



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Autor: Jazmín Pinto Chamorro.

Docente A.P.P.D: Paola Ocaño.

Directora escuela N° 117: Lherman Esteva.

Grupo 4°A. Matutino.

Salto, Uruguay.

2023

Sumario

Introducción.....	2
Marco Teórico.....	3
Estrategias posibles para incluir el juego.....	13
Conclusión.....	15
Referencias Bibliográficas y Webgrafía.....	17

Introducción

El presente ensayo se enmarca dentro de la asignatura Análisis Pedagógico de la Práctica Docente (APPD), cuarto año de la carrera de magisterio. Fue realizado tomando en cuenta la importancia que ha tenido el juego durante mucho tiempo, en las diferentes culturas y lo que representa en la actualidad como forma de vinculación, interacción y estrategia de aprendizaje. Hay evidencias de materiales que se han usado en diversas épocas, por ejemplo: palos, piedras y huesos.

El juego es tomado como estrategia de aprendizaje debido a su valor educador, como forma de establecer vínculos, para motivar y mantener el interés de los alumnos, descubrir aspectos desconocidos, explorar y relacionar conocimientos, entre otros.

El propósito de este ensayo es reflexionar sobre su valor y analizar cómo influye en los estudiantes como estrategia de aprendizaje en el proceso de enseñanza. Durante el mismo se destacará la importancia de seleccionar actividades lúdicas que fomenten la motivación y los aprendizajes significativos. Se referirá también a un actor fundamental del acto educativo: el docente y su rol pedagógico.

Se tomó en cuenta los aportes de varios autores quienes consideran positivo el introducir el juego a las aulas y la posibilidad de vincularlo a diferentes disciplinas. Ellos son: Perrenoud, Delors, Montessori, Rousseau, Piaget, e Imma Marín.

Las actividades incluidas fueron realizadas en una clase de sexto año.

Marco Teórico

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como forma de esparcimiento. Se juega desde tiempos remotos. En el aula los docentes plantean actividades divertidas y atractivas para que los alumnos se diviertan y aprendan.

El juego tiene un carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Los materiales, gustos y las costumbres varían. Quizás, a pesar de la ciencia y la tecnología, se pueden encontrar aún niños jugando con: maderas, autitos y muñecos, entre otros.

En el ámbito educativo también se lo ha tomado como estrategia de aprendizaje, ya que además de producir satisfacción, propicia la adquisición de conocimientos, estimulando vínculos, curiosidad, solidaridad y el respeto por las normas del juego.

El derecho a jugar fue reconocido por primera vez el 20 de noviembre de 1959, cuando la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño. Treinta años más tarde se aprobó la Convención de los Derechos del Niño, que valora el derecho al juego. Concretamente, reconoce "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"(UNICEF, 1989, p. 26.) El reconocimiento internacional del derecho a jugar conlleva a la obligatoriedad de su cumplimiento por parte de las instituciones educativas.

Este derecho, es mencionado en el Diccionario Pedagógico realizado por Picardo(2005), quien expresó: "No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable" añadiendo que "Jugando, los y las niños(as) aprenden las cualidades de las cosas que manejan; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc."

El incorporar el juego en el aula, facilita el aprendizaje si el docente planifica actividades agradables, con reglas claras, que permitan el fortalecimiento de los valores, la tolerancia grupal e intergrupal, la responsabilidad, la solidaridad, confianza en sí mismos, seguridad y compañerismo.

Este juego le permite al estudiante superar sus miedos y enfrentarse a situaciones problemáticas si su docente realiza el andamiaje correspondiente, acompañando durante ese camino. Por ende, desde una perspectiva y dinámica diferente vale destacar la figura y rol de los docentes quienes buscan llegar a los alumnos de variadas formas, creando ambientes pedagógicos enriquecedores, mediante un sin fin de actividades, tendientes todas al logro de aprendizajes significativos, que harán de ellos seres íntegros y comprometidos con sus propios aprendizajes.

En relación a esto, el Diccionario Pedagógico de Picardo(2005) expresa: “El aprendizaje significativo o relevante es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar y retener luego de haber encontrado un sentido teórico o una aplicación real para su vida; este tipo de aprendizaje va más allá de la memorización, ingresando al campo de la comprensión, aplicación, síntesis y evaluación. Dicho de otra forma, el aprendizaje debe tener un significado real y útil para el estudiante, soslayando la visión de aprender por el simple hecho de hacerlo.”

Por ende, los docentes en la transformación educativa deben tener una actitud abierta para asumir el rol de facilitadores del aprendizaje. Se espera que los mismos comprendan la realidad de sus estudiantes, apoyen sus necesidades e impulsen sus capacidades .Otros aspectos que podrían caracterizarlos serían: Ser comunicativos, críticos, curiosos, cooperativos, respetuosos, participativos, tolerantes, que valoren la diversidad, gestores de estrategias en el aula, enseñar a trabajar en equipo, ceder el protagonismo al alumnado y tener formación profesional.

La selección e implementación del juego como estrategia de aprendizaje dependerá del propósito, por ejemplo: para indagar, explicar, para iniciar actividades, para motivar, para poner en práctica los saberes logrados, para comunicar, para avanzar, entre otros. En suma, ellos desempeñan un rol trascendental en el proceso educativo, brindando herramientas, estrategias y nuevas posibilidades para que los alumnos construyan su conocimiento.

Acompañando la idea de crear aprendizajes significativos, es pertinente hacer mención al Marco Curricular Nacional que ha establecido 10 Competencias Generales basándose en que las mismas sean utilizadas para crear aprendizajes significativos en los estudiantes. Dentro de ellas están las competencias: en Comunicación, en Pensamiento Creativo, en Pensamiento Crítico, en Pensamiento Científico, en Pensamiento Computacional, metacognitiva, intrapersonal, en iniciativa y orientación a la acción, en relación con los otros y en ciudadanía local, global y digital.

Cada una de estas competencias tienen un impacto significativo en el uso del juego como estrategia de aprendizaje.

En Comunicación, el juego puede promover la comunicación activa y efectiva entre los estudiantes. A través del mismo, estos pueden practicar habilidades de comunicación verbal y no verbal, escuchar a otros, expresar sus ideas y comprender las de los demás.

En Pensamiento Creativo, el juego puede fomentar la creatividad al desafiar a los estudiantes a resolver problemas de manera innovadora y a pensar de manera no convencional. Los juegos a menudo requieren soluciones creativas y estrategias originales, lo que ayuda a desarrollar este pensamiento y la capacidad de encontrar soluciones a problemas complejos.

En Pensamiento Crítico, algunos juegos implican la necesidad de analizar información y evaluar diferentes opciones antes de tomar decisiones. Este proceso de análisis contribuye al desarrollo de habilidades críticas de evaluación.

En Pensamiento Científico, los juegos que involucran la resolución de misterios, la exploración de fenómenos naturales o la experimentación pueden fomentar el pensamiento científico. Los estudiantes pueden aprender a hacer observaciones, formular hipótesis, realizar experimentos virtuales y sacar conclusiones a través de la participación en juegos relacionados con la ciencia.

En Pensamiento Computacional algunos juegos, especialmente los juegos digitales y de programación, pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades, como la resolución de problemas algorítmicos y la lógica. Los juegos pueden proporcionar un entorno práctico para aplicar conceptos relacionados con la informática y la programación.

En la Competencia Metacognitiva, el juego puede promover la reflexión y

la autorregulación del aprendizaje. Los estudiantes desarrollan habilidades

metacognitivas al analizar su propio proceso de juego, identificar áreas de mejora, ajustar estrategias y aprender a ser conscientes de su propio aprendizaje.

En la Competencia Intrapersonal, el juego puede fomentar la autoconfianza, la resiliencia y la autorregulación emocional. Al enfrentar desafíos y superar obstáculos, los estudiantes pueden fortalecer su autoestima y confianza en sí mismos.

En la Competencia en Iniciativa y Orientación a la Acción, esta estrategia a menudo requiere que los estudiantes tomen la iniciativa y tomen decisiones activas para avanzar en la trama o lograr objetivos. Esto fomenta la toma de decisiones y resolución de problemas.

Por último, en la Competencia en Relación con los Otros y Ciudadanía Local, Global y Digital, algunos juegos promueven la colaboración y la interacción social. Además, los juegos pueden abordar temas de ciudadanía global y digital al involucrar a los estudiantes en situaciones virtuales que reflejan desafíos y dilemas del mundo real.

Ya abordada cada una de las competencias, es importante destacar que las mismas enriquecen la experiencia de aprendizaje, al fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y de resolución de problemas por parte de los estudiantes.

Por otra parte, Perrenoud(2004) abordó un marco de competencias clave que considera esenciales para el aprendizaje y la formación en la sociedad actual que debe tener un docente. Estas abarcan un amplio espectro de habilidades y aptitudes, comenzando por la capacidad de diseñar y llevar a cabo situaciones de aprendizaje significativo y ajustado a objetivos claros. Además, destaca la importancia de seguir de cerca el progreso individual de los estudiantes, adaptando la enseñanza según sus necesidades y perfiles. También enfatiza la promoción de la autonomía estudiantil, la participación activa en equipos educativos para fomentar el aprendizaje colaborativo y la comunicación efectiva con los padres y otros actores clave en la comunidad escolar. La competencia en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es esencial en la era digital, junto con la capacidad para enfrentar dilemas éticos y tomar decisiones éticas reflexivas. La

gestión de la propia formación continua y el compromiso con el aprendizaje

profesional constante completan este conjunto de competencias, destacando la importancia de una práctica docente reflexiva, adaptativa y ética en un entorno educativo en constante evolución.

Al igual que Perrenoud (2004), hay figuras destacadas en el campo de la educación y la pedagogía que comparten un interés común en el desarrollo de competencias y habilidades en el ámbito educativo.

Este es el caso de Delors(1994), quien a través de su informe "Los cuatro pilares de la educación" promovió la idea de que la educación debe centrarse en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser.

El primero de estos pilares, "Aprender a conocer", se enfoca en la adquisición de conocimientos y habilidades cognitivas que capacitan a los estudiantes para comprender y analizar el entorno que les rodea. Más que una simple acumulación de datos, este pilar destaca la importancia de desarrollar una mente crítica, la capacidad de búsqueda y evaluación de información en un mundo en constante cambio.

El segundo pilar, "Aprender a hacer", enfatiza en la aplicación práctica del conocimiento adquirido. Esto implica el desarrollo de habilidades técnicas y prácticas que permiten a los individuos participar activamente en la sociedad y contribuir de manera significativa en el mundo laboral. Este pilar destaca la importancia de la formación práctica y la adquisición de competencias que sean relevantes y aplicables en la vida cotidiana y en el ámbito laboral.

El tercer pilar, "Aprender a vivir juntos", se basa en la creencia de que la educación debe ser un vehículo para promover la comprensión mutua, la tolerancia y la cooperación en una sociedad diversa y globalizada. Este enfoque pone énfasis en el desarrollo de habilidades sociales, la empatía y la ética, con el objetivo de fomentar la convivencia armoniosa y la resolución pacífica de conflictos en una sociedad cada vez más interconectada.

Finalmente, el cuarto pilar, "Aprender a ser", reconoce la importancia del desarrollo personal y emocional de los individuos. Más allá de la acumulación de conocimientos y habilidades, este pilar destaca la necesidad de que los estudiantes exploren su identidad, valores y potencialidades. Busca formar individuos que sean

conscientes de sí mismos, autónomos y capaces de tomar decisiones informadas que reflejen sus propios valores y aspiraciones.

El juego como estrategia de aprendizaje se integra de manera destacada con los cuatro pilares de la educación propuestos por Delors(1994). Al aprender a conocer, los juegos educativos ofrecen oportunidades para adquirir conocimientos y comprensión de manera interactiva y participativa. El pilar de aprender a hacer se aborda a través de juegos que requieren la aplicación práctica de habilidades y la resolución de problemas, lo que fomenta la capacidad de acción. En cuanto a aprender a vivir juntos, los juegos colaborativos y de equipo promueven la cooperación, la comunicación efectiva y la empatía entre los participantes, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales. Aprender a ser se nutre del juego al permitir a los estudiantes explorar sus identidades, tomar decisiones éticas en el contexto del juego y desarrollar habilidades emocionales. Es así que el juego como estrategia de aprendizaje enriquece la educación al alinearse con los cuatro pilares, facilitando un aprendizaje integral y significativo.

A pesar de que los pilares hayan sido propuestos por Delors(1994), es posible y pertinente hacer una relación con el pedagogo antes desarrollado, Perrenoud(2004). Esta relación radica en que ambos tienen la idea de que la educación debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos y centrarse en el desarrollo integral de competencias y habilidades en los estudiantes. Ambos pretenden que por medio de la educación, los individuos se encuentren preparados para ser ciudadanos activos y competentes en una sociedad en constante cambio. Por ende, esta preparación puede llevarse a cabo por medio de la utilización del juego como estrategia de aprendizaje en la que los educadores pueden: seleccionar, analizar, planificar, organizar e incluir en sus prácticas esta estrategia. Demostrando su profesionalismo y responsabilidad pedagógica ya que el juego, además de tener un gran valor como estrategia de aprendizaje, posibilita el desarrollo de vínculos, el respeto por las consignas, por los recursos, las reglas, la toma de decisiones frente a situaciones problemáticas y alcanzar objetivos de aprendizaje.

En la era digital, el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en juegos educativos enriquece la experiencia de aprendizaje y cultiva competencias digitales. Aquí nuevamente aparece la figura del educador, como profesional de la educación, continuamente en formación, actualizado, facilitador del aprendizaje y gestor de sus prácticas. Estas, al ser reflexivas y adaptativas promueven un aprendizaje participativo, significativo y ético en la sociedad actual. Todas estas herramientas pedagógicas, se encuentran a su disposición, pero es clave la elección y pertinencia de los mismos.

En el Modelo de Escuela Tradicional, el docente tenía un papel central como máxima autoridad en el aula. Era un transmisor de conocimientos. Su función principal era impartir saberes aceptados cultural y socialmente, mediante clases magistrales. El énfasis estaba en la memorización y la repetición de hechos y fórmulas. Los estudiantes no cuestionaban ese saber impartido, escuchaban y registraban apuntes. La evaluación estaba centrada en pruebas y exámenes sumativos que medían su capacidad de recordar y repetir información. No recurrían al juego ni a motivaciones para los alumnos.

En el Modelo de Escuela Nueva el docente tiene una postura facilitadora del aprendizaje. Guía y apoya, promueve estrategias activas y participativas, la exploración, la investigación y la resolución de problemas por parte de los estudiantes. Reconoce y atiende la diversidad del alumnado presente en su aula y adapta la enseñanza a las necesidades de ellos.

Este modelo pone un fuerte énfasis en el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos académicos, sociales, emocionales y éticos. Promueve la colaboración y el aprendizaje cooperativo, alienta el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Se busca que el aprendizaje sea significativo y relevante para los estudiantes, relacionándolo con sus intereses y experiencias personales.

Se valora el proceso de aprendizaje tanto como los resultados finales. El espacio físico y el entorno de aprendizaje se diseñan de manera flexible para adaptarse a las necesidades de la enseñanza y el aprendizaje activos, en donde los docentes hacen uso de una variedad de recursos educativos, incluyendo tecnología, materiales manipulativos, proyectos y visitas de campo, para enriquecer el

aprendizaje de los estudiantes.

Acompañando del modelo de Escuela Nueva, en el que el docente adopta el rol de facilitador del aprendizaje, María Montessori(1912) realiza aportes destacados en el campo de la educación infantil. En el Método Montessori, los educadores asumen el papel de guías o facilitadores en lugar de instructores tradicionales. Observan a cada niño de cerca para comprender sus intereses, fortalezas y áreas de desarrollo, y luego proporcionan orientación individualizada y oportunidades de aprendizaje que se adaptan a las necesidades únicas de cada niño. Este enfoque fomenta la independencia y la autodisciplina, ya que los niños tienen la libertad de elegir sus actividades y trabajar a su propio ritmo.

Acompañando a este ideal, es pertinente mencionar a Marin(2018) quien plantea que al momento de presentar juegos a los estudiantes, el docente debe crear un clima apropiado, distendido y de apertura, teniendo claro el propósito, la consigna, los recursos, el tiempo , la dinámica a desarrollar, los conocimientos que activarán, los posibles obstáculos, las actividades a posteriori, ya que la incidencia de ellos en los aprendizajes es muy potente. Las decisiones didácticas que se tomen serán cruciales. Las propuestas serán intencionales sino se perdería su valor pedagógico.

Otro autor destacado es Jean-Jacques Rousseau(1762), el cual en su obra Emilio, presenta una influyente reflexión sobre la educación y el desarrollo humano. En esta obra, propone un enfoque educativo que se centra en la naturaleza y el proceso de desarrollo del individuo desde la infancia hasta la adultez. Si consideramos las ideas de Rousseau(1762) sobre la educación, específicamente su enfoque en la educación natural y el desarrollo del individuo desde una perspectiva centrada en el niño, podemos establecer una conexión valiosa con el uso del juego como estrategia de aprendizaje en la educación contemporánea. Él argumentaba que la educación debe ser congruente con la naturaleza del niño y su proceso de desarrollo. El juego, en su esencia, se ajusta a esta visión, ya que es una actividad intrínseca y natural para los niños. Son una forma de exploración activa y experimentación que permite a los niños aprender de manera autónoma y significativa.

Al promover el juego como una estrategia de aprendizaje, seguimos el principio rousseauiano de permitir que los niños sean aprendices activos, tomen decisiones y exploren el mundo a su propio ritmo. Los juegos proporcionan un ambiente donde pueden elegir sus actividades, tomar decisiones y resolver problemas, lo que fomenta la autonomía y la responsabilidad. Dichas instancias pueden adaptarse a diferentes etapas del desarrollo y a los objetivos de aprendizaje.

El juego se convierte en un vehículo poderoso para promover un aprendizaje auténtico y significativo que se ajusta a las necesidades y características individuales de cada estudiante, en consonancia con la visión educativa de Rousseau.

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget(1980) ha proporcionado un marco sólido para comprender cómo el juego puede ser una estrategia efectiva de aprendizaje en el contexto educativo. Sostuvo que los niños son exploradores naturales que construyen su comprensión del mundo a través de la acción y la experiencia. Su visión se alinea con el concepto de juego como una actividad intrínseca en la infancia, donde los niños exploran, experimentan y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera activa y participativa. Otra contribución significativa fue su énfasis en el aprendizaje a través del conflicto cognitivo. Argumentando que el aprendizaje ocurre cuando los niños se enfrentan a situaciones que desafían sus conocimientos previos, generando un conflicto cognitivo que los motiva a resolver problemas y comprender mejor el mundo que los rodea. Los juegos, especialmente aquellos que presentan desafíos y dilemas, ofrecen un entorno propicio para este tipo de conflicto cognitivo seguro y estimulante.

Piaget(1980) se centró en gran medida en el desarrollo individual, reconoció la importancia de la interacción social en el aprendizaje. A su vez, enfatiza en que el estudiante dependiendo de la etapa de desarrollo cognitivo en que se encuentre, los juegos variarán de manera significativa para que el mismo pueda tener conflictos cognitivos que sea capaz de resolver. Para los estudiantes que varían entre siete y doce años de edad, el juego de reglas es acorde a su

etapa. En la misma pueden comprender y seguir reglas en juegos más estructurados.

Empiezan a entender conceptos como la justicia y las reglas establecidas. Sin embargo, su comprensión de las reglas puede ser rígida y literal.

Este juego desempeña un papel crucial en el desarrollo infantil y tiene múltiples beneficios en diferentes áreas. Esto favorece al desarrollo cognitivo ya que las reglas del juego ayuda a desarrollar la atención, la memoria, la planificación y la resolución de problemas. Los niños necesitan comprender y seguir las reglas del juego, lo que implica procesos mentales complejos. También favorece el desarrollo social ya que el juego de reglas fomenta la interacción social y la cooperación entre los niños. Estos aprenden a compartir, a esperar su turno y a respetar las opiniones y decisiones de los demás. Además de establecer normas y expectativas que son fundamentales para la convivencia social.

Otro punto a favor de la implementación del juego de reglas en estudiantes que rondan los doce años, es que por medio de estos ellos se verán enriquecidos desde el desarrollo emocional que tendrán. Esto se debe a que las reglas proporcionan oportunidades para que los niños experimenten y gestionen emociones como la competencia, la frustración y la alegría. Aprenden a manejar la victoria y la derrota de una manera saludable y a regular sus emociones en situaciones sociales.

Sin dejar de lado que por medio de estos juegos, se fomenta la oportunidad de desarrollar el lenguaje. Debido a que los niños necesitan comunicarse entre ellos para negociar reglas, expresar sus ideas y resolver conflictos, lo que fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas.

La construcción activa del conocimiento, un principio central en la teoría de Piaget(1980), sugiere que los niños no son receptores pasivos de información, sino constructores activos de su propio conocimiento. Esta construcción de conocimiento será significativa si se brindan herramientas para que así lo sean. Este es el caso del juego como estrategia de aprendizaje, que al incorporarlo en el proceso de enseñanza se tendrán beneficios significativos en su desarrollo, además de permitir que los niños aprenden y comprenden sobre el mundo que los rodea, fomentando habilidades sociales a través de la interacción y creación de un ambiente que propicie un aprendizaje más motivador y adaptable, alineándose con los principios fundamentales de desarrollo cognitivo y educación infantil.

Estrategias posibles para incluir el juego

Esta sección incluye una serie de estrategias de juego planificadas y llevadas a cabo con estudiantes de Segundo Ciclo, Cuarto Tramo (sexto año). Las mismas se basan en el Programa de Educación Básica Integral.

Como estudiante de Magisterio las instancias teóricas y prácticas han aportado experiencias enriquecedoras que acompañarán mi futura carrera docente. Las mismas, han sido una parte integral en mi formación.

Dentro de la amplia gama de juegos llevados a cabo, se seleccionaron tres juegos puntuales para ser desarrollados a continuación.

El juego temático de roles contribuye a la autorregulación emocional del comportamiento, implica comunicación, reflexión y acción. El docente es quien planifica la actividad y propone situaciones y acciones novedosas. En el juego de roles sociales los estudiantes se posicionan como personajes, como responsables de una situación, llevan adelante acciones, tienen en cuenta a los demás, interactúan y establecen vínculos afectivos con los otros

La utilización de juegos de rol permite comprender y vivenciar la realidad de otras personas siguiendo un proceso empático. Ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes en Ciencias Sociales, realizando una Lección en Empatía

El juego de roles temáticos fue una estrategia utilizada para fomentar la comprensión y la empatía. Los roles elegidos se basan en figuras históricas relevantes relacionadas con el contenido curricular.

Los estudiantes intentaron entrar en la vida y las experiencias de estos personajes. Posteriormente surgieron discusiones productivas sobre cómo se sentirían, qué valor tendrían en esa época, qué acciones realizaron, etc. Fue evidente cómo el juego posibilitó la imaginación, la empatía, el diálogo y el disfrute de una disciplina. Además lograron argumentar y perder el miedo a participar y equivocarse.

Otro juego es el de simulación, en el que se intentan recrear situaciones de la vida real. Su utilización en el aula es con fines educativos y de diversión. Aportan una nota de alegría y dinamismo en el modo de abordar los temas de estudio. Predisponen favorablemente al alumno para interesarse por ellos. La simulación es una situación o escenario creado para permitir que las personas

experimenten la representación de un acontecimiento real, con la finalidad de

practicar, aprender, evaluar, probar o adquirir conocimientos. A menudo tienen objetivos y reglas más estructuradas, y los jugadores interactúan con el entorno simulado de acuerdo con esas reglas predefinidas. Esta estrategia de aprendizaje ha sido muy efectiva en la enseñanza de conceptos complejos, en ciencias, historia y otros espacios curriculares.

Al proponer juegos de simulación a alumnos de sexto año, se ha observado cómo los mismos se posicionan en el papel que llevan a cabo, realizando una acción, aplicando conceptos, principios, precauciones y recursos con responsabilidad y compromiso.

Por último, están los Juegos Digitales. Estos consisten en la utilización de dispositivos tecnológicos como lo son el caso de la tablet, celular o computadora. Siendo estos vehículos y herramientas de apoyo al aprendizaje, ya que por medio de la implementación de estos el estudiante puede adquirir, comprender e incluso evaluar sus conocimientos adquiridos. Se caracteriza como metodología activa que fomenta el aprendizaje significativo siendo el alumno el protagonista de su aprendizaje. Permite el desarrollo de la competencia digital del alumno y éste se convierte en el gestor de su propio proceso de aprendizaje.

Muchos juegos digitales permiten adaptar el nivel de dificultad según las habilidades y el progreso de cada estudiante, lo que facilita la personalización del aprendizaje. Cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo. Por ende es de gran importancia que a la hora de seleccionar aplicaciones y plataformas, se tome en cuenta que las mismas permitan que el estudiante explore, intercambie, pruebe, compare y demás, promoviendo así la motivación y la autonomía estudiantil.

Conclusión

En este ensayo se ha fundamentado la importancia del juego como estrategia de enseñanza, se ha caracterizado al mismo y sus efectos en los estudiantes, se ha podido reflexionar sobre su enfoque pedagógico y su utilidad en las aulas, independientemente de la disciplina que se aborde.

El juego ha formado parte de todas las generaciones. Ha unido, ha servido para crear, para descubrir, para aprender, para resolver conflictos, entre otros efectos. Su valor como estrategia de aprendizaje es infinita. Los estudiantes logran motivarse, integrarse, involucrarse, aprender y divertirse.

Desde la formación docente y experiencias prácticas, se reconoce que es posible aprender jugando. Representa un gran reto para los docentes seleccionar, planificar y proponer juegos que puedan provocar aprendizajes significativos que perduren y provoquen en los alumnos experiencias enriquecedoras.

Durante la práctica docente fue posible implementar diversos juegos, con una mirada dinámica, atractiva y comprometida, tomando aportes de los autores citados.

En el ámbito de la enseñanza debería recordarse siempre que para que su valor educativo perdure, se debe tener en cuenta las características de los alumnos, sus necesidades específicas y las metas de aprendizaje.

La elaboración de un ensayo requiere lectura, reflexión, organización y análisis de distintas posturas. En este caso, además, permitió el análisis del rol docente y de posibles estrategias de enseñanza mediadas por el juego.

Muchas veces los estudiantes y docentes, durante su formación y carrera docente, se encuentran entre luces y sombras. Por tal motivo este ensayo se realiza con el fin de proporcionar una luz para quien lo necesite y un aporte para quien lo desee, ya que muchas veces se desconoce cómo implementar el juego en el aula.

Es importante mencionar que los niños en el ámbito educativo, además de jugar, aprender y divertirse, comparten materiales, interactúan, dialogan, resuelven situaciones desafiantes, experimentan, cuidan los recursos, respetan las consignas y ordenan, entre otras acciones. Por tal motivo es primordial que se lo

reciba en un ambiente cálido, confortable, de bajo riesgo, que le brinde las

posibilidades de desarrollarse como un ser integral y lograr aprendizajes significativos.

Es pertinente decir que al implementar el juego, el niño podrá asociarlo con una actividad que le genera alegría. Sin estímulos positivos, sin entusiasmo, sin alegría, la tarea docente se verá rodeada de obstáculos. Por esto es tan importante proporcionarle instancias enriquecedoras.

Todo docente innovador, creativo y actualizado debe tener claro el objetivo del juego, las competencias que van a desarrollar los estudiantes, qué desafíos deberán superar y también deberá percibir cuándo es el momento de realizar la interrupción del mismo, si es necesario.

Para finalizar, al incluir el juego en las actividades de enseñanza, se activan conocimientos, se crea un clima de entusiasmo, de preguntas, de curiosidad, aspectos muy necesarios para que se produzcan aprendizajes potentes

Referencias Bibliográficas y webgrafía.

- ANEP. Marco Curricular Nacional(2022), Montevideo, Uruguay.
- Aprendizaje y juego a lo largo de la Historia. (29 de octubre de 2020)
- Britton. L. (2000). Jugar y aprender con el método Montessori. España:Editorial Paidós.
- Delors, J. (1994.): “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (29 de octubre de 2020). Convención sobre los Derechos del Niño
- Kamii, C. y DeVries, R. (1980). Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones en la Teoría de Piaget. Madrid, España: Aprendizaje Visor.
- Marco Curricular de Referencia Nacional. (24 de noviembre de 2020). Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos desde el nacimiento a los seis años.
- Marín, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación.
- Martínez, E. (2019). Jean Piaget psicología y pedagogía cómo llevar la teoría del aprendizaje a la práctica docente. Buenos Aires, Argentina: Grupo editorial Siglo veintiuno.
- Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante . Educere.
- Perrenoud, P. (2001). Diez nuevas competencias para enseñar. Ediciones Morata.
- Picardo Joao,O.(2005). Diccionario Pedagógico. UPAEP
- Rousseau, J. (1979). Emilio. Buenos Aires, Argentina: Campana.
- UNESCO (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.