo significativo lo que será más tarde, su desarrollo en diferentes aspectos. Así como es importante para el niño que esté bien alimentado, reciba afecto y educación. Según la OMS un niño crecerá sano si tiene cubierta sus necesidades básicas, como alimentación, vivienda, afecto y educación, esto está cubierto en las leyes del niño, niña y adolescente que rige a nivel mundial. El juego aparece como un derecho universal del niño, por lo que debe ser protegido tanto como las necesidades básicas, radicando su importancia en su contribución al desarrollo del infante. Entonces al momento de pensar en la educación del niño, se debe considerar con igual importancia el tiempo previsto para el juego. En este sentido, lo antes citado hace referencia a las diferentes etapas del niño, no solo cuando ingresa a la escuela, sino que abarca toda su trayectoria. Los juegos pueden ser distintos, pero el deseo por jugar es siempre el mismo en los niños.

El juego en la escuela:

Los juegos y actividades recreativas en las escuelas son vitales. Permite que los niños, ya sea aislados o en grupo, se muevan en espacios libres, realicen actividades recreativas individuales o grupales y adquieran habilidades y destrezas que promuevan el desarrollo intelectual. Los juegos proporcionarán en la práctica las herramientas intelectuales que les permitirán comprender cómo funcionan los juegos y, cuando se transfieran a actividades reales, comprender mejor cómo funciona el mundo.

¿Cómo aprenden los niños?

El aprendizaje “[...] correctamente organizado conduce tras de sí al desarrollo mental infantil, despierta a la vida una serie de procesos de desarrollo que fuera de la enseñanza serían en general, imposibles. [...] es, por consiguiente, el aspecto internamente necesario universal en el proceso de desarrollo en el niño, no las peculiaridades naturales, sino históricas del hombre [...]” (Vigotski, 1956).

Piaget nos brindó nuestra mejor comprensión de la inteligencia que los niños aprenden a través del juego, y hay muchos otros.

“Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades”. (Piaget & Vigotsky, 2012).

Esto es lo que sabemos, y está científicamente demostrado, que el niño ejercita sus procesos mentales en y a través del juego. Sin este ejercicio su mente no podrá

elevarse más allá de lo superficial y lo subdesarrollado. También sabemos que el desarrollo del lenguaje mejora cuando los adultos entablan conversaciones prolongadas a un nivel apropiado con los niños, mientras juegan juntos en el momento en que el niño está más receptivo a dicha conversación. Al jugar con el lenguaje, los niños exploran lo que pueden hacer con él.

Existen diferentes tipos de juegos que, además de su función específica de entretenimiento, cumplen otras funciones diferentes, según se trate de juegos que se realizan de forma espontánea y de creación propia por cada niño o grupo, o juegos para un grupo. Se deben aprender y comprender reglas preestablecidas que se acuerdan antes de comenzar, o juegos que se juegan con normas expresadas en las reglas.

"Del mismo modo que el adulto creativo necesita jugar con ideas, el niño, para formar ideas, necesita juguetes y abundancia de tiempo y campo libre para jugar con ellos como guste. y no sólo como los adultos juzguen apropiado. Por esto hay que darle libertad para que sus juegos tengan éxito y verdaderamente le sirvan bien" Bettelheim, Bruno (Barcelona. 1988).

Para que el juego sea utilizado en La escuela como herramienta pedagógica debe seguir un criterio, el cual está explicado en la EBI:

"El juego se concibe como contenido y como estrategia metodológica. Como contenido, porque es enseñable en sí mismo. Cuando se «enseña a jugar» el docente enseña el respeto a las reglas, la consideración de la opinión de los otros y la tolerancia frente al error. Pero también es una estrategia metodológica porque es a través del juego que el docente aborda otros contenidos, por ejemplo, los matemáticos".

Para Vygotsky la escuela debe brindar oportunidades para jugar con los contenidos que enseña y proporcionar diversos tipos de juegos que permitan a los niños operar sobre los contenidos a su manera. Es decir, el juego constituye la clave para la interiorización, la comprensión y la comprensión de los niños, posibilidad de discutir, modificar y transformar los contenidos didácticos definidos por el docente. El juego es la base para que los niños adquieran conocimientos. Es la posibilidad de la imaginación la que libera al niño de las limitaciones de la situación y le permite experimentar en un mundo desconocido mientras lo obliga a adaptarse a las limitaciones de la realidad.

Los contenidos escolares, entendidos como saberes a ser enseñados en el ámbito escolar varían en el tiempo y se corresponde con cada cultura y cada momento histórico.

La sociedad de este siglo XXI ubica al conocimiento en un lugar relevante; cuando la función de la escuela como institución educativa es formar a las personas para que se desempeñen como ciudadanos participativos, críticos y productivos.

A continuación se toman ciertas consideraciones del Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) y aunque se hayan habidos cambios en la maya curricular podemos hablar de su vigencia si pensamos que todo eso o es más que los conocimientos que le acercamos a los niños para que pueda insertarse al mundo y sociedad que lo rodea, logrando éste ser un ciudadano crítico. De este modo pensamos en la relación que existe entre el juego y los contenidos. El juego no sólo enseña contenidos, sino algo muy importante que plantea el nuevo programa, nos permite crear competencias básicas. Al jugar el niño aprende sí contenidos programáticos, pero de manera inconsciente está contando hasta cierto número, nombra figuras geométricas, descubre palabras, pero también aprende a esperar su turno, a trabajar en equipo, a respetar los espacios personal y del otro. El juego es una herramienta potente para trabajar contenidos , pero el conocimiento también está presente al jugar.

Si analizamos la EBI podemos ver que el mayor impacto del juego en la educación se encuentra en la etapa de los 3 años a los 5 años y es donde vemos reflejada la teoría de María Montessori donde utiliza el nombre de “mentes absorbentes” para referirse a la forma en que aprenden los niños y plantea como gran diferencia con los adultos.

Esta mente absorbente que solo tienen los niños, según Montessori, hasta los 6 años aproximadamente, es capaz de recoger información de su entorno y aprender de manera inconsciente y rápida.

Montessori también nos habla de una segunda etapa en el aprendizaje del niño, quien a partir de los 3 años empieza a adquirir consciencia, lo que Montessori llama “mente consciente”. Es aquí donde el niño empieza a decir si/no, controla mejor sus acciones y pregunta el porqué de las cosas. En este período de aprendizaje el niño es muy activo y su aprendizaje debe ser igual.

Ahora, pensemos en la manera en que niños a partir de 6 años aprenden en la escuela... y podemos llamar de aprendizaje pasivo, donde se encuentran sentados en bancos durante 4 u 8 horas. Según Spencer, el niño tiene energías que gastar y le es difícil aprender si está sentado.

Siguiendo el hilo de **Montessori, el aprendizaje será efectivo si es activo, acompañando la forma en que el niño aprende por naturaleza.** Todo esto es

posible si se enseña mediante juegos que partan del interés del niño, siendo el maestro guía capaz de orientar, estableciendo las reglas del juego.

En la EBI podemos ver el destaque que se le da al juego para lograr algunas de las competencias básicas que se espera de los estudiantes, a continuación se plantean dos de ellas:

“Competencia Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo cada estudiante explora, imita, experimenta, clasifica, elige opciones simples y utiliza el juego como medio de aprendizaje a través de la curiosidad natural y en un contexto con el cual se encuentra en constante intercambio.

Competencia en Relación con los Otros: En este tramo el alumno representa y se posiciona en diferentes roles en juegos y en contextos cotidianos, que le permiten interactuar, expresar y valorar el lugar de otras personas. Participa de juegos colaborativos variados con mediación. Adquiere gradualmente hábitos y pautas de convivencia social como respeto de turnos, uso y cuidado de objetos compartidos. Identifica situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas y narrativas y manifiesta variedad de soluciones.”

Procesos de enseñanza - aprendizaje:

El proceso de enseñanza-aprendizaje no puede darse sin dos sujetos fundamentales, el estudiante, el que tiene el deseo de aprender quien no construye su conocimiento solo, y el maestro, quien debe despertar el deseo por aprender, causar la curiosidad, ser un facilitador para el aprendizaje.

“El conjunto de decisiones que toma el docente 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 se pretende que los alumnos comprendan, por qué y para qué” (Anijovich R, p. 23).

Este proceso es fundamental en la educación y puede seguir un enfoque tradicional o adoptar metodologías más modernas y participativas.

El juego tiene un papel esencial, el juego se vive y la vivencia, puesta en práctica como decimos en educación, es un aprendizaje real, éstas pueden ser vistas desde diferentes puntos de vista por los que están involucrados y los de afuera, es por esto que las vivencias son diferentes para cada individuo, pero no caben dudas que de igual modo el aprendizaje se está dando.

Al igual que los nombrado por Piaget, quien nos habla de las etapas del desarrollo del niño, también se vive el juego, a distintas edades que se encuentre el educando, también serán distintas las vivencias debido al proceso de aprendizaje en que se encuentre.

¿Qué es una herramienta pedagógica?

Una herramienta pedagógica es un recurso, método o enfoque que se utiliza en el campo de la pedagogía, que es la ciencia de la enseñanza y la educación. Estas herramientas se utilizan para facilitar el proceso de aprendizaje, mejorar la enseñanza y ayudar a los educadores a alcanzar sus objetivos educativos. Las herramientas pedagógicas pueden ser físicas o digitales, conceptuales o prácticas

La definición de una herramienta pedagógica puede variar según el autor y el contexto en el que se utilice. A continuación se destacan algunas definiciones según autores de renombre.

- Un concepto claro y muy utilizado sobre herramientas pedagógicas es el empleado por Beltrán J. 4(2003), *“Las herramientas pedagógicas son estrategias de aprendizaje fundamentales que se pueden utilizar al encontrarnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tienen un carácter intencional e implican por tanto un plan de acción por parte del docente a*

cargo del grupo. En este sentido, las herramientas pedagógicas ofrecen a la educación un nuevo tipo de estrategias especialmente útil para la intervención educativa...”

- Para Piaget, las herramientas pedagógicas incluían todo el entorno que rodeaba al niño y que influye en su proceso de construcción del conocimiento. Estas herramientas podrían ser objetos físicos, interacciones sociales, o cualquier otro elemento que facilite el aprendizaje.
- Freire consideraba que las herramientas pedagógicas no solo eran recursos físicos o conceptuales, sino también procesos de diálogo, conciencia crítica y reflexión, que permitían a los estudiantes tomar control de su propio aprendizaje y transformar sus realidades.

En resumen, las herramientas pedagógicas pueden ser recursos físicos, mentales, sociales o metodológicos utilizados para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, buscan la mejor manera de enseñar y aprender, son estrategias esenciales para el docente a cargo de un grupo, esto permite mayor eficacia al momento de enseñar ya que trae consigo una intención clara, fundamental para la intervención educativa.

Una de las estrategias más utilizadas en la actualidad, siendo una herramienta pedagógica eficiente desarrollada en el salón de clase son las llamadas metodologías activas (claro está la aplicación de la teoría de Montessori, quien afirma que el niño aprende en movimiento), las mismas son una herramienta

pedagógica ampliamente utilizada en la educación. Estas metodologías se centran en involucrar activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, en lugar de adoptar un enfoque pasivo en el que los estudiantes simplemente reciben información de un docente.

Metodologías activas:

Según Glaser (2004), la enseñanza basada en metodologías activas es una enseñanza centrada en el estudiante, que concibe el aprendizaje como un proceso constructivo y promueve su formación competencial.

En la educación siempre se plantea la idea de que el docente sea solo un guía capaz de orientar al estudiante en su proceso enseñanza-aprendizaje, las herramientas pedagógicas son un medio potente para lograrlo, donde mediante las mismas el docente involucra a sus estudiantes en el aula que tiene características constructivas del conocimiento. Lo que busca es desarrollar ciertas competencias en el estudiante, como la autonomía, habilidades sociales, resolución de problemas, entre otros.

Existe un conjunto de metodologías activas que contribuyen a la adquisición de saber significativos para el niño, por lo que para esta instancia tomaremos solamente dos, las mismas incluyen al juego como base principal:

Gamificación: se basa en el uso de dinámicas o mecánicas de juego en el proceso educativo, teniendo en cuenta el componente lúdico de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para promover la motivación, el compromiso, la simbolización y la construcción del conocimiento. EBI (2023)

Aprendizaje basado en el juego (abj): implica el uso de juegos como medio para apoyar el aprendizaje, la asimilación o la evaluación. sugeridas. EBI (2023)

En el caso de la EBI (Programa de Educación Básica Integrada) el juego aparece mencionado explícitamente en varios pasajes, lo integran en las diferentes competencias, tomándolo como una herramienta potencial para el desarrollo integral del niño.

Estas herramientas pedagógicas suelen promover la participación activa de los estudiantes, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la retención del conocimiento. Además, pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y fomentar un entorno de aprendizaje más inclusivo y participativo.

Análisis pedagógico

La institución educativa es un lugar privilegiado para el desarrollo de acciones formativas que deben de tomar al niño en su integralidad, como un ser bio-psico-social, dado que el Marco Curricular Nacional (MCN) dice que:

“Es necesario que el accionar educativo se enfoque en acompañar y potenciar el desarrollo y los aprendizajes efectivos de los estudiantes, lo que supone verlos como personas en desarrollo y como sujetos insertos en un momento y lugar social e histórico. Esto implica que los sistemas educativos deben focalizarse en el desarrollo personal e integral de cada uno de los estudiantes colaborando en el logro de la mejor versión de sí mismos y, a la vez, constituir un puente entre el desarrollo cultural de la humanidad y de las nuevas generaciones.”

Es en la escuela donde además de aprender saberes pertenecientes a las diferentes disciplinas los niños van desarrollando competencias emocionales y formando su personalidad mediante la educación afectiva, donde aprenden a convivir con otros, por ello el juego es una de las actividades más formativas para el crecimiento personal. El aprender con otros es más significativo para el niño, teniendo en cuenta para ello los procesos cognitivos implicados y el peso de lo emocional al momento de desarrollar aprendizajes, no basta únicamente con una buena alimentación.

Los educadores están llamados a cumplir un rol preponderante en este aspecto de la formación de las infancias y se hace necesario que cada colectivo docente pueda desarrollar proyectos educativos donde el juego, la convivencia y la educación emocional sean los ejes que transversalizan toda la propuesta de enseñanza de una comunidad educativa. Si bien es cierto, que los docentes de educación inicial tienen o aplican metodologías lúdicas para la enseñanza de los distintos contenidos programáticos con mayor frecuencia, todo un colectivo de docentes pueden mediante un proyecto y el trabajo colaborativo promover acciones educativas donde el juego ocupe un lugar central de la propuesta.

Es importante que los docentes en general sean capaces de planificar, implementar y evaluar planes, así como propuestas que incluyan juegos para enseñar los contenidos programáticos.

Es lamentable ver que las escuelas le temen utilizar al juego como una herramienta ya que el niño en movimiento “desestructura” el aula, quizá muchas veces esto se deba a la falta de conocimiento y poca información. Muchas veces se escucha decir por docentes que la clase aprende si está atenta y eso quiere decir que el niño debe estar todo el tiempo sentado casi “inmovil”, existe la mala creencia que no aprendemos si estamos en constante movimiento y esto es erróneo, y el docente

que piensa de este modo lo único que hace es limitar el aprendizaje del niño, puesto que el aula se vuelve un lugar de agobio, donde le es difícil al estudiante querer estar ahí.

Durante el transcurso por esta hermosa carrera he pasado por diferentes instituciones educativas en las cuales realicé la práctica docente y lo que siempre intenté fue incluir el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que siempre me trajo buenos frutos, ya que los niños se divertían aprendiendo y siempre esperaban por más. Este último año de práctica fue crucial para poner en juego mi estudio acerca de esta temática encantadora, el hecho de estar realizando la práctica en primer grado me proporcionó un abanico de posibilidades para potencializar al juego como una gran herramienta.

Algo que me llamó mucho la atención al implementar actividades lúdicas en mi pasantía en la ruralidad fue la facilidad que me brindó para poder trabajar con todos los grados en un mismo nivel casi sin percibir, y esto es gracias a que el juego es una herramienta integradora, donde todos pueden jugar desde sus vivencias en sus diferentes niveles de aprendizaje.

Las actividades de enseñanza que realizan los docentes referidas al juego, pueden realizarse en los distintos espacios escolares, no solo en el patio de recreos, sino en las aulas, en distintos espacios destinados para juegos, como son las canchas, los espacios con toboganes, con hamacas, subibajas, etc., en los que se realizan juegos reglados y libres también.

Los niños aprenden jugando y juegan aprendiendo, desarrollan en el juego distintos roles, aprenden reglas, normas, aprende valores; es en el juego donde van desarrollando la consciencia de la importancia del respeto por el otro, por los turnos, el saber esperar, el aceptar que no siempre se gana.

“El niño puede sin riesgo inventar, crear y ensayar dentro de este universo. El juego es un medio para minimizar las consecuencias de sus propios actos y por consiguiente, de aprender en una situación que comporta menores riesgos.” (Brougere, G.). El niño empieza a comprender que no tiene que desanimarse ante las primeras fallas, y que son necesarios muchas veces varios intentos para lograr la actividad con resultados positivos.

Debemos recordar que por estar en plena era tecnológica el Plan Ceibal y todas las aplicaciones que proponen sus plataformas también pueden convertirse en un excelente espacio educativo donde los escolares pueden realizar juegos matemáticos, juegos de lenguaje, juegos de ciencias, con una finalidad también

educativa y que los hace partícipes de un mundo donde la tecnología ocupa un lugar preponderante.

Es así, que lograr la integración de los estudiantes en situaciones de juego, siendo feliz y disfrutando sin los temores de ser “observado por sus errores”, debe ser uno de los mayores éxitos que aspiren las instituciones educativas. Siempre que se logre que el niño se involucre de forma íntegra a las actividades, podemos decir que significa una cosa, ese niño también está integrado a todas las actividades del aprendizaje escolar. Y dicho esto entiendo que el docente no tiene excusas para decir que no sabe cómo puede implementar el juego en sus aulas, ya que existe una red que respalda, informa y acompaña a los maestros para que puedan hacerlo de la mejor manera, recordando que jugar no significa solo estar “corriendo por salón”.

El juego proporciona a los niños la oportunidad de aprender de manera activa y participativa. A través de actividades lúdicas, los estudiantes se involucran de forma práctica, lo que favorece una comprensión más profunda de los conceptos. La participación activa permite a los niños experimentar, descubrir y construir conocimiento por sí mismos, en lugar de simplemente recibir información pasivamente. Esto les permite desarrollar habilidades críticas como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Un día mientras hacía una actividad en conjunto con cuarto grado, una niña me dijo “practi, mirá que somos de cuarto pero también podes venir a jugar con nosotros como haces con tus niños de primero”, escuchar esas palabras solo reafirma aún más la necesidad que tienen todos los niños de diferentes grados de la escuela de jugar, de querer aprender de forma más activa y no tener a un docente al frente tanto tiempo en un constante monólogo.

“El juego es un permiso de vivir “plenamente”; es un clima y un ámbito de aprendizaje participativo y creativo en el cual educadores y educandos intentan construir un vínculo de mutuo respeto y enriquecimiento en el que cada jugador pueda descubrir y alcanzar objetivos deseados” (Alberto Ivem. 1995).

Conclusión:

A lo largo de este ensayo, se ha explorado la importancia de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños escolares. Queda demostrado que el juego no solo es una herramienta pedagógica efectiva, cumple muchas funciones, colaborando en la formación integral del niño.

En conclusión, la actividad lúdica desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño escolar. A través del juego, los niños pueden experimentar un aprendizaje más significativo y enriquecedor, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales y sociales. El juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también una herramienta pedagógica poderosa. Desde el enfoque de diferentes teóricos, como Piaget, Montessori, Vigotsky, y otros, se destaca la importancia de integrar el juego en el currículo escolar.

Los juegos permiten a los niños explorar, experimentar, resolver problemas y desarrollar habilidades que son fundamentales en su crecimiento intelectual y emocional.

Es esencial que los educadores reconozcan el valor del juego en el desarrollo de los estudiantes y lo integren de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas, ya que el juego no sólo enseña contenidos, sino que también fomenta la adquisición de competencias emocionales y sociales. La educación no se limita a la transmisión de conocimientos; también implica la formación de ciudadanos críticos y participativos, y el juego desempeña un papel importante en este proceso.

En resumen, el juego es una herramienta pedagógica valiosa que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo el desarrollo integral de los niños y preparándolos para enfrentar los desafíos de la sociedad actual. Es responsabilidad de los educadores aprovechar esta herramienta para brindar a los estudiantes una educación más significativa y enriquecedora.

Referencias bibliográficas:

- FREIRE, P. La naturaleza política de la educación. Ed. Paidós, Bs.As. (1994) p... 15.
- Huizinga, J. (1968). "Homo Ludens". Buenos Aires. EMECÉ.
- ALLIAUD, A & DUSCHATZKY, L. (1998). Maestros. Formación, práctica y transformación escolar. Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- ANEP, CEIP. (2011). Hacer Escuela... Montevideo: DAVELTY S.A.
- ANEP, CEIP. (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria. Montevideo: ROSGAL S.A.
- ANEP. (2009) Ley General de Educación N° 18.437.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2009). Ley General de Educación N° 18437. Montevideo: IMPO.
- VIGOTSKY, L.S. (2003). La imaginación y el arte en la infancia. Madrid: Editorial Akal.
- Brougere, G. Juego y educación.
- Anijovich, Rebeca. Estrategias de enseñanza : otra mirada al quehacer en el aula / Rebeca Anijovich y Silvia Mora ; dirigido por Silvina Gvirtz. - 1a ed. la reimp. - Buenos Aires : Aique Grupo Editor, 2010.
- Ivern, Alberto (1995). ¿A qué jugamos?. Buenos Aires. Ed. Bonum.