



ANEP

CONSEJO
DE FORMACIÓN
EN EDUCACIÓN



El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza

Estudiante: María Sofía Pinatto Benítez.

Docente: Paola Ocaño.

Escuela: N° 92 "Martín Elizaincín"

Directora: Iracce, Yovanna.

2023

Índice

Introducción...	pag. 3.
Marco teórico.....	pag. 4 - 13.
Estrategias pedagógicas- didácticas posibles para implementar el juego en la enseñanza.....	pag. 14 - 15.
Conclusión.....	pag. 16 -17.
Bibliografía.....	pag. 18.

Introducción

El siguiente ensayo se enmarca dentro de la asignatura de Análisis pedagógico de la práctica docente (APPD) perteneciente a la carrera de Maestro en Educación Común. El propósito del mismo es reflexionar y analizar los beneficios del juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza enfocado al 1er ciclo en el 2do tramo.

El presente desafío se ve atravesado a lo largo de los 4 años cursados de práctica en diversas instituciones, en donde se evidenció la importancia del juego en el aula, cómo el niño se motiva, aprende a través de él y el impacto que provoca en los aprendizajes, desde esta perspectiva se plantea que el juego puede resultar una estrategia promotora de aprendizajes, motivante, divertida y significativa para gran parte de los estudiantes.

Si los maestros planifican y realizan propuestas con juegos para abordar los diferentes espacios del conocimiento, los niños, por ejemplo, que presentan mayores dificultades pueden dejar de lado la frustración y aprender jugando.

Se considera importante analizar este tema ya que se puede evidenciar que al egresar de inicial 5 y pasar a 1° se produce un quiebre en las metodologías de actividades dejando el juego como estrategia de lado al avanzar de grado, además si los estudiantes saben con anterioridad que van a jugar se predisponen al aprendizaje de otra manera.

En el marco teórico de este ensayo se tratan diferentes subtemas como: juego, rol docente, competencias, teorías de educación (Escuela nueva y constructivista) proceso de aprendizajes, estrategias de enseñanza. Para analizar y reflexionar acerca de la temática se toman aportes de diversos autores tales como, Montessori, Rotger, Litwin, Vigotsky y Dewey así como también documentos de la DGEIP y del marco legal de la educación del Uruguay.

Para finalizar se plantean estrategias pedagógicas- didácticas posibles que pueden realizar los docentes para implementar cada vez más el juego en la enseñanza de los diferentes espacios del conocimiento.

Marco teórico

El ámbito educativo ha sufrido transformaciones a lo largo de la historia, las estrategias de enseñanza no escapan a ello ni las maneras de aprender de los niños. Por esta razón se hace necesario incrementar juegos como estrategia en la enseñanza de aquellos espacios del conocimiento que resultan menos atractivos o aquellos que son de alguna manera más complejos para los estudiantes. Dicho esto es imprescindible mencionar que la educación debe llegar a todos como lo establece la Ley General de Educación N° 18.437 de el año 2008, la cual menciona en el artículo N 1° que la educación es un derecho humano fundamental al que todos los sujetos deben tener acceso y poder permanecer en ella.

El Estado es el encargado de hacer efectivo este derecho pero también debe velar de que todos puedan tener una educación de calidad sin distinción alguna.

En la misma Ley se destaca que la participación es un principio fundamental de la educación, en este sentido los estudiantes deben ser sujetos activos en el proceso de aprendizaje para poder aprender de manera crítica, creativa y reflexiva los contenidos pertenecientes a los diversos espacios del programa. Es aquí donde el juego cobra un papel importante para que los estudiantes tengan un lugar central en su trayectoria educativa y sean conscientes de qué están aprendiendo. Por dicho motivo el docente ocupa un rol fundamental y es así que dentro del Plan de Política Educativa Nacional (2020-2025) se ha seleccionado el principio general N 5, el cual establece que los docentes deben estar mejor formados, se considera importante que el docente se encuentre en continua construcción y formación, reforzando sus saberes y potenciando su rol para transmitir educación de calidad y enfrentar de la mejor manera los diferentes desafíos que se presenten a lo largo de los ciclos escolares.

El Marco curricular Nacional establece Principios Orientadores lo que conlleva a seleccionar el que favorezca más al estudiante desde el punto de vista del propósito de dicho ensayo, por este motivo se ha seleccionado “La centralidad en el estudiante y su aprendizaje”, tal como se cita en dicho documento, este principio establece que el docente debe posicionar al estudiante como centro de la educación y a partir de ahí pensar sus propuestas y prácticas educativas en torno a los intereses de los mismos, ubicando al estudiante en un rol activo dentro de cada situación de enseñanza y aprendizaje, comprendiendo y entendiendo a los mismos

como seres individuales e integrales y en construcción en donde el docente debe

ser guía en cada proceso, por consiguiente deberá forjar lazos de vínculo con los estudiante. Este Principio busca contribuir al aprendizaje en cada estudiante, en cómo aprenden los mismos, dando importancia a sus intereses, necesidades y posibilidades. Por lo tanto es importante mencionar que al conocer el grupo de estudiantes el docente implemente diferentes juegos como estrategia para que los mismos puedan obtener aprendizajes significativos, de esta manera se menciona el juego ya que a través de él los estudiantes se encuentran involucrados, desafiados, motivados e incentivados.

Por su parte, Montessori define el juego como “Una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (Montessori. 2004. p. 26). De este modo el juego se torna sumamente fundamental para la enseñanza, ya que por medio de él los estudiantes a su tiempo pueden aprender lo que se plantea como meta a enseñar, siendo más motivante y divertida la actividad.

Como menciona Rotger “ Los niños son más permeables de adquirir conocimientos si lo hacen jugando, dado que el juego es el portal de entrada al aprendizaje espontáneo, cuando un niño o niña juega, el cerebro, órgano del aprendizaje, crea esquemas por medio de representaciones mentales que permiten asimilar mejor la información, acomodarla y apropiarla de una manera más efectiva, funcional y orgánica” (2023.p.123).

El juego ofrece al niño la oportunidad de probar y volver a hacerlo, de correr riesgos sin perder nada, de desarrollar habilidades emocionales, sociales y afectivas.

Los ayuda a tomar decisiones, a resolver problemas, a manejar las frustraciones, respetar turnos, decretar reglas y normas, a favorecer la relación con los demás y su entorno, desplegar valores de respeto, aceptar la diversidad y solidaridad. Además, permite al docente ver, entender y comprender a sus alumnos.

El estudiante disfruta de jugar y por medio del mismo aprende mejor, mucho más y con mayor calidad, por este motivo el propósito de este ensayo se enfoca en el juego como estrategia pedagógica en la enseñanza, con el fin de darle un

enfoque pedagógico y que utilizar el juego no solo sea para el espacio matemático como es de costumbre, sino implementarlo también en los otros espacios,

llevándolo a cabo desde diferentes soportes para poder utilizarlo como estrategia y obtener buenos aprendizajes por parte de los estudiantes.

Si bien jugar es divertido y les permite a los niños expandir sus horizontes, el mismo es una estrategia favorecedora para el abordaje de los contenidos por medio de las actividades; si a esto le sumamos la posibilidad de que desarrolle las actividades y aprenda mediante un juego, la motivación y el entusiasmo cambian en forma positiva.

La autora referente de este ensayo que se seleccionó para hablar de rol docente y hacer mención al campo de la didáctica es Litwin (1996), establece que “la didáctica es la teoría de las prácticas de enseñanza” (2012. p. 31) es así que el juego se convierte en una estrategia para el abordaje de las teorías por medio de las prácticas educativas del docente, con el fin de que se pueda comprender y entender eso que se quiere enseñar a través del juego. La autora realiza énfasis en las planificaciones y en la reflexión a posteriori de cada clase desarrollada, por lo que implica que el docente a la hora de realizar sus planificaciones debe formarse correctamente sobre lo teórico para poder pensar cómo desarrollar sus actividades y que es lo que el niño necesita aprender y de dicha manera lograr idear en este caso el juego como estrategia para aplicar dicha actividad y partiendo de los lineamientos que presenta esta autora, se realiza una reflexión, la que resulta favorecedora para abordar las siguientes clases arrojando datos en base a cómo mejorar sus prácticas y en que aspectos hacer énfasis.

A continuación se mencionan dos competencias seleccionadas que hacen referencia al rol docente, las cuales son propuestas por Perrenoud en (2004). La siguiente competencia es organizar y animar situaciones de aprendizaje. Esta competencia buscará interpelar al docente permitiendo la reflexión en torno a su rol y sus prácticas educativas, buscando favorecer de la mejor manera los aprendizajes de sus estudiantes mediante las secuencias de actividades propuestas, implicando un pensamiento en base a cómo enseñar, crear y animar cada situación de aprendizaje y que los estudiantes se sientan atraídos y motivados desde la apertura de las mismas, siempre ubicando al estudiante y posicionándolo como centro de la educación. También la misma supone conocer los contenidos a enseñar y traducirlos en metas de aprendizajes, que pueden abordarse mediante el

uso del

juego como una estrategia motivadora. Además se trabaja en base a las representaciones de los estudiantes, retomando y trabajando los errores para enseñar a partir de ellos, así como implicar a los mismos en actividades o proyectos. El juego, necesariamente implica todos estos aspectos, saber qué se pretende enseñar a través de él, involucrar a los estudiantes y retomar los errores para “jugar bien” o “ganar”, etc.

Para poder lograr el objetivo de potenciar al estudiante mediante esta competencia, la misma desarrolla competencias específicas que aportan y sirven de guía para el docente, con el fin de que esta competencia pueda ser desempeñada. Pensar en el docente hace que directamente se piense en el estudiante y eso conlleva a que el docente inicie una búsqueda de su mejor rol tratando de implementar la mejor didáctica, pensando siempre en lo que es positivo para que sus estudiantes puedan aprender de la mejor forma, brindando por medio de estrategias algunas herramientas para aprender y que eso que se quiere enseñar llegue a todos los estudiantes. Por dicho motivo el docente al seleccionar esta competencia debe enseñar y crear situaciones de aprendizajes atendiendo a toda la diversidad del grupo.

Buscar e idear espacios didácticos óptimos que lleguen a todos los estudiantes a partir del conocimiento de las particularidades de los mismos, siendo un gran desafío lo que implica gran compromiso por parte del docente. Donde el mismo deberá organizar y animar situaciones de aprendizajes como resultado del conocimiento e identificación y búsqueda de soluciones a diversas problemáticas, pensando en el estudiante y la mejor forma de que pueda elevarse al conocimiento. La siguiente competencia seccionada es Gestionar la progresión de los aprendizajes, cabe destacar que dicha competencia es fundamental ya que el docente debe conocer el nivel educativo de los estudiantes primeramente, qué sabe el niño. El maestro también debe tener conocimiento del marco curricular en el caso de la transformación educativa, lo que está establecido y lo que debe enseñar desde los diferentes espacios, de esa manera el docente comprenderá mejor y seleccionara que enseñar de acuerdo a los intereses de los estudiantes, partiendo del nivel de los mismos para implementar y/o adaptar los contenidos del programa. Para poder tener conocimiento del grupo, el docente debe evaluar y de dicha

forma

podrá crear situaciones de aprendizajes buscando que los estudiantes mediante sus procesos puedan aprender, el docente debe preguntarse como lo puede guiar para que el estudiante logre aprendizajes significativos. Esta competencia busca también dejar de lado la heterogeneidad y realiza énfasis en la atención a la diversidad, haciendo referencia a que la educación que se transmite debe llegar a todos, por este motivo el docente deberá tener en cuenta que cada estudiante tiene sus tiempos y procesos de aprendizajes. Esta competencia también refiere a lo que tiene que ver con las adecuaciones curriculares y hace énfasis en la interacción con los otros, el tener presente que se aprende mejor con el otro y en forma colectiva.

En efecto el docente deberá implementar en la práctica espacios de aprendizajes significativos lo que conlleva a seleccionar competencias del Marco Curricular Nacional, sabiendo que las mismas, *“se desarrollan a lo largo de la vida del sujeto integrando diversos recursos en una relación profunda entre el saber, el saber hacer y el hacerlo”* (MCN. 2022. p. 40). Es por esto que este ensayo, se ve atravesado por dos de ellas:

La primera y fundamental a desarrollar es la competencia en comunicación que se encuentra dentro del Dominio del Pensamiento y Comunicación (MCN. 2022. p. 45). La misma potencia en los estudiantes la interacción con sus pares utilizando diferentes recursos como textos, formatos y soportes desarrollando así el lenguaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, lo que creará de forma acertada espacios de reflexión e intercambios en torno a la comunicación con el otro. Dicha competencia favorece al estudiante como ser integral, no solo para su ciclo escolar sino para su vida futura y en diferentes contextos.

Al hablar de cambios y transformación esta competencia no es ajena a los mismos, sino que también se ve modificada como resultado de construcción y reconstrucción de significados en lo que tiene que ver con los signos de comunicación, con el objetivo de favorecer la comunicación oral y escrita siendo un recurso indispensable para expresar de manera adecuada el pensamiento, emociones y acciones.

En segundo lugar y no menos importante se ha seleccionado la competencia metacognitiva perteneciente al Dominio del Pensamiento y Comunicación (MCN. 2022. p. 48).

A través de la misma y mediante estrategias, como lo son las preguntas, se puede evidenciar e identificar si el estudiante logró apropiarse de conocimientos abordados en cada actividad mediante el proceso de aprendizaje. Esta competencia busca que el estudiante se apropie del conocimiento reflexionando para adquirir los mismos de la mejor manera dependiendo de sus intereses, sus procesos y el contexto.

Esto conlleva a un cambio en el pensamiento y maneras de actuar frente a situaciones y nuevos conocimientos. Dicha competencia busca potenciar las habilidades de reflexión en base al pensamiento para poder explicar y transmitir esos conocimientos adquiridos a otros.

Al seleccionar dichas competencias desarrolladas anteriormente resulta clave pensar en una educación que se apoye en los cuatro pilares de Delors (1994).

Cada uno de estos pilares poseen sus particularidades que favorecen al estudiante preparando y potenciando para que puedan desenvolverse en sociedad. El aprender a conocer, implica aprender a comprender el mundo que lo rodea, para poder vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con las demás personas. Su objetivo es que el estudiante se dé la oportunidad de comprender, conocer y descubrir. El siguiente pilar es Aprender a hacer, teniendo en cuenta el periodo de transición y transformación educativa, enseñar a hacer adquiere gran relevancia ya que el estudiante es centro y posee un rol activo dentro de la educación. Por lo tanto, el aprendizaje también evoluciona aunque las rutinas pedagógicas siguen teniendo valor formativo, que no se puede descuidar, porque compone su competencia personal. Se trata de que el conocimiento se ponga en práctica, lo cual se valora al hacerlo. Es necesaria la reflexión, ser creativo e innovador. Aprender a vivir juntos, este pilar apunta a trabajar en relación con los demás, invita a presentar e idear propuestas en donde se trabaje en forma colectiva. Es esencial aprender a vivir con los demás, con respecto a la dignidad, la diversidad, las habilidades de uno y el otro. Trabajar desde los intereses en común, lo que implica otro tipo de actitud y disposición por parte de los estudiantes y el docente. Aprender a vivir juntos en la educación favorece el desarrollo de las personas. Cuando se planifican actividades en forma colectiva la tendencia es establecer una convivencia de ayuda ya que con el otro los aprendizajes se potencian y los conflictos comienzan a ser menos frecuentes. El último pilar a

desarrollar es Aprender a ser, él mismo prepara a la persona a lo largo de la vida para desarrollar el aprendizaje para saber.

Aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, en el sentido específico de la palabra ser como persona. El aprendizaje debe ser integral, sin dejar de lado ninguna potencialidad de cada estudiante. Apuntando al juego como estrategia y teniendo en cuenta los pilares antes mencionados potencian y favorecen el proceso de enseñanza.

A partir de las actividades lúdicas como es el juego potencian el relacionamiento y el aprendizaje a través de la zona de desarrollo próximo en base a la interacción social, tal como lo plantea Vigotsky en “Teorías del aprendizaje”

Se considera que el juego surgió como estrategia de enseñanza en el modelo de Escuela Nueva y en adelante, donde los docentes percibían a través de las prácticas el alto potencial educativo que presentaba, ya que posibilitaba el aprendizaje, desarrolla habilidades y destrezas en los niños. La Escuela Nueva nace a finales del siglo XIX y se consolida en el siglo XX, cuyos referentes fueron Rosseau, Pestalozzi y Froebel.

Este nuevo movimiento educativo tiene como prioridad centrar el interés del niño en el desarrollo de sus capacidades. La educación es un proceso activo el cual le facilita y permite al niño explorar y experimentar, manteniendo un rol activo de sus aprendizajes. La escuela le brinda al niño herramientas necesarias para que desarrolle su vida en sociedad, como sujeto activo, el niño aprende haciendo, construyendo y reflexionando, a través de nuevas estrategias como por ejemplo el juego.

El juego como se menciona anteriormente es indispensable en el modelo de escuela Nueva, refiere a que el rasgo primordial de la teoría es fundamentar el acto pedagógico en la acción, en la actividad del niño o niña (Ocaño. J. 2010). En el período en donde se inicia este modelo, se comenzó a tener en cuenta al niño como infante y no como un adulto en miniatura, comprendiendo su proceso individual del cual él mismo forma parte, atendiendo la acción, emociones y relaciones.

Esto trajo consigo diversas innovaciones, estudiantes más activos, atención a la diversidad, integración familia-escuela y el saber hacer que se mantuvieron y continuaron transformándose con el transcurso de distintos modelos pedagógicos, incluso hasta la actualidad, donde existe una fuerte influencia del modelo constructivista, el cual persiste en la educación junto a características de modelos anteriores. Todas las innovaciones, surgieron y surgen con el afán de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de favorecer las necesidades de los estudiantes en todos los ámbitos.

Desde el paradigma constructivista, “la enseñanza es siempre una forma de intervención destinada a mediar en la relación entre un aprendiz y un contenido a aprender, y por lo tanto, una actividad marcada tanto por los rasgos del conocimiento a transmitir como por las características de sus destinatarios.” Camilloni (2007).

Este proceso de enseñanza y aprendizaje, no puede llevarse a cabo sin dos sujetos fundamentales: el estudiante, quien debe poseer deseo de aprender y quien no construye el conocimiento solo, sino gracias a la mediación de los otros en un momento y contexto particular, y el docente, quien debe despertar ese deseo por aprender, la curiosidad, debe facilitar herramientas, idear situaciones y espacios que propicien el diálogo, el debate, la argumentación, la exposición de ideas y pensamientos, así como guiar para que el estudiante sea capaz de construir su propio aprendizaje.

Según Dewey (1925), entiende que el niño aprende a través de la experiencia y es necesario que el maestro fomente la indagación y la exploración que promueva la investigación. Según este autor, el juego es una actividad inconsciente que le facilita al estudiante desarrollar sus capacidades mentales y también sociales, esto conlleva a que el aprendizaje sea significativo.

Ausubel (1976), menciona que el sujeto establece conexiones entre las nuevas ideas que recibe y sus conocimientos previos, dando lugar a una interpretación única y personal. Este proceso se lleva a cabo a través de tres aspectos fundamentales: lógicos, cognitivos y afectivos. En términos lógicos, se enfatiza la necesidad de que el material de aprendizaje tenga una coherencia

interna que facilite su comprensión. El aspecto cognitivo aborda el desarrollo de habilidades de pensamiento y procesamiento de la información, mientras que el aspecto afectivo considera las condiciones emocionales tanto de los estudiantes como del docente, las cuales pueden favorecer o dificultar el proceso formativo. Estos aspectos convergen para dar forma a la significación personal del individuo durante su proceso de aprendizaje.

Tomando los aportes del autor, se considera que los juegos permiten contextualizar conceptos abstractos en situaciones concretas y significativas para los estudiantes. Al integrar el contenido curricular en un entorno lúdico, se brinda la oportunidad de establecer conexiones más claras y relevantes con el conocimiento previo. El juego favorece el aprendizaje significativo ya que implica una participación activa por parte de los estudiantes, al involucrarse directamente en la actividad, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar y consolidar los conceptos que están aprendiendo

Montessori (1907) plantea que los maestros tienen el rol de potenciar el conocimiento del niño, en base a su metodología, organización del ambiente, las actividades, potenciando la autonomía intelectual, propiciando material, fomentando el autoaprendizaje y la autoevaluación por parte del estudiante.

Estrategias pedagógicas- didácticas posibles para implementar el juego en la enseñanza.

A partir de lo anteriormente analizado, algunas de las estrategias que se han observado en docentes y que propician buenas prácticas educativas son; por ejemplo la lotería de palabras y números, los cuales se vivenciaron cuando los niños lograban leer por las imágenes e identificaban los números.

Al momento de planificar las actividades, se proponen las metas de aprendizaje para que el estudiante logre apropiarse de lo que se va a enseñar, y luego se piensa el juego. Esta define , de que manera los juegos y los juguetes pueden responder a contribuir con el cumplimiento de la meta. El docente debe tener en claro cómo, cuándo y para qué utilizar el juego.

Partiendo de la realización de la planificación se pueden implementar juegos acordes al contexto, relacionado a los intereses de los niños y sus edades. El propósito de ello es que los niños con dichos juegos tengan la posibilidad de reflexionar, cuestionar y que ese aprendizaje se vuelva significativo a través del mismo.

Desde la experiencia de la práctica, se pudo observar que los niños por medio del juego aprenden significativamente, es decir, se los veía motivados y entusiasmado al momentos de participar de esta actividad, de modo tal que alcanzaron un conocimiento efectivo.

Es fundamental mencionar que es muy significativo para el niño que el docente se involucre y forme parte del juego, cuando el mismo juega a la par de sus estudiante es más motivador para ellos. También permite mostrar emociones, generar lazos de vínculo, confianza y disfrute, dejar ver y mostrar que todos pueden jugar y que se encuentran en la misma posición, teniendo todos las mismas oportunidades.

En base a la teoría y lineamientos de Montessori (2000), además de proponer juegos con fines pedagógicos- didácticos, una posible estrategia sería implementar espacios o rincones adecuados para realizar juegos referidos a los temas trabajados una vez terminadas las actividades, lo cual se pudo observar durante algunas

pasantías en diferentes escuelas que resulta beneficioso para los estudiantes. En la práctica de este año cuando se trabajó matemática, se construyó con los niños un espacio lúdico, el cual consistía en: figuras geométricas como los poliedros, los cuales fueron contruidos por ellos. El mismo fue visitado a requerimiento de los niños, de esta manera se logró reafirmar los contenidos conceptuales trabajados.

La siguiente estrategia que se evidencio es el uso del juego en numeración mediante cartas; por ejemplo el juego de la “guerra” con el fin de que los estudiantes identifiquen el orden de los números.

También como planeta Rotger es importante implementar descansos mentales a través del juego, los cuales fueron aplicados después de cada actividad o cuando los estudiantes necesitaban más motivación; como por ejemplo seguir coreografías imitando la figura de un bailarín en la pantalla.

Otra estrategia a mencionar es que en actividades de lectura y escritura por medio del juego puedan aplicar estrategias lectoras a través de imágenes y palabras dependiendo el grado. En los cuadernos para leer y escribir de 1° se evidencian actividades por medio del juego como estrategia. También la implementación de loterías de palabras e imágenes para potenciar el proceso de lectura y escritura, lo cual se pudo observar en actividades desarrolladas este año en 1°.

Además de dichas estrategias anteriormente mencionadas, se han tomado como inspiración algunos juegos con giro pedagógico extraídos del libro “Aulas Activas y en movimiento” (Rotger. 2023) como “El sombrero” el mismo es un juego que puede jugarse en todos los espacios del conocimiento, en esta instancia se lo ha adaptado en lengua y escritura, siendo una propuesta lúdica que invita a los estudiantes a ser parte y protagonistas de su propio aprendizaje.

Para llevar a cabo esta actividad se necesita, un sombrero, música para marcar tiempo y dos cajas, una con imágenes seleccionadas y otra con las palabras para formar correspondientes a las imágenes, las mismas deben mantener relación con el tema que se está estudiando. Para comenzar los estudiantes se pueden sentar en el borde de la alfombra y el docente debe colocar en el centro de la misma las cajas que contienen las imágenes y palabras para formar. Luego el

docente coloca el sombrero sobre la cabeza de un estudiante y expresa que cuando

la música comience, el sombrero debe girar hacia la derecha, cuando el docente detiene la música, el estudiante que quedó con el sombrero puesto debe sacar de la caja una imagen y de la otra caja la palabra para formar correspondiente a la imagen.

Estos juegos generan beneficios como la creación de un ambiente áulico adecuado, de aprendizaje alegre y motivador, despertando en el estudiante emociones placenteras.

Otra posible estrategia a mencionar es el juego de “Gira resumen, gira” para desarrollar el mismo se necesita una hoja en blanco y una lapicera por cada estudiante, se invita a los niños a ordenar las mesas y sillas en círculo.

Para comenzar los estudiantes se sientan en algún lugar del círculo formado por los bancos del aula con su hoja y su lapicera, en el extremo superior izquierdo de la hoja deberán escribir su nombre. Antes de comenzar el juego el docente da por consigna que cada estudiante debe escribir en la hoja una idea principal, una reflexión o un concepto sobre el tema que se está estudiando. El docente explica que la hoja debe pasar al compañero de la derecha quien en un tiempo de un minuto aproximadamente debe ampliar la información del tema que escribió su compañero de la izquierda. La dinámica del juego se sostiene con intervalos de tiempo de un minuto marcados por el docente y el juego finaliza cuando cada estudiante recibe la hoja que contiene su nombre.

La meta de dicho juego es que los estudiantes puedan armar un resumen del tema que se está abordando, buscando potenciar la lectura y escritura. También generar instancias en donde los estudiantes colaboren con ideas y amplifiquen la información a partir de los aportes que cada uno va dejando en las hojas que van recibiendo. Este tipo de actividad mediante el juego crea ambientes de aprendizajes con el contexto en donde se encuentra inmerso, tomando al mismo como una buena estrategia para el desarrollo de habilidades de lectura, escritura, redacción y comprensión de texto y al mismo tiempo aumenta el vocabulario y la expresión escrita.

Conclusión

El propósito de este ensayo es reflexionar y analizar los beneficios del juego como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza de los diferentes espacios del conocimiento. En donde se pudo observar y evidenciar los beneficios que provoca en la enseñanza y en los aprendizajes. Se pudo ver que las actividades desarrolladas por medio del juego como estrategia son realmente significativas para el niño, se motivan, incentivan y mejora el relacionamiento en el espacio áulico.

Se pudo observar que aquellos niños que presentaban alguna dificultad en algún espacio del conocimiento determinado o para relacionarse con los demás al realizar actividades por medio del juego, esta estrategia les permitió fortalecer los aprendizajes y mejorar su relacionamiento con sus pares.

Los niños no solo adquieren conocimientos mediante el juego sino que desarrollan una serie de habilidades, el juego es una estrategia muy motivadora y dinámica que les permite adquirir el conocimiento de manera más sencilla, permitiendo obtener aprendizajes significativos por medio del disfrute.

A través de lo experimentado en las prácticas, el uso de los espacios en el aula como por ejemplo los rincones son muy beneficiosos e importantes para el niño ya que los mismos pueden recurrir a ellos para jugar con lo abordado en las diferentes actividades permitiendo recordar, comprender, reafirmar y visualizar nuevamente los conceptos abordados.

La implementación del juego beneficia al niño en cuanto a la comunicación, en el comprender que puede aprender y jugar al mismo tiempo, promoviendo el desarrollo de la imaginación y la creatividad, lo incentiva, lo invita a descubrir generando motivación para seguir aprendiendo.

El juego como estrategia de enseñanza se lo puede implementar en todos los espacios del conocimiento, siempre y cuando el mismo sea beneficioso y provoque avances en el aprendizaje del niño, se lo puede implementar en aperturas, desarrollos o cierres de actividades o secuencias.

Se debe tener presente que el juego como estrategia pedagógica no solo se implementa en los primeros ciclos escolares , sino que el mismo se puede implementar en todos los ciclos de la educación.

El rol del docente es fundamental ya que al plantear e idear las actividades por medio del juego posiciona al niño como activo y centro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Dicho esto es necesario que los docentes tengan en cuenta el valor significativo del juego para que de esta manera se pueda aplicar adecuadamente llegando a cumplir con las metas propuestas y de esa forma contribuir con el desarrollo integral del niño.

Finalmente se concluye que el juego como estrategia de enseñanza alcanza un aprendizaje significativo, el mismo es de suma importancia en el proceso de enseñanza, puesto que, el niño asimila los conocimientos de manera efectiva.

Este aprendizaje se lleva a cabo cuando el niño es un agente activo de conocimiento, y en dicho proceso logra relacionar y aplicar lo aprendido desde sus experiencias.

Referencias Bibliográficas:

- ANEP(2022) *Marco Curricular Nacional*, Uruguay.
- ANEP(2020) *Plan Nacional de Políticas Educativas*, Uruguay.
- Perrenoud, Philippe (2004) *Diez nuevas competencias para enseñar*.
- Delors, Jacques (1994). *"Los cuatro pilares de la educación"*.
- Ocaño, J. (2010). *Teorías de Educación y Modernidad*. Edit. Grupo magro.
- Rotger, M. (2023). *"Aulas activas y en movimiento"*. Edit. Brujas.
- Vigotski, L. *"El desarrollo de los procesos psicológicos superiores"*.
- Litwin, E. (2012). *"El oficio de enseñar"*
- Ortiz, D. (2015). *"El constructivismo como teoría y método de enseñanza"*. Edit. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.