



ANEP

CONSEJO
DE FORMACIÓN
EN EDUCACIÓN



EL DESAFÍO DEL JUEGO EN CIENCIAS SOCIALES EN EL ÚLTIMO AÑO ESCOLAR

AUTORA: DAIANA SILVA

Instituto de Formación Docente Salto "Rosa Silvestri".

DOCENTE DE APPD - PAOLA OCAÑO

DIRECTORA DE PRÁCTICA (Esc. N°107) - SUSANA FONTOURA

GRUPO 4°B

INTERMEDIO

AÑO: 2024

ÍNDICE

Introducción.....	3
Marco teórico.....	4
Posibles estrategias pedagógicas didácticas	17
Conclusión	19
Referencias bibliográficas.....	21

Introducción

La temática que se abordará en el presente trabajo será “El desafío del juego en Ciencias Sociales en el último año escolar” En la actualidad, el juego no solo proporciona diversión a los niños, sino que también desempeña un papel fundamental en su desarrollo académico. Por ello, se ha convertido en un aspecto relevante en el ámbito educativo contemporáneo, ejerciendo una gran influencia en el proceso formativo de los alumnos.

El propósito del ensayo consistirá en analizar la importancia del juego en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales.

Aunque resulta desafiante llevar a cabo esta práctica, ya que los desafíos implican desarrollar habilidades, expandir capacidades y animarse a alcanzar nuevas metas; las veces que se la ha implementado ha dejado resultados positivos tanto para los niños como para el docente.

Este tema es relevante puesto que el objetivo de la educación apunta a los intereses y el buen aprendizaje del estudiante. El juego además de hacer placentera la clase de Ciencias Sociales, aportará en ese proceso de enseñanza y aprendizaje que el niño debe recibir. Asimismo estimulará el desarrollo cognitivo del individuo y provocará que éste experimente con sus emociones a la misma vez que conoce sobre un área que resulta difícil de abordar por su carácter complejo.

Complementando lo anteriormente mencionado, otro motivo por el cual se considera esencial analizar esta temática, es la relevancia que adquiere la disciplina Ciencias Sociales en la vida del niño durante su último año escolar. En esta etapa el estudiante se prepara para enfrentar nuevas perspectivas, opiniones y puntos de vista, esto implica una reflexión sobre el mundo que lo rodea. Para ello, será fundamental que el niño adquiera múltiples enfoques y logre la habilidad de determinar sus propias direcciones.

Los subtemas que serán abordados en el ensayo serán: la importancia del juego en el aula, el juego como instrumento integrador de la diversidad, el juego como estrategia de aprendizaje, la importancia de las clases de Ciencias Sociales y la aplicación del juego en las clases de Ciencias Sociales; por último se profundizará en el rol docente. Para ellos se tomarán como referencias diferentes autores, entre ellos se encontrarán: J. Piaget, Lev Vygotsky, David Paul Ausubel, Elina Rostán, Michael Fullan, Edith Litwin, Rebeca Anijovich, entre otros.

Al finalizar el análisis pedagógico del ensayo se propondrán diferentes propuestas didácticas pedagógicas posibles, para seguir reflexionando sobre la temática.

Marco teórico

Para poder comprender cuestiones complejas como lo es el impacto positivo que genera el juego en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales, debemos entender primero qué es el juego y el rol que este cumple dentro del aula.

Se debe saber que el juego primeramente es un derecho del niño, así lo establece la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Siguiendo con esta misma línea, también la nueva Ley General de Educación N°18.437, vigente para todo el territorio nacional desde el año 2009, explícita en el capítulo II, de los Principios de la Educación, en su Artículo 9°, de la Participación:

La participación es un principio fundamental de la educación, en tanto el educando debe ser sujeto activo en el proceso educativo para apropiarse en forma crítica, responsable y creativa de los saberes. Las metodologías que se apliquen deben favorecer la formación ciudadana y la autonomía de las personas. (p. 2)

Entendiendo de esta forma que el juego corresponde a esas metodologías que provocará que los educandos aprendan de forma activa y creativa.

En este mismo contexto, en los perfiles de egreso del Programa de Educación Básica Integrada 2023 que rige actualmente en nuestro país nos encontramos con que el niño “Participa de juegos colaborativos variados con mediación. Incorpora hábitos y pautas de convivencia social como respeto de turnos, uso y cuidado de objetos comunes. Reconoce situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas o recreativas” (p.18) Este programa tiene presente la acción del juego como método de aprendizaje en los niños.

Así como también lo tenía el Programa de Educación Inicial y Primaria plan 2008 que presidió en nuestro país anteriormente. Donde en su respectiva fundamentación se mencionaba la importancia del juego relacionado a la educación y al individuo:

El impulso lúdico, impulso natural e instintivo en el ser humano, debe ser tomado intencionalmente por el docente. En el juego, acto social de dicho impulso, el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. (p. 239)

Ante todo esto encontramos también numerosos autores (Hall, 1887; Smith, 1966; Cerdá, 2005; Brown, 2009; Marín, 2009; Antón, 2011; Robinson, 2018) que han abordado el contenido del juego en sus estudios, haciendo grandes aportes al tema. Entre varios de estos destacan también Jean Piaget y Lev Semyónovich Vigotsky quienes con sus contribuciones nos ayudan a entender la importancia de este accionar.

Jean Piaget (1956) planteó que el juego es un componente esencial en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite adaptarse y comprender el mundo que les rodea de manera funcional y creativa, adaptándose a cada fase de su crecimiento. Por su parte Lev Semyónovich Vigotsky (1924) sostuvo que el juego nace como una necesidad de interacción social y reproduce la conexión con otros. La esencia, origen y razón de ser del juego son fenómenos sociales, y a través de él se representan situaciones que van más allá de los impulsos y deseos internos de cada individuo.

De acuerdo con estos autores, el juego se puede describir como un conjunto de actividades en las que el individuo expresa sus emociones y deseos. Y a través del uso del lenguaje, tanto oral como simbólico, muestra su personalidad. Para estos pensadores, las características particulares del juego permiten que tanto niños como adultos expresen lo que no pueden en la vida real. Por ende, es necesario que haya un ambiente de libertad y sin presiones para que cualquier juego se desarrolle adecuadamente.

En definitiva, para los niños, jugar no es un pasatiempo; sus juegos están vinculados con un aprendizaje esencial: su conocimiento del mundo por medio de sus propias emociones. A través de juegos los infantes especulan sobre la vida, provocando que esas mismas especulaciones más tarde, en la adultez, sean producto de descubrimientos y elaboraciones haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida.

Así como los niños descubren y conocen el mundo a través del juego, también desarrollan emociones y aprenden por medio de esta actividad lúdica. El juego no solo es fundamental para abordar aspectos básicos de la vida cotidiana, sino que también desempeña un papel esencial en la educación escolar. Cuando hablamos de educación escolar, nos referimos a todas las áreas involucradas en el proceso educativo, desde las materias académicas como matemáticas y ciencias hasta el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y creativas. En este sentido, el juego no solo es un medio para el entretenimiento, sino una herramienta valiosa para el aprendizaje integral y el desarrollo holístico del individuo. “El juego es una forma libre y espontánea de aprender” (Rousseau, 1979, p.12)

La mejor manera de educar a un niño es a través de un enfoque que despierte su interés y curiosidad por lo que está aprendiendo. Cuando un niño se siente atraído por lo que escucha y muestra entusiasmo genuino en la enseñanza que se le está impartiendo, el proceso educativo se vuelve más efectivo y significativo. Esto implica utilizar métodos y estrategias que estimulen su curiosidad natural y su deseo de explorar y descubrir el mundo que lo rodea.

Al fomentar esta actitud de apertura y entusiasmo hacia el aprendizaje, se sientan las bases para un desarrollo integral y una atracción duradera por el conocimiento. En este sentido, el papel del educador es crucial, ya que debe ser capaz de adaptar su enseñanza de manera creativa y dinámica para captar la atención y el interés del niño, creando así un ambiente propicio para el aprendizaje enriquecedor y significativo. Según Litwin (2012) los docentes deben ser capaces de adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Esto implica la necesidad de ser flexibles y estar dispuestos a modificar sus métodos de enseñanza para satisfacer las demandas cambiantes de la educación.

Por consiguiente, se ha constatado que en los casos en que se ha incorporado el juego como instrumento educativo, los resultados han sido favorables. Dejando de este modo al alcance una herramienta fundamental. Herramienta que además de ayudar a motivar al estudiante permite tratar con ciertos obstáculos que se presentan a menudo en los salones de clase.

Cuando nos sumergimos en el entorno educativo, nos enfrentamos a una notable diversidad en cada aula: algunos niños pueden tener dificultades de aprendizaje, otros pueden presentar limitaciones motoras u otras condiciones que les impiden comprender los temas que se intentan abordar. En este contexto, el juego adquiere un rol crucial; se convierte en una estrategia pedagógica dinámica e inclusiva que busca atender a la amplia diversidad de estudiantes, ofreciendo a todos igualdad de oportunidades.

En el transcurso del año 2021, durante una práctica pedagógica en una escuela de la ciudad de Salto, se evidenció una situación compleja en la que un estudiante con dificultades en el aprendizaje, específicamente dislexia, se encontraba en el aula. A pesar de su interés en el área de las Ciencias Sociales, su diagnóstico le impedía participar en algunas de las actividades propuestas por la practicante magistral. Esta situación resultaba en una falta de comprensión de los temas abordados. Posteriormente, al incorporar juegos en esta disciplina, se observaron avances notables en el aprendizaje del niño. El uso de juegos le permitió al estudiante participar de manera efectiva, lo que se tradujo en mejoras significativas en su comprensión y desarrollo académico.

De este modo, el juego dentro del aula no solo se presenta como una iniciativa para despertar el interés del niño en la clase y contribuir a su desarrollo, sino que también se revela como un elemento integrador de la diversidad presente en el grupo estudiantil. Al implementar actividades lúdicas, se ofrece un espacio donde cada estudiante, independientemente de sus habilidades o limitaciones, puede participar y sentirse incluido. El juego, entonces, se convierte en una herramienta valiosa para fomentar la equidad y la igualdad de oportunidades en el proceso educativo, permitiendo que todos los niños puedan aprender y crecer juntos, respetando y valorando sus diferencias individuales. Anijovich, R. (2004) plantea: “Para dar lugar a la diversidad en las aulas y buscar que todos aprendan es necesario repensar la manera en que se define y organiza la enseñanza. El objetivo es que todos los alumnos construyan aprendizajes significativos” (p, 2)

La diversidad es una constante en cualquier centro educativo, y es responsabilidad del docente atender y orientar este fenómeno. Educar en y para la diversidad se convierte en una tarea esencial y altamente necesaria. Sin embargo, llevar a cabo esta práctica resulta sumamente complejo, ya que implica la implementación de una variedad de recursos y estrategias, así como el desarrollo de una visión crítica y reflexiva. En este sentido vemos nuevamente como el docente se posiciona ante nuevos “desafíos” que deben ser conquistados. El juego por su parte contribuirá en el alcance de esos desafíos ya que provoca que esta tarea de integrar no resulte tan compleja debido a que le permitirá a los niños generar avances de acuerdo a sus posibilidades.

Con el fin de enfrentar el desafío de la diversidad y de fomentar el entusiasmo de los estudiantes, se elaboró un plan de enseñanza. Este procedimiento contribuyó significativamente a la consecución de las metas establecidas. Como responsable de planificar las actividades de forma equitativa para todos los estudiantes, el docente recurre al juego no solamente como un recurso, sino también como una estrategia.

Las estrategias, en este contexto, se definen como los métodos y enfoques empleados para cumplir con los objetivos educativos. En consecuencia, el juego no solo representa un elemento o material que coadyuva en el aula, sino que se constituye como el procedimiento rector del proceso de aprendizaje de cada estudiante. Es pertinente destacar que, si bien el término "recurso" usualmente alude a un objeto material, para que se dé el enriquecimiento en la enseñanza, se requiere de más que simples implementos físicos. Es necesario que exista una estrategia planificada y elaborada, guiada por el docente en el correr de toda la clase. Según Tobón, M (2010) las estrategias didácticas son “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado

propósito”(p,246) por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un “plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”

Por lo tanto, para que esta estrategia sea efectiva, es crucial promover en los niños un tipo de aprendizaje que sea profundo y significativo, lo cual se opone al aprendizaje que simplemente se basa en la memorización y la repetición mecánica. En este sentido, el juego se convierte en la estrategia principal para facilitar este tipo de aprendizaje enriquecedor. A través del juego, se despierta el interés natural de los estudiantes por aprender, alejándose de las actividades repetitivas y monótonas que son más tradicionales. En su lugar, se introducen nuevos desafíos que capturan la atención del estudiante y fomentan su participación activa en el proceso educativo.

En la misma línea de ideas, es relevante destacar que para incorporar los nuevos desafíos y estrategias de juego en el ámbito educativo, fue necesario un notable avance. Este avance se refiere al cambio de paradigma de la escuela tradicional hacia la escuela nueva. Es en este contexto de la escuela moderna donde se empiezan a observar los beneficios positivos de estas innovaciones en las aulas.

Con este fenómeno el rol docente empezó a cambiar y el juego obtuvo mayor importancia, debido a los estudios biológicos y psicológicos que se llevaron a cabo a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Estos estudios argumentan y demuestran a los docentes y futuros docentes que la naturaleza del niño exige el juego como medio de desarrollo y disfrute. La escuela tomó esta necesidad y la trasladó al ámbito educativo utilizando ésta como estrategia esencial para el correcto desarrollo de sus capacidades. Como lo sostiene Paulo Freire (1921) En la escuela nueva, el educador deja de ser un transmisor de conocimientos para convertirse en un facilitador del aprendizaje, un mediador entre el estudiante y el conocimiento.

Realizando un análisis de las prácticas pedagógicas desarrolladas en los últimos años, se puede observar un avance progresivo con respecto a la incorporación del juego en las aulas. Este cambio no solo se refleja en la introducción de juegos y actividades lúdicas en el aula, sino también en una reestructuración profunda de la dinámica educativa. Los docentes adoptan enfoques más flexibles y creativos, dando lugar a un ambiente de aprendizaje más participativo e inclusivo.

Aunque no solo es el juego el que está presente en estas nuevas reformas, sino también otros desafíos como la exploración o la investigación por parte de los alumnos. Dewey, J (1925), por su parte, 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 individuo desarrollar sus capacidades mentales y también sociales. Postuló la idea de que el profesor es el responsable de conectar la teoría con la práctica.

Es importante mencionar que el tipo de juego que se introduce en las escuelas puede variar dependiendo de diferentes factores, como por ejemplo la edad de los niños. Este aspecto tiene un impacto significativo en cómo se implementa este enfoque educativo. Debemos recordar que cada etapa del desarrollo del individuo requiere un tipo de juego diferente, debido a las características que presentan estos. En este caso, de acuerdo con las contribuciones de Piaget (1956) y su teoría del desarrollo cognitivo, los niños estarían en la etapa de las operaciones concretas. Esta conclusión se basa en las observaciones realizadas ya que estas se llevaron a cabo en niños que estaban en su último año escolar, aproximadamente de 10 a 11 años de edad. Según la teoría de Piaget, en esta etapa los niños muestran un mayor entendimiento de las reglas y la capacidad de operar mentalmente con conceptos concretos.

Por lo tanto, para este grupo de edad, fue más adecuado implementar juegos que involucran reglas claras y la creación de un ambiente apropiado para el desarrollo de este. Los juegos con reglas fomentaron el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, la ambientación del espacio ayudó a estimular su creatividad y a crear un entorno propicio para la participación activa y el aprendizaje a través del juego.

Por su parte es pertinente mencionar los aportes que realiza el Marco Curricular Nacional 2022 referido a este tema. Este implementa la flexibilidad en cuanto a los espacios físicos. Afirmando que:

La comunidad educativa en su conjunto debe ser proactiva y creativa para el diseño de espacios de flexibilidad apoyados por una estructura curricular que lo permita según los niveles de concreción (aula, centro, región), para dar respuesta a la diversidad de los estudiantes, de los centros educativos e incluso de las regiones.” (p,34)

Esto quiere decir que no solo se debe atender a las estrategias que se desarrollarán sino que también a cómo se lo hará y dónde. Para llevar a cabo una propuesta dinámica es importante tener en cuenta todos los aspectos relacionados a esa actividad incluyendo el espacio físico.

Considerando la situación en su totalidad, se notó que la introducción de juegos en el ambiente educativo aportó en el desempeño del rol docente y además trajo consigo beneficios positivos en el aprendizaje de los niños. Sin embargo, el enfoque de interés específico aquí se centra en un área en particular: las Ciencias Sociales. Al implementar el juego en esa área se pudo ver que el método de vincular lo lúdico y lo desafiante con esta disciplina dejó abierta

una gran posibilidad de propuestas educativas que provocaron avances en el niño. Con respecto a esto, el espacio de la enseñanza de las Ciencias Sociales en la educación primaria según el Programa de Educación Básica Integrada 2023 apunta a que los niños: construyan el concepto de ciudadanía y convivencia en los grupos humanos, reconozcan la democracia y los derechos humanos, se reconozcan así mismos como sujetos de derecho, adquieran conocimientos sobre la diversidad cultural y las manifestaciones culturales como signo de identidad y también que identifiquen la violencia y sus distintas manifestaciones. Además de implementar conceptos básicos sobre cultura y patrimonio.

Como se puede notar, los contenidos a desarrollar en el área de las Ciencias Sociales durante el último año escolar son bastante complejos. Esto se debe a que permiten considerar una amplia gama de perspectivas diferentes y abarcan una variedad de temas significativos. Esta complejidad puede presentar un desafío para los niños al intentar comprender conceptos que abordan temas como la historia, la geografía, la sociología y la economía. Ante esta situación, se implementó la estrategia del juego como un enfoque pedagógico efectivo.

El juego se convirtió en una herramienta valiosa para abordar estos temas complejos de manera más accesible y comprensible para los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en las lecciones de Ciencias Sociales, los niños pudieron interactuar de manera activa con los conceptos, explorar diferentes situaciones y contextos históricos, geográficos y sociales. Además, el juego fomentó la colaboración entre los estudiantes, permitiéndoles trabajar juntos para resolver problemas y tomar decisiones en un entorno simulado. Esto no solo les ayudó a comprender los conceptos de manera más profunda, sino que también promovió el desarrollo de habilidades sociales y emocionales importantes, como el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación efectiva.

Es importante señalar que la enseñanza de las Ciencias Sociales en el ámbito escolar debe trascender lo ya conocido, aportando a los alumnos un conocimiento nuevo que se diferencie del conocimiento que pueden adquirir a nivel cotidiano. No obstante, es importante reconocer que durante el proceso de aprendizaje, los estudiantes traen consigo experiencias, memorias o elementos que se relacionan con el contenido a enseñar.

Como educadores, es esencial evitar la mera transmisión de conocimientos y en su lugar enfocarnos en enseñar dejando abierta la interpretación de los estudiantes sin dejar de aludir a la idea o tema principal. Esto implica introducir de manera gradual conceptos fundamentales del área de Ciencias Sociales durante la etapa escolar, tales como familia, cultura, revolución, territorio, paisaje, región, conquista entre otros. Siempre abarcando esos

temas con una mirada crítica y abierta, dando paso a las opiniones y cuestionamientos que puedan presentar los estudiantes. En este sentido, Elina Rostan 2008 señala:

Enseñar Ciencias Sociales también implica hacer explícitas las formas y modalidades que adopta el trabajo de investigación de las disciplinas. [...] Esto permite dar cuenta del conocimiento social como algo abierto; mostrando distintos itinerarios, búsquedas e incertidumbres que caracterizan a la producción de un conocimiento provisional (p,97)

Esta característica da cuenta del carácter relativo y abierto de las Ciencias Sociales como forma de conocimiento.

Es pertinente destacar la complejidad de abordar esos temas, más aun cuando los estudiantes no están enfatizados en esos contenidos. Cómo aconteció en la práctica pedagógica del pasado año 2023 en una escuela aprender de la ciudad de Salto. Los estudiantes en ese contexto no se sentían motivados o atraídos por los temas que abarca las Ciencias Sociales por ese motivo la maestra implementó la estrategia del juego para poder abarcar los contenidos relacionados a dicho espacio. Debido a que el grupo era muy competitivo al aplicarse juegos por competición basado en el cumplimiento de reglas, los resultados que se obtuvieron de esas prácticas fueron positivos.

Con esas experiencias, se pudo notar como los niños cumplieron parcialmente con la finalidad de las Ciencias Sociales, ya que ésta en la escuela primaria tienen por cometido que los estudiantes puedan disponer de las primeras herramientas conceptuales para avanzar de modo creciente en el análisis de la realidad social pasada y presente. En esos niños se realizó un abordaje profundo acerca de la realidad social, para contribuir con la conceptualización y ampliación de los horizontes culturales, relacionando sus propias vivencias y experiencias con diversos contextos temporales y espaciales. El contenido estructurante extraído del Programa de Educación Básica Integrada que fue base para ello fue “Las Américas: su relación con el mundo” donde se abordaron temas como: la cultura, las costumbres, ideologías sociales, políticas y religiosas, entre otros.

Esta situación se volvió complicada debido a que es un desafío para el campo de las Ciencias Sociales permitir identificar los cambios y las continuidades a través del tiempo y del espacio, para posibilitar la explicación de la realidad. Es importante tener presente que la realidad social es fluida y cambiante, siempre en desarrollo dentro de un marco temporal y espacial concreto. Las acciones de las personas y los grupos humanos están cargadas de intencionalidad, lo que les otorga significados particulares según el contexto en el que se manifiestan. Parafraseando a Rostan (2014), la enseñanza del área no puede quedar

restringida a un conjunto de temas, sino que debería propiciar, además, formas de razonamientos que trascienden las particularidades epistemológicas de las disciplinas, que al incluirlas explícitamente en la planificación permitan profundizar y darle otro sentido a la clase de Sociales.

Otro desafío presente en la enseñanza de las Ciencias Sociales es la “familiaridad” con el objeto de estudio. Que de hecho en el ámbito escolar de primaria llega aún más cercano a los alumnos, ya que aquí el objeto de enseñanza es la realidad social, es decir, fenómenos sociales, y en muchos casos, cercanos a la vida de los niños, como lo es el caso de la familia. “La separación entre la opinión común y el discurso científico es más imprecisa que en otros casos” (Elina Rostan, 2003: 69).

Este desafío se convirtió en una de las mayores barreras para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales, ya que la línea entre el conocimiento científico y el emocional es difusa. La integración de las emociones y las experiencias personales en el estudio de las Ciencias Sociales añadió una capa de complejidad, pues los temas abordados a menudo tocaron aspectos íntimos de la vida de los estudiantes.

Esta intersección entre lo científico y lo emocional puede dificultar la separación clara entre los hechos objetivos y las interpretaciones subjetivas, desafiando a docentes y estudiantes por igual a navegar un terreno donde lo racional y lo emocional se entrelazan de manera significativa. Varias veces al estar trabajando en Ciencias Sociales los conocimientos científicos se confundieron con esas opiniones personales o experiencias vividas por los alumnos. Cada niño tenía una propia realidad personal la cual la vinculó con el contenido que se estaba trabajando, de este modo en el aula se vieron reflejadas las posibilidades de veinte o más realidades subjetivas que se conectaban con una realidad objetiva (el contenido). Las cuales a su vez no quiere decir que ninguna de ellas fuera errónea o confirmada.

En tal sentido esto no solamente se vuelve arduo para el docente que está al frente de la clase enseñando, sino también para el alumno que es quien está adaptando nuevos conocimientos. En palabras de Perla Zelmanovich (1998)

Nada más difícil para la reflexión que aquello que lo involucra tan personalmente, salvo a riesgo de banalizar su abordaje, limitándolo a descripciones autorreferentes. La familia que se suele trabajar es la propia, la de los compañeros, o en el mejor de los casos, se la compara con otras que responden a modelos conocidos. Es allí donde se produce, probablemente, uno de los puntos de drenaje o vaciamiento de contenidos significativos. (p, 23).

Aunque la enseñanza de las Ciencias Sociales presenta desafíos, no se debe considerar que sea imposible llevar a cabo actividades motivadoras en esta área. Hay diversas estrategias que pueden ayudar al docente a tener éxito en sus clases. Para lograrlo, este debe familiarizarse y utilizar las diferentes estrategias pedagógicas disponibles, lo que transformará su aula en un entorno agradable y estimulante.

Con el fin de preparar al niño para enfrentar la realidad social y comprender los eventos que ocurren a su alrededor, es esencial buscar el método más efectivo y las herramientas más adecuadas. En este contexto, se ha observado que uno de los enfoques más idóneos para la enseñanza es el uso del juego.

Simplemente repetir información frente a un salón de clases no suele ser muy efectivo, ya que los niños pueden olvidar fácilmente. En cambio, estimular a los estudiantes con actividades que involucren movimiento, desafío y especialmente el juego, les brinda experiencias memorables que les ayudan a retener lo aprendido.

Esto no implica que los métodos tradicionales de enseñanza no sean útiles. Leer un libro o hacer un resumen no carece de valor en la educación de un niño. Más bien, se trata de reconocer que tanto el libro como el juego son herramientas de enseñanza, y al no menospreciar ninguno de los dos, podemos observar los beneficios notables que el juego aporta al proceso educativo.

Dentro de este mismo marco, es vital entender los intereses y gustos de los niños, lo que les apasiona y les motiva. Además de considerar el contenido que queremos enseñar, es esencial estudiar cómo lo haremos, tomando en cuenta lo que captura la atención del estudiante. La selección de recursos se convierte en nuestro mejor aliado para hacer de la clase de Ciencias Sociales un espacio de aprendizaje atractivo. No obstante, no podemos descartar lo tradicional, como el uso de mapas, libros u otras herramientas fundamentales para estas lecciones. Es crucial llevar a los estudiantes a participar activamente en el proceso pedagógico, asegurándonos de que aprendan lo que queremos enseñarles.

Además de escoger un recurso pertinente cuando implementamos la estrategia del juego en las clases de Ciencias Sociales, debemos tener presente de no pensar lo lúdico en el aula como un insumo para el corto plazo, o como un distractor para que pase rápido la hora; sino que lo debemos hacer con el fin de lograr un cambio, una transformación en el pensamiento del niño. Que los alumnos realmente sientan que la clase que está dictando el docente en un futuro les servirá de algo.

Cuando esto acontece se puede observar como las clases de Ciencias Sociales se enriquecen paulatinamente con el aporte de los estudiantes. Esas clases se convierten en un

ida y vuelta de contribuciones y participaciones activas. Una autora contemporánea que hace hincapié en esto es Marilina Rotger (1981) propone esta escritora que las aulas sean activas y en movimiento, lo que implica salir de lo tradicional y posicionarse en un campo de nuevos desafíos, donde los niños experimenten, jueguen y descubran por sí mismos nuevas maneras de aprender. Romper con lo conservador y habitual hace que los niños salgan de su zona de confort para animarse a descubrir cosas nuevas sin dejar de aprender.

Siguiendo con la idea previamente mencionada acerca de cómo elegir los recursos para implementar la estrategia del juego en las clases de Ciencias Sociales, es esencial considerar que deben ser acordes a la edad de los estudiantes. Las observaciones se llevaron a cabo en niños de 10 y 11 años, por lo tanto es importante tener en cuenta la teoría de Piaget que indica que a esa edad los niños comienzan a relacionarse más con sus compañeros. Los juegos en equipo son los más apropiados. De este modo, los recursos utilizados en el aula también se enfocaron en promover el trabajo en grupo.

Los juegos van provocando que los estudiantes se involucren emocional, funcional, racional y expresivamente, estando orientado para que en la preadolescencia se genere un desarrollo comunicacional entre pares y se fortalezca la acción colaborativa como el trabajo en conjunto. Una vez que el niño juega, experimenta y descubre elementos relacionados a las Ciencias Sociales mediante el juego, este se va acercando paulatinamente y de forma integrada, al objeto de estudio de las Ciencias Sociales. Esto lleva a que los estudiantes desarrollen un pensamiento analítico que les capacitará para que a futuro puedan identificar, explicar y detallar situaciones específicas.

En tal sentido las Ciencias Sociales están estrechamente conectadas a contenidos como las actividades humanas, la política, la economía, la cultura, el tiempo histórico, entre otros. Esos temas están expuestos a diferentes interpretaciones donde los niños de acuerdo a vivencias y contenidos aprendidos en la escuela van formando su propia postura. El juego por su parte aportó a que los niños indaguen y analicen distintas realidades, provocando que estas no les resulten difíciles de comprender debido a su complejidad. Forjando así una posible cultura democrática, toma de posturas y decisiones determinadas y un análisis de problemáticas.

La intención del docente al utilizar el juego como estrategia de enseñanza en las Ciencias Sociales implica que anteriormente se plantee qué, cómo, para quién, para qué, la forma y el por qué se va a enseñar cierto contenido, siempre teniendo en cuenta que el juego posibilita, facilita y nutre las prácticas docentes buscando que algunos saberes se carguen de sentido y resulten significativos para los alumnos. El uso del juego despierta el interés de los

educandos permitiendo que disfruten y se diviertan, al mismo tiempo que exploran, adquieren y desarrollan nuevas habilidades para su crecimiento en el mundo. Por otra parte utilizar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje invita al docente a reflexionar sobre qué significa jugar, cómo llevarlo a cabo, desde qué enfoque teórico, con qué objetivo, considerando si se puede aprender con el juego elegido, cuándo implementarlo, quiénes participarán y qué hacer con los resultados obtenidos del juego.

En el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tiene alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad, con mayor o menor grado de sistematicidad. Así ha sido históricamente y así sigue siendo hoy. Podríamos preguntarnos aquí con qué intenciones y en qué circunstancias. (Rodríguez Saenz 2010: p, 77)

Resulta fundamental tener conocimiento que el docente es el responsable y quien tiene la tarea de crear procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de diversas estrategias educativas. Por ese motivo el rol que cumple el maestro es trascendental dentro del aula. En otras palabras, el rol docente se vuelve la base de una enseñanza exitosa.

El Plan Nacional de Política Educativa (2020-2025) establece una serie de acciones y metas para el período de gobierno actual, las cuales son evaluadas para medir su éxito. Este plan tiene como objetivo coordinar las actividades de todas las instituciones educativas, asignando roles específicos para cada acción y priorizando la calidad del aprendizaje, con metas comunes definidas. Se basa en cinco áreas principales: control ciudadano y gestión responsable, mayor coordinación para una mejor utilización de los recursos, ampliación de oportunidades para todos, mejora de la calidad educativa con enfoque en los más vulnerables y una mejor formación docente para una educación de excelencia.

Aunque el Plan Nacional de Política Educativa (2020-2025) no aborda directamente la implementación del juego en las clases de Ciencias Sociales, contiene un principio general que enfatiza el rol y la formación de los docentes para "lograr una educación de calidad, fortaleciendo su preparación frente a los desafíos que plantea la evolución tecnológica, el desarrollo de la economía del conocimiento, la inclusión educativa y las crecientes demandas asociadas al ejercicio de la ciudadanía" (p.6).

El papel del docente es crucial en el entorno escolar, ya que va más allá de simplemente transmitir conocimientos, sino que implica innovar y crear situaciones de aprendizaje significativas. Según Litwin (2012), el enfoque deseado es aquel en el que el docente funge como facilitador del aprendizaje. Esto significa que el docente no solo enseña, sino que también establece un ambiente propicio para que los estudiantes desarrollen

habilidades críticas, pensamiento autónomo y capacidad de aprender de manera independiente.

La autora también promueve la implementación del aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajan juntos en grupos para alcanzar metas comunes. Esto fomenta la colaboración, el intercambio de ideas y la resolución de problemas en equipo.

Es esencial considerar también lo planteado por Anijovich (2010) en relación con los docentes, quienes deben invertir en su formación continua y aprender constantemente de sus alumnos. Esto les permitirá enfrentar cualquier situación en el aula con mayor seguridad. La capacitación constante de los docentes les ayudará a adaptarse a los cambios, especialmente ante la transformación curricular y todas las implicaciones que conlleva. Un docente competente es aquel que comprende las necesidades de sus alumnos y busca todas las oportunidades posibles para que puedan aprender y comprender mejor.

Es importante resaltar el proceso de tránsito de un programa a otro y la transformación curricular experimentada durante el último año de práctica. Esta etapa representó el mayor desafío, ya que implicó una articulación entre ambos programas y la aplicación de nuevos componentes tanto en lo teórico como en lo práctico. Dicha transformación curricular no solo fue desafiante en términos de aplicación, sino que también implicó un compromiso constante con la innovación educativa y una adaptación continua a los avances en el campo de la educación.

En base a esto es importante señalar que para obtener un mejor resultado se tuvieron presentes y se desarrollaron las diez competencias planteadas por Perrenoud (2004) para lograr el objetivo de ser ese docente competente. Destacando trabajar en equipo, utilizar las nuevas tecnologías, organizar y animar situaciones de aprendizaje y organizar la propia formación continua.

En síntesis, el rol del docente en el proceso educativo va más allá de ser un mero transmisor de conocimientos. El docente es un guía, un facilitador y un motivador que tiene la responsabilidad de crear un ambiente de aprendizaje estimulante y significativo para sus estudiantes. Su capacidad para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno y utilizar diversas estrategias pedagógicas es fundamental para fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Tal como se ha analizado en esta sección y durante el transcurso de la práctica docente, la introducción del juego en las clases de Ciencias Sociales se presentó como un desafío, sin embargo, un desafío que ha dejado una impronta positiva y enriquecedora.

Posibles estrategias didáctico-pedagógicas

Teniendo en cuenta el objetivo del presente ensayo que es analizar la importancia del juego en la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales, se considera que es tarea del docente implementar estrategias didáctico-pedagógicas que promuevan el entusiasmo en los alumnos y que permitan que estos logren aprender a través de dicha acción de jugar.

Es crucial desarrollar algunas estrategias que faciliten que cada niño pueda lograr aprendizajes significativos. El factor clave radica en crear un enfoque atractivo y entretenido, fundamental para progresar hacia una educación inclusiva y de alto nivel.

Desde un enfoque inicial, se contempla la implementación de un área destinada a brindar a los niños la certeza de disponer de recursos y materiales relacionados con el ámbito Social, con el propósito de establecer un lugar similar a un "rincón". Este lugar, a semejanza del rincón de lectura donde los infantes pueden disfrutar de la lectura de manera libre, así como el rincón de matemáticas donde encuentran juegos alusivos a esta disciplina, se pretende que sea un espacio ambientado específicamente para suscitar la curiosidad y el interés de los niños por participar en actividades relacionadas con la esfera Social.

Dentro de ese espacio, resultaría adecuado incorporar juegos de tipo puzzle que aborden eventos históricos significativos, así como juegos de mesa adaptados que contengan conceptos relacionados con la geografía. Asimismo, la implementación de vestimentas que les permitan caracterizar épocas pasadas y otras actividades afines sería una medida apropiada para enriquecer la experiencia educativa y lúdica de los niños.

Además, sería factible organizar juegos fuera de dicho espacio, aprovechando la totalidad del ambiente áulico, con la finalidad de implementar actividades donde los niños puedan emplear su cuerpo como herramienta de aprendizaje en conjunción con el trabajo en equipo. Por ejemplo, se podrían llevar a cabo juegos de roles donde los alumnos adopten los personajes de figuras históricas y participen en debates o discusiones simulando la época correspondiente. Asimismo, se podrían promover dramatizaciones, permitiendo a los estudiantes crear y presentar representaciones cortas basadas en eventos históricos, figuras relevantes o conceptos sociales.

No solo se limitarían estas actividades al interior del aula, sino que también se podrían realizar fuera de este, como por ejemplo, la organización de una "caza del tesoro histórica". En esta actividad, los estudiantes participarían en la búsqueda de pistas (distribuidas por toda la escuela) o tesoros relacionados con la historia, la geografía, la ciudadanía y toda disciplina vinculada a las Ciencias Sociales.

Además, se contempla la integración de la tecnología, dado que es un elemento que actualmente resulta atractivo para los estudiantes y con el cual se sienten muy identificados. Los juegos educativos en línea constituirían una opción valiosa, aprovechando plataformas como Kahoot o Quizlet Live, donde el docente puede elaborar el contenido deseado y vincularlo al área pertinente, adaptándolo así a las necesidades de todos los alumnos.

Otra alternativa para la integración de la tecnología sería a través de aplicaciones de realidad aumentada, como ARLOOPA o HP Reveal, las cuales posibilitan la creación de experiencias inmersivas. Por ejemplo, los estudiantes podrían explorar lugares históricos o artefactos utilizando sus dispositivos móviles, lo que añadiría un componente interactivo y visualmente enriquecedor a su aprendizaje.

También sería beneficioso considerar la opción de realizar recorridos virtuales utilizando recursos como Google Earth. Estos recorridos por lugares históricos, monumentos o regiones geográficas serían muy atractivos para los estudiantes, ya que les permitirían explorar de manera interactiva y detallada sitios relevantes para su aprendizaje. Asimismo, la visualización de museos virtuales podría complementar su comprensión sobre arte y cultura, ofreciendo una perspectiva enriquecedora y accesible.

En conclusión, la implementación de estrategias que van desde la creación de espacios temáticos en el aula hasta la integración de tecnología como juegos educativos en línea, aplicaciones de realidad aumentada y recorridos virtuales, ofrece un abanico de oportunidades para enriquecer el aprendizaje social de los estudiantes. Estas iniciativas no solo promueven el interés y la participación activa, sino que también brindan experiencias inmersivas y accesibles que complementan el estudio de la historia, la geografía, el arte y la cultura. Esta variedad de enfoques ayuda a los alumnos a conectar con el contenido de manera significativa, fomentando su curiosidad, creatividad y comprensión de los conceptos sociales claves.

Conclusiones

El tema escogido para este trabajo surge de la motivación que provocó el asunto en el desarrollo de las prácticas docentes. La implementación de las metodologías activas donde claramente se encuentra el jugar, dan paso a que espacios tan importantes en la vida del niño como lo son las Ciencias Sociales no sean áreas poco frecuentadas por los maestros. El juego es una herramienta fundamental que guía al docente y apoya al estudiante; es un pilar esencial en la enseñanza. Todo maestro que busca el buen aprendizaje de sus niños debería tener presente esta estrategia aludiendo al resultado positivo que este provoca en los alumnos.

El educador que aspira a unirse al rumbo del cambio y respaldarlo debe tener en cuenta la necesidad de contribuir desde su posición para lograr dicha transformación. Cada estudiante tiene el derecho de acceder a la educación, pero esto va más allá de la mera asistencia a un centro de estudios. Acceder a la educación implica que todos los alumnos deben contar con las herramientas necesarias para comprender la enseñanza que el docente intenta transmitir. Basándonos en los autores mencionados y las experiencias vivenciadas, se puede afirmar que el juego emerge como una estrategia que involucra a los estudiantes como actores centrales en el proceso educativo.

De todas las experiencias que se vivenciaron con la implementación del juego no hubo siquiera una que fallara. En todas las instancias los alumnos se sintieron atraídos, motivados y entusiasmados por aprender más. Este accionar motivó además la participación de todos los estudiantes y la incorporación de cada uno de ellos a la actividad que se estuviera desarrollando. Lo que quiere decir que el juego fue ese elemento que unió en cierto sentido al grupo.

La colaboración, la cooperación y la ayuda mutua se hicieron notar siempre, y, a pesar de que en la mayoría de los casos estuvo presente la competición; se pudo apreciar la unión que se generó en cada subgrupo. Las actividades planificadas mediante juegos se desarrollaron exitosamente preparando al niño para un futuro no muy lejano donde la convivencia con otros se vuelve un factor esencial en la vida humana.

Además de ayudar a establecer buenos vínculos, el juego fue siempre una herramienta esencial a la hora de allegar conceptos y contenidos sobre Ciencias Sociales. Contenidos que quizás de otra forma los niños no hubieran podido comprender por su carácter complejo. Destacando que en el nivel que se encontraban (su último año escolar) el área de las Ciencias Sociales fue fundamental para la preparación de estos a una nueva etapa que estaban a punto de transitar: el tercer ciclo

Aunque el juego en esta área no solamente los ayudó a prepararse a futuro para su nueva trayectoria sino que también los ayudó a comprender cuestiones que estaban ocurriendo a su alrededor en el ahora y discernir situaciones del pasado.

Esto se volvió relevante ya que las Ciencias Sociales desempeñan un papel fundamental en la educación escolar. Proporcionan a los estudiantes una comprensión profunda del mundo que les rodea, les ayudan a desarrollar habilidades críticas de pensamiento y análisis, y fomentan el desarrollo de una conciencia social y cívica. Las Ciencias Sociales en la escuela son esenciales para una educación completa y equilibrada que prepare a los estudiantes para ser miembros activos y responsables de la sociedad.

Hay que destacar que el jugar y las Ciencias Sociales son dos grandes temas, ambos complejos, ambos necesarios en la vida de los niños. Y el docente que los vincula va a presenciar como la enseñanza de este espacio provoca transformaciones positivas en la vida de los estudiantes. Va a percatar en ellos el interés por abordar más sobre esta ciencia y notará la postura racional y crítica que estos toman. Aspectos que son muy importantes lograr en la enseñanza actual.

Resulta importante mencionar la inspiración que llevó a elegir el título de este trabajo, ya que este refleja precisamente su contenido y propósito. Se considera que toda la experiencia durante la práctica docente ha sido un desafío en sí mismo. Este desafío se ha evidenciado desde la implementación de metodologías activas en las clases, que implicaron un cambio significativo en la dinámica educativa y en la forma de enseñar y aprender. Además, se destaca la desvinculación entre lo objetivo y lo subjetivo sin desestimar las vivencias y experiencias de los estudiantes, donde el mayor reto fue la separación del contenido objetivo de las percepciones y creencias de ellos.

Aunque el desafío más significativo, sin embargo, radicó en el tránsito de un plan educativo a otro con la transformación educativa. Este proceso implicó la adaptación a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo. Esta transformación no solo representó un desafío logístico y organizativo, sino también un reto emocional y pedagógico, que demandó desarrollar nuevas habilidades y competencias para responder de manera efectiva a los cambios en el campo de la educación. En resumen, la elección del título de este trabajo refleja el viaje desafiante y transformador que fue la práctica docente, marcado por la innovación, la adaptación y el compromiso con una educación de calidad.

Referencias Bibliográficas:

- ANEP. CEIP. (2008). “Programa de Educación Inicial y Primaria”. Rosgal. Montevideo, Uruguay.
- ANEP TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA (2022) Marco Curricular Nacional (MCN)
- ANEP (2023) Programa de Educación Básica Integrada (EBI)
- Anijovich, R. (2004). Una introducción a la enseñanza para la diversidad. El trabajo en aulas heterogéneas. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: https://portaldelasescuelas.org/wp-content/uploads/2016/03/1_a_Ensenanza_en_aulas_heterogeneas.pdf
- Anijovich, R.; Mora, S. (2010). Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula. Buenos Aires. Primera edición. Aique grupo editor.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1959). Declaración de los Derechos del Niño.
- Dewey, J. (1925). Experiencia y Naturaleza. Open Court Publishing Company.
- Freire, P. (1993). Cartas a quien pretende enseñar. Siglo XXI Editores.
- Litwin, E (2012). El oficio de enseñar, Buenos Aires, Argentina. Editorial: Paidós.
- Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay. (2008). Ley General de Educación N°18.437.
- PERRENOUD, Philippe. (2004). Diez nuevas Competencias para enseñar; Invitación al Viaje (1a. ed.). BARCELONA: GRAO.
- Piaget, J. (1956). La Psicología del niño. Recuperado de: (<https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>)
- Rodríguez Sáenz, I. (2010). El juego como contenido en Sarlé, P. (coordinadora) (2010) Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela. Buenos Aires. Homo Sapiens.
- ROTGER, Marilina (2023) “Aulas Activas y en movimiento” 1a ed. Córdoba. Editorial Brujas.
- ROSTAN, Elina (2003): “Las Ciencias Sociales y la escuela: desafíos y propuestas” en A.A.V.V.: ¿Qué enseñar? ¿Cómo enseñar? Montevideo: Edición de la Revista de la

Educación del Pueblo. Recuperado de:

(<https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-09/Fundamentaci%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%20de%20la%20propuesta%20Las%20familias%20son%20diferentes.pdf>)

- Sánchez-Palacín, M. D., & García Fernández, F. (2000). El juego en educación infantil: Una propuesta de intervención pedagógica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 24, 79-95.
- Tobón M (2010). *Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica*. ECOE. Bogotá Colombia. Recuperado de:
(<http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf>)
- Vygotsky, L. S. (1924). *Psicología Pedagógica*. Recuperado de:
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63353234/PSICOLOGIA_PEDAGOGICA-undo20200518-65007-1sht4ow-libre.pdf]
- ZELMANOVICH, Perla (1998) *Didáctica de las Ciencias Sociales II*. Buenos Aires: Ed. Paidós Educador. Recuperado de:
(<https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-09/Fundamentaci%C3%B3n%20did%C3%A1ctica%20de%20la%20propuesta%20Las%20familias%20son%20diferentes.pdf>)