



# **PROPUESTAS LÚDICAS EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**

**Autora:** Lucrecia Cañette.

**Análisis Pedagógico de la Práctica Docente.**

**Profesora:** Paola Ocaño.

**Escuela N° 88.**

**Directora:** Marisa Dalmaut.

4° año A.

Turno matutino.

2023

**SUMARIO**

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Marco teórico</b>	<b>3</b>
<b>Posibles estrategias didáctico-pedagógicas</b>	<b>15</b>
<b>Conclusión</b>	<b>18</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>20</b>

## **Introducción**

Para comenzar, partiendo de observaciones realizadas a lo largo de la práctica docente y sobre la base de conocimientos teóricos, se hace notorio en los docentes la búsqueda de estrategias que sean favorables para el niño en el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de todo el ciclo escolar y en las diferentes áreas disciplinares.

Se ha observado que en grupos de primer ciclo escolar la estrategia más efectuada por los docentes es el juego, puesto que mediante el mismo el niño es el mayor partícipe en la construcción de sus conocimientos a medida que desarrolla habilidades personales para llevarlo a cabo y relacionarse con su entorno.

También se ha contemplado que esta estrategia es hecha a un lado a medida que los estudiantes avanzan a los tramos finales del ciclo escolar. Por ello, el propósito de este ensayo es analizar y reflexionar sobre la importancia de las propuestas lúdicas como estrategia docente en el segundo ciclo de Educación Primaria.

Para aprender a resolver problemas, razonar críticamente la realidad, aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser como sugieren los cuatro pilares de la educación que sostienen el acto educativo, es importante introducir métodos y propuestas cautivadoras teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los niños.

Se ha demostrado que el juego guiado, que combina la independencia de los niños con el apoyo de los adultos, es una estrategia muy efectiva para promover aprendizajes significativos de nuevos contenidos y nuevas habilidades.

Para abordar lo planteado, se toman como autores de referencia a Ausubel, Vigotsky y Piaget, quienes expresan en algunos de sus apartados teóricos los procesos mentales y etapas cognitivas por los que transita el niño a lo largo de su desarrollo, y aportes de la UNESCO sobre el juego y el lugar que tiene en ese proceso para el desarrollo de aprendizajes significativos y habilidades esenciales que ayudan al niño a desenvolverse favorablemente a lo largo de su vida.

Finalmente, estas observaciones llevan a exponer propuestas didáctico-pedagógicas que alientan la aplicación de propuestas lúdicas en el segundo ciclo escolar para potenciar las prácticas educativas de acuerdo con las necesidades e intereses de los niños.

### **Marco teórico**

En vista a que se analiza y reflexiona sobre la importancia de las propuestas lúdicas como estrategia docente en el campo de la educación, es relevante aproximarse a una definición de educación.

Según el diccionario pedagógico de Oscar Picardo Joao (2005) la educación es “un proceso de crecimiento y desarrollo por el cual el individuo asimila un caudal de conocimientos, hace suyo un haz de ideales de vida, y desarrolla la habilidad de usar esos conocimientos en la prosecución de estos ideales” (p. 93).

La educación nacional está respaldada e impulsada por la Ley N° 18.437 y ciertos principios rectores. La misma establece que la educación es un derecho humano fundamental y que el Estado debe garantizar y promover con calidad para todos sus habitantes por igual. Asimismo, el artículo N° 3 de la misma expone que se debe orientar la educación hacia la “búsqueda de una vida armónica e integrada a través del trabajo, la cultura, el entretenimiento, el cuidado de la salud, la tolerancia y el respeto”.

De igual modo el Principio de la libertad de cátedra (Art. N° 11) expresa que “el docente, en su condición de profesional, es libre de planificar sus cursos realizando una elección responsable, crítica y fundamentada de los temas y las actividades educativas, respetando los objetivos y contenidos de los planes y programas de estudio”.

Desde una perspectiva más global, según la Convención de los Derechos del niño, específicamente en el Artículo N° 31 se expresa que “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

En tal sentido, el juego utilizado como estrategia pedagógica es una muy buena forma de impulsar una educación de calidad articulando el entretenimiento, la tolerancia, el respeto, entre otros aspectos que defienden los principios rectores de la educación.

Además, bajo el amparo del principio de la libertad de cátedra, el docente observa y determina las necesidades e intereses de los niños, estando entre ellos el juego, para pensar propuestas que promuevan aprendizajes significativos al mismo tiempo que divierte al niño,

siempre respetando los lineamientos del Marco Nacional Curricular, los programas escolares y demás normativas.

Por un lado, cuando se habla de que a través del juego se logran aprendizajes significativos en el niño, según David Ausubel, se hace alusión a que el conocimiento verdadero tiene lugar cuando los nuevos contenidos tienen un significado notorio en base a conocimientos que ya se tienen, es decir que causa un cambio en los esquemas mentales del niño, el conocimiento que este ya poseía es integrado a uno nuevo, reconfigurando el mismo.

Otra aproximación al significado de aprendizaje según el diccionario pedagógico de Picardo Joao (2005) es:

Es un proceso que no ocurre en solitario, sino por el contrario, la actividad autoestructurante del sujeto está mediada por la influencia de otros, por ello el aprendizaje, es en realidad, una actividad de reconstrucción de los saberes de una cultura. (p. 25).

Implementando las actividades lúdicas en el aula se desarrollan amplias posibilidades de enriquecer los conocimientos que ya traen los niños al mismo tiempo que desarrollan habilidades personales, de comunicación y valores que les ayudarán para su vida personal.

Por otro lado cuando se habla de estrategia, según la definición de Joao Picardo (2005), se habla de:

Un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante (p. 162).

El juego entonces se convierte en una estrategia, con sus normas y reglas de forma coherente y lógica para cumplir un determinado fin, la meta de aprendizaje que se proponga el docente. En el marco de esto, el rol docente se vuelve imprescindible, por el contrario el juego solamente sería juego, como diversión sin ningún fin pedagógico que potencie el aprendizaje y crecimiento personal del niño.

La autora Rebeca Anijovich (2021) habla sobre el rol docente, quien debe ser reflexivo con sus propias prácticas para comprender mejor su propia actividad y poder potenciar la misma. Al mismo tiempo deben estar en constante formación, lo que le permitirá adquirir nuevos conocimientos y mejorar sus prácticas educativas.

Esta autora hace alusión a la reflexión del docente como un salto de la incertidumbre hacia lo conocido, es decir que ante una incógnita, ante una duda, ante una clase que no ocurrió como estaba planificada u otra situación, el docente en base a la experiencia, al conocimiento previo, a través de su autoevaluación y apoyo de sus pares, procede a reflexionar e idear algún plan para salir de esa incertidumbre y replantear su práctica para mejorarla.

El docente para estar en constante formación debe implementar prácticas reflexivas, según Anijovich:

Implica revisar la experiencia, analizarla críticamente en tanto se acerca o se aleja de las intenciones previstas y de los hechos logrados. Pero también, poner en diálogo ese proceso analítico no solamente con la experiencia y nuestras teorías en uso, sino con principios teóricos que nos permitan profundizar sobre ella. De eso se trata la práctica reflexiva. (p. 78)

Por otro lado, el docente reproduce características particulares provenientes de diversos modelos pedagógicos concebidos a lo largo de la historia. Un modelo pedagógico describe cómo se posicionan los diferentes actores involucrados en el acto educativo para comprender, explicar y justificar los procesos e interacciones que tienen lugar en el aula.

Los modelos pedagógicos que favorecen las propuestas lúdicas son los modelos centrados en el aprendizaje. La autora Elsa Gatti (2002) expresa que en este modelo lo más importante en la situación educativa no es lo que se enseña, sino lo que se aprende. Este aprendizaje se lleva a cabo de forma dinámica, no lineal, donde el alumno pasa a ser el principal actor, es el elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que deja al docente en la posición de facilitador. Este último debe buscar métodos y estrategias para planificar actividades que articulen los contenidos teóricos con los psicosociales del alumnado, estableciendo secuencias flexibles que faciliten la contextualización de los aprendizajes.

En los docentes que aplican propuestas lúdicas en sus clases se visualiza claramente características de este modelo centrado en el aprendizaje, ya que en las actividades lúdicas, el niño es el protagonista, es el elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente el facilitador que guía el juego. El docente, por medio de esta estrategia planifica actividades que articulan los contenidos teóricos con los psicológicos y afectivos del niño y facilita la contextualización al mismo tiempo que genera aprendizajes significativos y amenos.

Además el juego es una forma propia del niño para aprender y formarse, por medio de este, también, se fomentan ciertos aspectos que contribuyen al compromiso ético, ya que el juego no es juego sin reglas, el niño debe respetar las mismas, los turnos y a sus rivales.

El docente debe cumplir un rol fundamental en el desarrollo de estas actividades dentro del aula, debe fomentar un clima adecuado, donde el niño se sienta cómodo y pueda participar activamente de las propuestas.

En la práctica, el juego abre un proceso de aprendizaje que permite adquirir saberes, conceptos y experiencias. El papel del docente es insustituible, tiene un papel de guía, tutoría, apoyo y compañía. El mismo, le brinda consejos y preguntas para estimular los procesos cognitivos y acercar a los niños a los desafíos y el conocimiento. Un maestro también está involucrado, pero claramente los personajes principales son los niños.

Por otro lado, la UNESCO (1980) brinda un acercamiento a la idea de juego según determinadas características. La define como una actividad libre, a la que el participante no debe ser obligado sino pierde su carácter de diversión placentera; separada, ya que se enmarca en un espacio y tiempo precisos y fijados de antemano; incierta, porque no se conoce cómo se va a desarrollar ni cómo serán los resultados; improductiva, debido a que no crea bienes, ni remuneración, ni elemento nuevo alguno; reglamentada, porque está sometida a reglas convencionales que guían e instauran momentáneamente una legislación nueva y ficticia, porque es acompañada de la imaginación o de una irrealidad en relación con la vida real.

Clasifica al juego en cuatro categorías. En primer lugar, los juegos que involucran la idea de competición, de desafío contra un rival, en donde al inicio implica igualdad de oportunidades para los participantes. En segundo lugar, los juegos de azar, que es totalmente lo contrario a el

juego anterior, aquí las oportunidades de ganar o perder no dependen de las habilidades del jugador sino que dependen de la probabilidad estadística de acertar o no. En tercer lugar, los juegos de simulacros, donde los jugadores deben cumplir un rol o aparentar ser una cosa diferente de lo que son en realidad. En último lugar, los juegos que “se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso” (p. 7).

Los tres tipos de juegos mencionados primeramente se pueden ver en las prácticas educativas, utilizados de diversas maneras desde diferentes áreas disciplinares, como por ejemplo en matemáticas se observan los juegos de azar para trabajar la estadística y en lengua los juegos de roles para trabajar la oralidad, esto implica que el niño se convierta en un personaje y se exprese oralmente desde su papel.

Desde el punto de vista psicológico, el juego sirve como instrumento para reducir las pulsiones y contribuye a la formación del yo, al mismo tiempo sirve como instrumento para medir los procesos del desarrollo mental y afectivo, desde la perspectiva de la psicogenética de Piaget.

En el marco de esto, las etapas del desarrollo se dan en un orden invariable, pero no en el mismo tiempo para todos los individuos, sino que las edades varían en cada persona. En los primeros grados del ciclo escolar, los niños más que nada juegan a juegos de imitación o de ficción.

En el segundo ciclo escolar, donde se centra este trabajo y prosiguiendo con los aportes de la UNESCO, los intereses del niño respecto al juego se inclinan hacia la ficción, juegos que dan amplia cabida a la imaginación. Hacia los 10 años de edad aproximadamente, definida esta etapa por Piaget como hipotético-deductiva, además del interés del niño hacia el deporte, se inclina hacia la lógica y la formalización.

Desde los aportes de la UNESCO (1980), en base a planteamientos de Piaget:

El refuerzo del yo hace que los desplazamientos simbólicos sean menos flexibles, la imaginación se empobrece y el niño descubre el placer de los juegos desprovistos de contenidos narrativos, con reglas estrictas, muchas veces complicadas, y que exigen un



esfuerzo de atención y de reflexión importante: tales son los juegos de cartas, los juegos de tablero (p. 10).

Por otra parte, desde el punto de vista sociológico, el juego en el niño siempre implica una relación directa con la sociedad y el contexto. El juego no se puede llevar a cabo en cualquier lugar, en cualquier momento ni de cualquier manera, sino que debe existir un espacio dinámico que no está aislado del mundo, sino que implica aspectos socioculturales y personales del niño.

Mediante el juego se transmiten conocimientos y habilidades, jugando el niño aprende comportamientos del adulto, desarrolla competencias físicas, verbales, cognitivas y de comunicación, según la UNESCO (1980):

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cuál el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social (p.14).

Jean Piaget (1988) menciona que el niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los docentes deben ser orientadores del mismo.

Para los niños el juego conforma todo en sus vidas: entretenimiento, adquisición de experiencias, trabajo y formas de explorar el mundo que les rodea. Marcan las diversas etapas en el desarrollo humano: la niñez, la adolescencia y la adultez.

Pero, para que el juego sea una verdadera actividad educativa, debe ser variado y resolver progresivamente problemas más difíciles e interesantes, que convierta al niño de cierta forma en protagonista de una acción heroica creada en base a su imaginación.

Las experiencias adquiridas a través del juego permiten a los niños aprender de forma rápida y fácil las complejidades de causa y efecto. La imaginación que podemos desarrollar y educar en la etapa de la niñez a través del juego es la misma imaginación que utilizarán en su etapa adulta para desenvolverse en su cotidianidad, este ejercicio es necesario. Para ello, el docente debe ser capaz de observar al niño con la comprensión de que el juego es su vida, entonces se ve el juego de una manera muy diferente de la creencia de que el juego es pura diversión.

Los juegos educativos que se compran pueden no ser divertidos, y si no lo son, hay poco aprendizaje. Los niños saben lo que les gusta y lo que no les gusta. Si el juego le gusta, le permitirá pensar y enriquecer las acciones espontáneas y efectivas del pensamiento para alcanzar nuevas estructuras.

Un niño necesita conocer el mundo desde su potencial, y un maestro necesita conocer al niño. Los juegos ocupan un lugar privilegiado en el ámbito de los medios de expresión de los niños.

Además de tener en cuenta estos aspectos imprescindibles para el abordaje de propuestas lúdicas en el segundo ciclo escolar, no son menos importantes los niveles del pensamiento que también menciona Piaget en sus apartados teóricos respecto al desarrollo cognitivo del niño.

Para la implementación de la lúdica como estrategia docente, este último debe conocer en qué etapa se encuentra el niño para planificar actividades acordes a sus edades y a sus niveles cognitivos como ya se sugirió anteriormente. Dicho esto, es preciso aproximarse a la clasificación que realizó el autor sobre los niveles del pensamiento infantil, haciendo énfasis en los periodos de edades respectivos a los últimos tramos del ciclo escolar.

El autor clasificó los niveles del pensamiento en cuatro períodos principales:

En primer lugar encontramos el periodo sensoriomotriz, el cual abarca las edades desde el nacimiento hasta los 2 años. Su principal característica es que el niño logra una coordinación de movimientos físicos, pre-representacional y preverbal.

En segundo lugar se encuentra el periodo preoperatorio el cual comprende las edades de 2 a 7 años. Una de las habilidades más importantes en esta etapa es la de representar la acción mediante el pensamiento y el lenguaje prelógico.

En tercer lugar se encuentra el periodo de las operaciones concretas, el cual engloba las edades de 7 a 11 años, el cual es conveniente subrayar. Durante estas edades, primeros grados del ciclo escolar, los niños comienzan a pensar en eventos y objetos en su entorno utilizando actividades mentales y lógicas. Por ejemplo, si se le pide que ordene cinco palos según el tamaño, los comparará mentalmente y sacará conclusiones lógicas sobre el orden correcto sin realizar ninguna acción física. Esta capacidad de aplicar la lógica y la manipulación mental le

permite abordar los problemas de manera más sistemática que un niño en la etapa preoperacional.

Según Piaget, los niños tienen grandes progresos en esta etapa. Primero, su forma de pensar es menos rígida y más flexible. Los niños entienden que las operaciones pueden revertirse o cancelarse mentalmente sin accionar físicamente. En concreto, un estímulo como verter agua en un recipiente puede devolverse a su estado original simplemente pensando la acción opuesta.

Otro progreso importante de los niños que se encuentran en este estadio es que pueden identificar varias características de un solo estímulo simultáneamente. Ahora puede hacer inferencias sobre la naturaleza de las transformaciones en lugar de centrarse solo en sus estados estáticos. En suma, en esta etapa ya no juzga las cosas por su apariencia exterior.

Los tres tipos de actividades o diagramas mentales que ayudan a los niños a organizar e interpretar el mundo en esta etapa son seriación, clasificación y conservación.

En último lugar se encuentra el periodo de las operaciones formales, el cual abarca las edades de 11 a 15 años, el cual también es conveniente hacer hincapié. A medida que los niños desarrollan la capacidad de seriación, clasificación, conservación para resolver problemas, los niños de 11 a 12 años comienzan a formar sistemas coherentes de lógica formal. Al finalizar el período de la etapa anterior, el niño ya habrá desarrollado herramientas para resolver muchos tipos de problemas lógicos, habrá entendido las relaciones conceptuales entre operaciones matemáticas (por ejemplo,  $15 + 8 = 10 + 13$ ) y habrá reunido sus conocimientos que le permiten organizar y categorizar.

Luego, durante la adolescencia, la actividad mental que se produjo en las primeras etapas se organiza en sistemas más complejos de lógica y pensamiento abstracto.

El cambio más importante en la etapa de las operaciones formales es la actividad mental de transición de la realidad a la posibilidad. Los niños de primaria razonan lógicamente, pero solo sobre personas, lugares y cosas concretas. En cambio, los adolescentes piensan en cosas que nunca han tocado (por ejemplo, imagina cómo era ser un esclavo en la década de 1850 mientras lees un cuento). Pueden aportar ideas sobre eventos que nunca sucedieron (por ejemplo, cómo sería Europa si Alemania ganara la Segunda Guerra Mundial). También puede

hacer predicciones sobre hipótesis o eventos futuros (por ejemplo, ¿qué pasaría con las tasas de criminalidad si el gobierno de un país aprobara una ley para abolir la pena de muerte?). Los adolescentes mayores pueden discutir temas sociopolíticos complejos, incluidas ideas abstractas como los derechos humanos, la igualdad y la justicia. También puede razonar sobre proporcionalidad y analogías, resolver ecuaciones algebraicas, realizar pruebas geométricas y analizar el valor intrínseco de los argumentos. La capacidad de pensar de forma abstracta y recursiva que se logra en la fase operacional formal incluye cuatro rasgos básicos de pensamiento: lógica proposicional, razonamiento científico, razonamiento combinatorio y razonamiento sobre probabilidad y proporciones.

Hechos estos comentarios, conviene mencionar que el docente a la hora de planificar el juego para que articule los saberes y capte el interés de los niños, indiscutiblemente debe tener presente estos niveles del pensamiento, donde el juego no debe ser lo demasiado sencillo que implique solamente realizar una operación concreta, sino que implique el razonamiento y un verdadero desafío que les motive a jugar. De lo contrario, el juego se torna aburrido y el aprendizaje no se da en forma amena.

Acorde con los niveles del pensamiento que se mencionaron anteriormente, otro aspecto en relación al desarrollo del niño son las funciones y habilidades mentales que menciona el destacado psicólogo Lev Vygotsky (2009), las cuales se deben tener en cuenta al momento de seleccionar, adaptar y planificar una actividad lúdica que promueva realmente los aprendizajes significativos.

Para comprender mejor, el autor menciona que en el proceso de desarrollo del niño, organizado según la cultura donde se encuentre, el aprendizaje es un aspecto imprescindible y universal, el cual precede al mencionado desarrollo. Los niños nacen con habilidades básicas como la atención, la sensación, la percepción y la memoria para el consecuente desarrollo intelectual. En base a estas y la interacción con el entorno sociocultural, estas funciones se desarrollan en procesos y estrategias más complejas y efectivas, lo que define como funciones mentales superiores.

Mencionado esto, un concepto fundamental en esta teoría es el de Zona de Desarrollo Próximo, el cual se relaciona estrechamente con las actividades lúdicas. Según el autor, este concepto se refiere a la distancia entre el nivel de desarrollo real, determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más capaces. Dicho de otra forma, son todos los conocimientos y habilidades que una persona aún no puede entender o realizar por sí sola, pero es capaz de lograrlo con orientación, para así posteriormente desarrollar progresivamente esa zona de desarrollo próximo.

El juego toma real relevancia para promover el aprendizaje, y más que nada, para favorecer esta zona de desarrollo. Por medio de la lúdica los docentes o padres pueden utilizar este contexto para conocer dónde se encuentra la zona de desarrollo próximo del niño y llevarle a la construcción y desarrollo conjunto de habilidades cognitivas.

La actividad recreativa requiere de cumplir una tarea para enfrentar un desafío y alcanzar un objetivo, siguiendo determinadas reglas preestablecidas donde implica la interacción con el o los otros. De este modo, Vygotsky también ve la interacción con compañeros como una forma efectiva de desarrollar habilidades y estrategias. Por eso, se sugiere emplear actividades de aprendizaje cooperativo donde los niños menos competentes se desarrollen con la ayuda de compañeros más hábiles.

Por otro lado, las propuestas lúdicas también generan las competencias de aula que menciona el autor Philippe Perrenoud (2007).

En primer lugar, se genera la competencia de *organizar y animar situaciones de aprendizaje*. Se refiere a ser capaz de conocer el contenido del programa y traducirlo en objetivos para desarrollar la situación educativa óptima de los alumnos. Sugiere partir de los intereses de los alumnos y usar acontecimientos para favorecer la apropiación activa de los conocimientos. Para ello, se debe reestructurar sus sistema de comprensión del mundo y construir y planificar secuencias didácticas teniendo en cuenta estos intereses. Para ello, se pueden implementar recursos novedosos para captar la atención del niño y animar la situación de aprendizaje.

En segundo lugar, la competencia de *trabajo en equipo*. Esta alude a elaborar proyectos grupales para fomentar la cooperación entre profesionales y alumnos. Es una forma útil de confrontar y analizar conjuntamente las complejidades de la práctica y de las cuestiones profesionales, y de encontrar y negociar los mejores métodos de trabajo para aclarar o resolver una situación particular. Esto presupone estar abierto a la cooperación y negociación.

En tercer lugar, la competencia de *informar e implicar a los padres*. Además de informar a los padres determinados aspectos del proceso de los alumnos, los docentes fomentan reuniones y debates con los padres e involucran a ambas partes en el proceso de construcción de conocimientos para potenciar y dinamizar el mismo.

Por último, se genera la competencia de *utilizar las nuevas tecnologías*. Al igual que la sociedad misma, los docentes deben utilizar las nuevas tecnologías en su práctica docente. No solo se debe implementar programas de edición de documentos, sino que se debe fomentar el pensamiento crítico sobre la ciudadanía digital. De la misma forma, debe explorar recursos didácticos tecnológicos teniendo como base los contenidos y objetivos de la enseñanza. Pongamos por caso las plataformas educativas Kahoot, Matific, Educaplay, Scratch, Minecraft Education y muchas más, en las cuales el docente puede crear, seleccionar o modificar una amplia variedad de juegos virtuales, teniendo en cuenta las metas de aprendizaje que se plantea el docente.

Dicho esto, los juegos son una forma ejemplar de implicar estas competencias. Por medio de propuestas lúdicas, como un juego educativo virtual sobre determinada disciplina, y a la vez, involucran a los familiares. De esta forma, principalmente se está organizando y animando una situación de aprendizaje, la cual simultáneamente está involucrando a los padres en la construcción del conocimiento de sus hijos e introduciendo las nuevas tecnologías.

Además de las competencias expresadas anteriormente, el Marco Nacional Curricular también plantea diversas competencias, que mediante la propuestas lúdicas se logran alcanzar.

Estas competencias están organizadas en dos dominios: uno con las competencias vinculadas a los modos de desarrollar el pensamiento y otro con las competencias vinculadas a los modos de desarrollar el relacionamiento y la acción.

Dentro del dominio *Pensamiento y comunicación*, una competencia a resaltar en las propuestas lúdicas es la *Competencia Metacognitiva*, el desarrollo de esta competencia implica la “definición de metas personales que incluyen su monitoreo, de modo de redirigir su acción personal y planificar alternativas a partir de la evaluación de su actuación” entre otros aspectos.

Por otro lado, desde el dominio *Relacionamiento y acción*, se destaca la *Competencia en relación con los otros*, al desarrollar esta competencia, los niños construyen conexiones interpersonales, cooperan y colaboran de manera constructiva para actuar, pensar y ejecutar con otros, y comprenden la importancia de las contribuciones individuales a cambio de lograr buenos resultados en común.

También los juegos en formato virtual dan lugar a desarrollar la *Competencia en ciudadanía local, global y digital*; con esta las personas navegan por los procesos digitales de manera responsable individual o colectiva, conscientes de los beneficios y riesgos que implican los mismos.

El docente debe pensar y proponer actividades lúdicas que aborden esas competencias y que a la vez logren cumplir, o acerquen lo máximo posible, al desempeño del niño propuesto en el Perfil de egreso. Según el Marco Nacional Curricular es:

La descripción del grado de desarrollo de las competencias que se espera logren los estudiantes al fin de la educación obligatoria y es la forma de concretar la aspiración del sistema educativo, que se compromete a que todos los estudiantes puedan lograr culminar el ciclo educativo obligatorio. (p. 52)

Dicho esto, observando el Perfil de Egreso para la educación obligatoria. Por un lado, el juego favorece la *Competencia Metacognitiva* que tiene como desempeño poner “en práctica distintas estrategias de construcción de pensamiento”. Por otro lado, desde el dominio *Relacionamiento y Acción*, las propuestas lúdicas promueven la *Competencia de relación con los otros* que tiene como desempeño mostrar “respeto, solidaridad y empatía hacia los demás en diversos ámbitos grupales”, también desde la *Competencia de ciudadanía local, global y digital* el juego favorece el desempeño desarrollar “habilidades para utilizar de forma segura las redes y los medios digitales”.

En definitiva, implementando el juego en el aula se promueven las metodologías activas, es decir, enfoques pedagógicos que promuevan la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

A diferencia de los métodos tradicionales, en los que el papel del docente es principalmente el de impartir conocimientos, los métodos activos estimulan la actividad, el pensamiento y las capacidades analíticas y de resolución de problemas del niño. El aprendizaje a través del juego, promueve la participación activa de los estudiantes, el pensamiento crítico y la resolución colaborativa de problemas.

Al implementar esta estrategia en el aula, se crea un entorno de aprendizaje más dinámico y significativo, en el que los niños se convierten en protagonistas de su propio proceso educativo.



### **Posibles estrategias didáctico-pedagógicas**

A continuación, se describen posibles estrategias didácticas, viables para potenciar el uso de propuestas lúdicas en la situación de aula, las mismas han sido observadas en las prácticas educativas teniendo un impacto positivo generando aprendizajes significativos y de forma amena.

Entre ellas, se ha observado en el transcurso de la práctica educativa la implementación de rincones de juego, los rincones son espacios delimitados de la clase donde los niños, individualmente o en pequeños grupos, realizan simultáneamente diferentes actividades lúdicas, como por ejemplo juegos simbólicos para trabajar la comunicación, juegos de azar para trabajar matemáticas, juegos de competencia para trabajar los valores y la tolerancia, entre otros. Estos rincones dan la posibilidad a los niños de potenciar todas sus habilidades, ya sean intelectuales, afectivas o sociales. También brindan la posibilidad de respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño y conseguir mayor autonomía mientras se divierte jugando y buscando diversas soluciones para resolver un problema o llegar a la meta.

Esta estrategia es idónea para implicar tanto las competencias que propone Perrenoud, como la “competencia de trabajo en equipo”, como las competencias que nos brinda el Marco Curricular Nacional, tal es el caso de la “competencia en relación con los otros”, al mismo tiempo que se favorece la zona de desarrollo próximo que propone Vigotsky.

En suma, la implementación de rincones, de forma planificada en base a los intereses y derechos de los niños, además de lo expuesto anteriormente sobre los niveles cognitivos propuestos por Piaget y el impacto que tiene el juego en el niño planteado por la UNESCO, es una excelente forma de promover aprendizajes significativos, que acerquen los conocimientos y habilidades de los niños al perfil de egreso que propone el Marco Nacional Curricular.

Otra estrategia idónea para potenciar los aprendizajes significativos es la implementación de juegos utilizando la tecnología que tanto capta el interés y la curiosidad en los niños, como lo es Matific. Esta es una plataforma educativa para enseñar y aprender matemática, orientada a estudiantes y docentes de todo el ciclo escolar. Es una herramienta eficaz y atractiva que permite además hacer un seguimiento para cada niño y ofrece actividades adaptativas que se ajustan al nivel de habilidad y ritmo de aprendizaje.

Es una plataforma excelente para motivar e interesar al niño por aprender matemáticas, presenta diversos juegos y recompensas que ayudan a superar posibles barreras de aprendizaje y fomentar una actitud positiva hacia esta área disciplinar.

Además, al aplicar juegos virtuales dentro y fuera del aula, se rompe el formato de las clases tradicionales, se fomenta la participación activa de los niños y se crean hábitos de estudio, al sentir mayor emoción por encontrar la solución correcta a los problemas y sentir que es ganador. Son actividades naturalmente alegres para las generaciones actuales, en donde las emociones influyen positivamente en el aprendizaje y sobre todo en la motivación para aprender desarrollando su creatividad.

En síntesis, jugar en Matific es una buena estrategia porque promueve el aprendizaje activo, facilita la personalización del aprendizaje, desarrolla habilidades de pensamiento crítico, permite evaluar el progreso de los niños y aumenta la motivación y el interés por las matemáticas.

Esta forma de jugar y aprender también dan lugar a ciertas competencias, como la “competencia de utilizar las nuevas tecnologías” que menciona Perrenoud y la “Competencia en ciudadanía local, global y digital” que plantea el Marco Nacional Curricular.

Por otro lado, otra posible estrategia para implementar actividades lúdicas en el aula son los juegos de roles, más que nada en el espacio disciplinar de comunicación. Permite que el niño, de forma individual o colectiva, simule situaciones de la vida real en diferentes contextos y de forma activa.

Una forma popular de utilizar juegos de rol en el aula es presentar ideas sobre los diferentes tipos de profesiones. Crear situaciones en las que los niños deban conocer la profesión y actuar de acuerdo con las habilidades y actitudes del experto que se les asigne. A través de esta actividad se estimulará la investigación además de conocer diferentes opciones de profesiones.

Además, permite a los niños desarrollar habilidades comunicativas y sociales, tales como la empatía, la tolerancia, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo, y fomenta la creatividad y la imaginación, ya que les permiten crear y desarrollar sus propias ideas y soluciones.

En resumen, los juegos de roles son una estrategia didáctica que permite a los niños experimentar, aprender y comprender temas con una perspectiva diferente y novedosa. Es una forma efectiva de integrar el aprendizaje y la diversión en el aula, fomentando el desarrollo personal e integral de los niños.

## **Conclusión**

Para concluir, el juego durante la infancia es una época maravillosa de búsqueda y descubrimientos, que facilita de forma natural el aprendizaje y conduce a la adquisición de una serie de habilidades que enriquecen el desarrollo de la función cognitiva, la comunicación y la madurez motriz.

Las propuestas lúdicas en el segundo ciclo es una excelente estrategia docente para generar aprendizajes significativos, ya que al jugar se experimenta de forma práctica y vivencial los conceptos y contenidos de se están enseñando, le permite al niño entender de manera más profunda y significativa los temas tratados.

Además, el juego permite generar un ambiente divertido, lo cual aumenta la motivación de los niños para participar activamente en las propuestas del docente. Al jugar los niños son protagonistas de su propio aprendizaje, lo cual potencia su participación activa y su implicación en el proceso. Esto favorece grandemente la internalización de los conocimientos y habilidades trabajadas.

El juego también fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la cooperación, el respeto, la empatía o la tolerancia. El niño a través de la interacción con sus compañeros, aprende a relacionarse de forma positiva y a trabajar en equipo, favoreciendo algunas de las competencias propuestas por Perrenoud y por el Marco Nacional Curricular, además de favorecer la zona de desarrollo próximo.

Otro punto relevante es que con las actividades lúdicas se promueve la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico, ya que los niños deben buscar soluciones y estrategias para superar los desafíos planteados en el juego. Esto les permite desarrollar habilidades de resolución de problemas y de pensamiento crítico.

También es de suma importancia resaltar que mediante el juego los docentes pueden realizar una evaluación formativa continua, observando el desempeño de los estudiantes en el juego y analizando sus logros, dificultades y áreas de mejora. Esto permite adaptar la enseñanza a las necesidades de cada niño.

Dicho esto, el rol del docente es fundamental para que se den estos aspectos positivos que tiene la implementación de propuestas lúdicas que favorecen aprendizajes significativos, ya

que es el docente el responsable de pensar y planificar las actividades que se adecúen tanto a las necesidades e intereses de los niños como a las metas de aprendizaje y los contenidos que se pretenden trabajar, es el responsable de los recursos y materiales necesarios, de la organización del espacio y el tiempo.

Pensar y planificar propuestas lúdicas requiere docentes dinámicos, creativos y reflexivos con su propia práctica educativa, como sugiere Anijovich, docentes que estén dispuestos a salir del aula tradicional. Quizás también requiere mayor tiempo que en las clases regulares, más actividades colaborativas, vincular el aprendizaje con situaciones de la vida real, generar recursos como elementos artísticos y manualidades, pero definitivamente vale la pena, ya que realmente se generan aprendizajes significativos.

El docente es el responsable de motivar a los niños y liderar las actividades lúdicas, para que estos participen y se involucren en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es el docente quien proporciona retroalimentación constante para que los niños comprendan qué están haciendo y qué pueden mejorar, es el docente quien motiva a los estudiantes para que trasladen los aprendizajes adquiridos durante el juego a la vida cotidiana y también es el docente quien evalúa el proceso de implementación de las actividades lúdicas para determinar su eficacia en el logro de metas de aprendizajes y el aprendizaje mismo de los estudiantes.

Hay muchas formas de implementar propuestas lúdicas en el aula, ya que incluye una combinación de desafíos, etapas, objetivos y recompensas. Se pueden usar ciertos juegos tradicionales o videojuegos para convertirlos en recursos de aprendizaje, se los puede aplicar durante todo el proceso de aprendizaje, o puede ser relevante sólo durante la evaluación o en momentos específicos y depende siempre del rol docente.

Para finalizar, la implementación de propuestas lúdicas en el aula requiere de un papel activo y comprometido del docente. Es fundamental que el docente diseñe y planifique las actividades, motive y lidere los juegos, adapte las actividades a las necesidades de los niños, proporcione retroalimentación constante, motive la transferencia de los aprendizajes y su eficacia. De esta manera, el docente puede generar un ambiente de aprendizaje lúdico, significativo y efectivo.

### Referencias bibliográficas

- ❖ ANEP. (2022). Marco Curricular Nacional. Transformación educativa.
- ❖ Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2021). *Formar en práctica reflexiva*. 1a ed. Buenos Aires : AIQUE GRUPO EDITOR.
- ❖ Gatti, E. (2002). Aula universitaria: la mirada desde el ángulo pedagógico. [https://kupdf.net/download/gatti-elsa-sf-modelos-pedagogicos-en-la-educacion-superior\\_5af36b73e2b6f58844820368\\_pdf](https://kupdf.net/download/gatti-elsa-sf-modelos-pedagogicos-en-la-educacion-superior_5af36b73e2b6f58844820368_pdf)
- ❖ IMPO. (2009). Centro de Información Oficial. Normativas y Avisos Legales del Uruguay. <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/18437-2008>
- ❖ Labinowicz, E. (s.f). *Introducción a Piaget: Pensamiento - Aprendizaje - Enseñanza*. México: SITESA.
- ❖ Perrenoud, P (2007). *Diez nuevas competencias para enseñar*. México: GRAO.
- ❖ Joao Picardo, O. (2005). *Diccionario pedagógico*. El Salvador C.A: UPAEP.
- ❖ Rodríguez, M.<sup>a</sup> L., Moreira, M. A., Caballero, M<sup>a</sup>. C., Greca, I. M<sup>a</sup>. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona: OCTAEDRO.
- ❖ UNESCO. (1980). *El niño y el juego: Aproximaciones teóricas y Aplicaciones didácticas*. Francia: ESTUDIOS Y DOCUMENTOS DE EDUCACIÓN.
- ❖ UNICEF. (2006). Convención sobre los Derechos del niño. <https://doi.org/10.18356/51f8034c-es>
- ❖ Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: CRÍTICA ED. 3ra. edición.