

# TEJIENDO VÍNCULOS A TRAVÉS DEL JUEGO

---

Análisis Pedagógico de la Práctica Docente

Georgina Huelmo

01/01/2024

RESUMEN.....	3
ABSTRACT .....	3
PALABRAS CLAVES.....	3
TEMA.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
MARCO TEÓRICO.....	11
La educación como derecho fundamental.....	11
El juego: mucho más que una estrategia didáctica.....	13
Vínculos a través del juego.....	15
El impacto de la pandemia en los vínculos y en el juego.....	17
El impacto del no juego en la hora de recreo.....	18
Estrategias para promover el juego en el entorno escolar .....	18
ANÁLISIS DE ENCUESTAS.....	19
REFLEXIÓN FINAL.....	22
BIBLIOGRAFÍA:.....	24

## RESUMEN



Este ensayo se centra en la importancia del juego como estrategia para fomentar vínculos y promover el desarrollo integral de los estudiantes. El juego se presenta como fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, según teorías de Piaget, Vygotsky, Montessori y otros, quienes subrayan cómo el juego facilita el aprendizaje y la exploración del mundo. Además, se discute cómo la falta de juego, especialmente durante el recreo, puede tener consecuencias negativas en el aprendizaje y el bienestar general de los estudiantes.

## ABSTRACT

This essay focuses on the importance of play as a strategy to foster bonds and promote the comprehensive development of students. Play is presented as fundamental for the cognitive, emotional, and social development of students, according to theories by Piaget, Vygotsky, Montessori, and others, who emphasize how play facilitates learning and the exploration of the world. Additionally, it discusses how the lack of play, especially during recess, can have negative consequences on students' learning and overall well-being.

## PALABRAS CLAVES

Juego – vínculo – recreo – pares – pandemia – aprendizaje – impacto

## TEMA



La importancia del juego para crear y potenciar los vínculos dentro y fuera del aula.

## INTRODUCCIÓN



El presente ensayo académico se enmarca dentro de la materia Análisis Pedagógico de la Práctica Docente de la carrera de Magisterio, el mismo pretende analizar la importancia del juego para crear y potenciar los vínculos dentro y fuera del aula, así como la importancia de la formación integral de los estudiantes, es decir, en todas y cada una de sus dimensiones (intelectual, social, moral, física, entre otros).

Como universo tomaremos a la escuela de práctica Número 32 de Rocha “José H. Figueira”, para posicionarse en un espacio más pequeño y así centralizar en él. Esta escuela es conocida como “Escuela de Unibazo” debido a que dicha familia cedió el primer espacio que en sus inicios funcionaba sobre la Ruta 9, en el Barrio De la Paja.

Inicialmente ofrecía hasta 4° año, expandiéndose progresivamente hasta incluir los ciclos de 5° y 6° comenzando a funcionar también en ambos turnos; en 1956 incorporó practicantes para observación y participación activa en el aprendizaje.

En 1963, la escuela se trasladó a su ubicación actual, una casa-quinta donada por la familia Ventancort y reconstruida con la colaboración del Batallón de Infantería N°12, I.M.R. y policía. Este traslado marcó un hito en su desarrollo físico y estructural, consolidándola como un espacio educativo esencial en la comunidad.

La escuela no solo ha evolucionado en términos de infraestructura, sino también en su enfoque educativo y su integración con la comunidad. En 1990, se amplió con la construcción del salón de Educación Inicial, reconociendo la importancia de los primeros años de formación.

Además, ha sido categorizada en diversas ocasiones, primero como de Contexto Socio-Cultural Crítico en 2008 y luego como escuela A.PR.EN.D.E.R (Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas) en 2011, adaptándose a las necesidades cambiantes de sus estudiantes y entorno.

La escuela cuenta también con un maestro comunitario, figura fundamental que trabaja en estrecha colaboración con las familias y la comunidad local para fortalecer los lazos educativos y sociales. Este maestro desempeña un papel crucial como nexo entre los estudiantes y en la promoción de actividades que enriquecen la vida escolar y comunitaria.



La zona donde se encuentra la escuela presenta características sociales específicas, como familias numerosas de escasos recursos económicos, con acceso limitado a empleos estables y servicios básicos. A pesar de las dificultades, la comunidad se moviliza activamente utilizando transporte público local para acceder a servicios y oportunidades educativas en la ciudad.

Es crucial destacar que, a pesar de los desafíos socioeconómicos que enfrenta el barrio, la escuela José H. Figueira despliega esfuerzos significativos para proporcionar una educación integral y de calidad, sirviendo como un faro de esperanza y desarrollo para las generaciones futuras en Rocha.

Posicionándose en este escenario llama la atención los vínculos que se generan en las horas de juego y docentes que utilizan el juego como estrategia para establecer vínculos entre los estudiantes y entre docente-alumno para mejorar las interacciones que se establecen entre ambos actores.

El juego es una actividad esencial para el desarrollo de los estudiantes y es una forma natural de aprender y explorar el mundo que les rodea. Jean Piaget<sup>1</sup> destacó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, enfatizando cómo el juego actúa como medio natural para explorar y comprender el mundo que nos rodea. Para Piaget, el juego no solo refleja el nivel de desarrollo cognitivo, sino que también facilita la asimilación de conceptos abstractos y el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas y la imaginación. Por otra parte, Lev Vygotsky<sup>2</sup> introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo, donde el juego tiene un papel crucial al permitir que los estudiantes desempeñen habilidades en un entorno que está más allá de su

---

<sup>1</sup> Psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo.

<sup>2</sup> Psicólogo destacado en la psicología del desarrollo nacido en Bielorrusia.

<sup>3</sup> Médica, pedagoga, psiquiatra y filósofa italiana.

<sup>4</sup> Teólogo, filósofo y pedagogo de República Checa.

capacidad actual, facilitando así el aprendizaje con ayuda de otros. Lev asegura que *“El juego y el aprendizaje son intrínsecamente interdependientes. En el juego, el niño siempre se comporta más allá de su edad, por lo que en el juego puede actuar en términos de la zona de desarrollo próximo”*. María Montessori<sup>3</sup> también hace énfasis sobre el poder del juego y la exploración libre como medios para que puedan descubrir el mundo y desarrollar habilidades a su propio ritmo, utilizando materiales educativos específicos que fomentan la interacción activa y sensorial en el entorno.

El juego empezó a ser más relevante gracias al concepto que propone Juan Amós Comenio<sup>4</sup> llamado “pampaedia”, que apoyaba una educación más universal donde se enseñara a todos. El objetivo era hacer que el estudio fuera agradable y no tedioso, vinculando así los conceptos elementales con los más complejos para facilitar el aprendizaje. Comenio escribió que el estudio debería ser “completamente práctico, completamente grato”, convirtiendo a la escuela en una experiencia más placentera y un “agradable preludio de nuestra vida”. Este enfoque determinó las bases para futuros movimientos educativos como la Escuela Nueva, la cual transformó la educación tradicional mediante la introducción de métodos pedagógicos innovadores, entre ellos el uso del juego como herramienta educativa primordial. El reconocimiento del juego como parte integral de la educación ha crecido significativamente ya que hoy en día se entiende que el juego no solo fomenta el aprendizaje académico, sino que también promueve el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Una de las mayores ventajas del juego en las escuelas es que proporciona un ambiente seguro y sin riesgos para que los estudiantes experimenten, prueben nuevas cosas y desarrollen su creatividad. Al jugar, los estudiantes pueden aprender a resolver problemas, tomar decisiones, desarrollar habilidades de comunicación y colaborar con otros estudiantes. Además, el juego fomenta la imaginación y la creatividad, lo que puede tener un impacto positivo en el aprendizaje y la resolución de problemas a largo plazo.

Otra ventaja importante del juego en las escuelas es que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades emocionales y sociales. Al jugar, ellos pueden aprender a regular sus emociones, a trabajar en equipo, a desarrollar la

empatía y a entender los sentimientos de los demás. Estas habilidades son fundamentales para el éxito en la vida, tanto personal como social.



En ciertos casos, se ha podido observar cómo algunos estudiantes no pueden mantener el contacto visual con sus pares, no se prestan útiles escolares o juegos en el recreo, tienen maneras inadecuadas de comunicarse entre ellos, cuando se propone trabajar en grupo se niegan y no les gusta, no brindan ayuda y mantienen una competencia entre sí. Ante esta problemática surgen varias preguntas como, por ejemplo: ¿se brinda la oportunidad de interactuar y establecer vínculos?, ¿el docente prioriza la acumulación de saberes en sus estudiantes?, ¿se fomenta en los estudiantes el desarrollo de sus emociones a través del juego?, ¿se valoran y desarrollan las distintas formas de acceder al conocimiento?, ¿se potencian las habilidades de los estudiantes a través del juego?, ¿los docentes están al tanto de la verdadera importancia del juego en el aula?

La adquisición de ciertas habilidades en los docentes es fundamental para obtener resultados educativos favorables. Es necesario que este establezca un vínculo con los estudiantes en particular para facilitar la integración entre ellos y que utilicen una metodología centrada en las características de los mismos y no tanto en los contenidos a abordarse.

La familia y la sociedad tienen un papel fundamental en el desarrollo y éxito de una escuela primaria. La educación es una tarea que va más allá del aula y requiere de una colaboración estrecha entre la escuela, la familia y la sociedad en general.

En primer lugar, la familia es el primer núcleo social al que pertenece el niño y la niña, y su apoyo es esencial para el éxito escolar. La participación activa de los padres en la educación de sus hijos es una herramienta clave para fomentar su motivación, su interés y su compromiso con el aprendizaje. Además, la familia puede proporcionar un ambiente emocionalmente seguro y estable que favorezca el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

En segundo lugar, la sociedad es un agente importante en la educación de los estudiantes. La escuela es una institución que forma parte de la



comunidad, y es fundamental que exista un diálogo y una colaboración entre la escuela y la sociedad en general. La sociedad puede proporcionar recursos y apoyo a la escuela, y puede contribuir a la formación de valores y actitudes positivas en los estudiantes.



En este sentido, la familia y la sociedad son importantes aliados en la educación de los estudiantes en una escuela primaria. La colaboración y el diálogo entre ellos pueden contribuir a una educación más completa, integral y de calidad. Ante esto, se toma en cuenta la empatía, sensibilidad, motivación, emociones, y el compromiso que asume el docente para propiciar el aprendizaje de determinados vínculos y qué metodologías emplear según la ocasión.

Otro de los aspectos que debemos tener en cuenta y debemos lograr es generar un adecuado clima de aula y acuerdos entre pares y entre docentes y estudiantes. Debe ser un fin en sí mismo, y es la base para que se puedan generar adecuadas situaciones de aprendizaje. Es sumamente importante promover actividades lúdicas que aspiren a tejer vínculos entre el grupo de pares ya que tanto en su formación como en el ámbito laboral y familiar los estudiantes van a tener que relacionarse, y trabajar en equipo, por ende, les servirá para la vida.

En síntesis, en dicho ensayo académico se hará hincapié en la importancia del juego como estrategia para fomentar los vínculos, y cómo se puede promover el desarrollo integral de los estudiantes a través del mismo, dado que el juego es una actividad esencial en el desarrollo humano, particularmente en la infancia, donde se convierte en un medio fundamental para el aprendizaje y la socialización. En el contexto educativo, el juego no solo facilita el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, sino que también fomenta la creación y el fortalecimiento de vínculos tanto dentro como fuera del aula. Sin embargo, la ausencia de juego, especialmente durante el recreo, puede tener un impacto negativo significativo en el aprendizaje y el bienestar general de los estudiantes. Este ensayo explora la importancia del juego en la educación y los efectos adversos que puede tener su ausencia.

El estudiante mediante el juego adquiere diferentes roles y eso lo ayuda a insertarse tanto en la familia como en el aula y en la sociedad. En el contexto

familiar, el juego puede involucrar roles como el de hijo/a, hermano/a, etc.; lo cual los ayuda a entender sus responsabilidades, practicar habilidades de comunicación y desarrollar empatía al considerar los sentimientos y necesidades de otros miembros. En el aula, el juego puede implicar roles de estudiante, líder de grupo, o compañero/a de clase. Esto les permite practicar habilidades de colaboración, negociación y resolución de problemas mientras trabajan en equipo para lograr objetivos comunes. En la sociedad, el juego puede implicar roles como ciudadano/a, trabajador/a, entre otros. A través de estos roles, los estudiantes aprenden sobre las estructuras y expectativas sociales, así como sobre cómo contribuir positivamente a su comunidad.

### La educación como derecho fundamental

En Uruguay, la educación es un derecho reconocido y garantizado por la Constitución de la República y por diversas leyes y políticas públicas que buscan garantizar el acceso a una educación de calidad a todas las personas.

La Ley General de Educación, aprobada en el año 2008, establece que la educación es un derecho humano y una responsabilidad del Estado y la sociedad en su conjunto. Esta ley reconoce la educación como un proceso integral, que busca desarrollar las capacidades físicas, emocionales, cognitivas y sociales de las personas, y que debe ser inclusivo y respetar la diversidad y la equidad.

El Código de la Niñez y Adolescencia decreta en el Capítulo II (de los Derechos de los Niños y Adolescentes) como un derecho esencial

*“Todo niño y adolescente tiene derecho intrínseco a la vida, dignidad, libertad, identidad, integridad, imagen, salud, educación, recreación, descanso, cultura, participación, asociación, a los beneficios de la seguridad social y a ser tratado en igualdad de condiciones cualquiera sea su sexo, su religión, etnia o condición social.”* (Art. 9°).

UNICEF (United Nations International Children’s Emergency Fund) declara que

*“Cada niño y niña tiene derecho a ser cuidado por una familia; ser protegido contra las enfermedades y la violencia; a jugar y participar en actividades recreativas y culturales; a recibir una educación de calidad; a opinar libremente y ser escuchado; y ejercer todos sus derechos.”*

En Uruguay, la educación es obligatoria y gratuita desde el nivel inicial hasta el bachillerato. Además, el Estado garantiza el acceso a la educación a través de diversas políticas y programas, como el Plan Ceibal, que proporciona computadoras y conexión a internet a todos los estudiantes y docentes de las escuelas públicas del país. Estas computadoras poseen juegos con intenciones

pedagógicas para el docente pero con la intención de jugar y divertirse para el estudiante.

En este sentido el sistema educativo uruguayo se caracteriza por una fuerte inversión en educación, una amplia cobertura y una atención a la diversidad y a las necesidades específicas de los estudiantes. Además, se promueve una educación crítica, reflexiva y participativa, que busca formar ciudadanos responsables y comprometidos con su comunidad y su entorno.

A pesar de los avances y logros alcanzados en materia educativa en Uruguay, aún existen desafíos y desigualdades que deben ser abordados. Es necesario seguir trabajando en la mejora de la calidad de la educación, en la formación docente y en la promoción de la equidad y la inclusión educativa, para garantizar el pleno ejercicio del derecho a la educación para todas las personas en Uruguay.

Recuperando la importancia del juego en los estudiantes se considera que es una actividad fundamental en la vida de los estudiantes, ya que les permite explorar y descubrir el mundo que les rodea, desarrollar habilidades y capacidades, experimentar y expresarse de manera creativa y libre.

El juego es una actividad natural y espontánea en los estudiantes, que les permite aprender a través de la experiencia y la exploración. A través del juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales, como la coordinación, la imaginación, la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la empatía y la cooperación.

El investigador y psiquiatra Stuart Brown propone la siguiente definición:

*“[...] al juego como un impulso biológico que forma parte integral del ser humano. Es un factor que determina el éxito y la felicidad a lo largo de la vida. El juego es una actividad ancestral voluntaria que causa satisfacción y placer en el individuo. Para el crecimiento social, emocional e intelectual de los niños, es primordial el juego.”* (Brown, 2009, citado en Ponce, 2014, p.20)

El juego también es importante para el desarrollo emocional de los estudiantes, ya que les permite expresar y explorar sus emociones, aprender a

regularlas y a relacionarse con los demás de manera positiva y saludable. El juego es un espacio seguro para los estudiantes donde pueden experimentar, equivocarse, y aprender sin miedo al fracaso o la crítica.

Además, el juego es una actividad placentera y motivadora para los estudiantes, que les permite disfrutar y aprender al mismo tiempo. El juego fomenta la curiosidad, la exploración y la creatividad, y puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su autoestima, su confianza y su motivación para aprender y descubrir cosas nuevas.

La UNESCO (1980), en su documento “El niño y el juego” menciona lo siguiente:

*“Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad.”* (p.5).

Para Bruner la mejor manera de enseñar es utilizando el juego como recurso. Él aseguraba que los estudiantes que participan en el aprendizaje práctico y actividades basadas en la experiencia de juego, adquieren beneficios tales como el aumento de la motivación, la creatividad impulsada, habilidades de resolución de problemas mejoradas, un mayor sentido de la responsabilidad personal y la alegría de la autonomía y la independencia.

En resumen, el juego es una actividad esencial en la vida de los estudiantes, ya que les permite explorar y descubrir el mundo de manera activa y creativa, desarrollar habilidades y capacidades, experimentar y expresarse de manera libre y segura, y disfrutar aprendiendo y descubriendo cosas nuevas. Por esta razón, es importante que los estudiantes tengan acceso a espacios y materiales de juego adecuados a su edad y necesidades, y que se fomente el juego como una actividad fundamental en su desarrollo.

### **El juego: mucho más que una estrategia didáctica**

El juego como estrategia didáctica puede ser utilizado en distintas áreas y niveles educativos, desde la educación infantil hasta la educación superior. Por

ejemplo, en la educación infantil, el juego puede ser utilizado para enseñar conceptos básicos como los colores, las formas y los números, mientras que en la educación superior, puede ser utilizado para enseñar habilidades más complejas, como la resolución de problemas y la toma de decisiones.



Además de construir juntos el conocimiento, el docente debe transmitir valores y reglas. Tal y como expresa Giroux:

*“El concepto de autoridad emancipatoria sugiere que los docentes son portadores de conocimiento crítico, reglas y valores por medio de los cuales enuncian y problematizan conscientemente su relación recíproca, con los alumnos, con la asignatura y con la comunidad en general...”*

(Citado en ANEP, 2008.p.36).

Viciania<sup>5</sup> y Conde<sup>6</sup> manifiestan que el juego es un elemento clave para el desarrollo de las capacidades cognitivas, motrices, afectivas, relaciones y sociales del niño y la niña, al expresar la siguiente definición: *“el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”*. (Viciania y Conde, 2002, Citado en Bazurto, 2021).

Por su parte, María Montessori manifiesta que el juego le brinda al niño y a la niña la capacidad de aprendizaje, vitalidad, libertad, individualidad, y actividad. Parte de la necesidad que tiene el niño/a de una consciente transformación: *“Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños”*. (Montessori, 1937, Citado en Figueroa Chambergó, 2019.p.19).

Antón (2011, citado en Rodríguez, 2020) expresa que, para la atención y educación de los estudiantes, el juego es el modo fundamental de aprender e interactuar:<sup>2</sup>

*“El juego constituye una situación privilegiada para potenciar el desarrollo y promover aprendizajes porque se produce por motivación intrínseca, resultando para niños y niñas una actividad gratificante, significativa y funcional. Como principio educativo es un postulado vigente desde los orígenes de la educación inicial. En los programas y modalidades de atención y educación para la primera infancia es importante resguardar la forma de aprender por descubrimiento y de manera integral que tienen los niños y niñas pequeños, en contextos lúdicos y con sentido para ellos/as.”* (2011, citado en Rodríguez, 2020, p. 8).

Al proponer juegos, se estimulan los procesos cognitivos, se promueven desafíos, conocimientos y cultura. Se desarrollan habilidades, destrezas, competencias y actitudes, generando así, una transformación positiva en el aula.

## Vínculos a través del juego

Desde un punto de vista pedagógico, los vínculos a través del juego son muy importantes, ya que el juego puede ser una herramienta efectiva para el aprendizaje. Los juegos pueden ser diseñados específicamente para enseñar habilidades y específicos ser una forma divertida y efectiva de motivar a los

---

<sup>5</sup> Profesora titular del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, en la Facultad de Ciencias de la Educación de Granada. Licenciada y doctora en Educación Física.

<sup>6</sup> Doctor en Motricidad Humana por la Facultad de Psicología de la Universidad de Granada. Profesor especializado en Psicomotricidad y Estimulación Temprana en la etapa de Educación Infantil.

estudiantes a aprender. Algunos de los beneficios pedagógicos de los vínculos a través del juego son:

1. **Aprendizaje activo:** El juego proporciona una forma activa de aprendizaje, lo que significa que los estudiantes pueden estar más comprometidos y participar más activamente en su propio aprendizaje. Al jugar juegos, los estudiantes pueden experimentar con ideas y conceptos de manera práctica y tangible, lo que puede ayudar a comprender mejor la información.
2. **Enfoque en el aprendizaje significativo:** Para Ausubel es un tipo de aprendizaje donde el estudiante asocia la información nueva con la que ya posee, reconstruyendo ambas. Los juegos pueden ayudar a los estudiantes a aprender de manera significativa al proporcionarles experiencias y situaciones que son relevantes para ellos. Al jugar juegos que se relacionan con la vida real o que están basados en situaciones cotidianas, los estudiantes pueden relacionarse mejor la información con sus propias experiencias y pueden retenerla de manera más efectiva.
3. **Fomenta la exploración y el descubrimiento:** El juego puede fomentar la exploración y el descubrimiento, lo que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas de pensamiento. Al jugar juegos que desafían su pensamiento y su comprensión, los estudiantes pueden aprender a buscar soluciones ya desarrollar nuevas formas de pensar.
4. **Enseña habilidades sociales y emocionales:** Los juegos pueden enseñar habilidades sociales y emocionales importantes, como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Al jugar juegos en grupo, los estudiantes pueden aprender a trabajar juntos ya comunicarse de manera efectiva, lo que puede ayudar a desarrollar habilidades importantes para la vida.

En resumen, desde un punto de vista pedagógico, los vínculos a través del juego son muy importantes, ya que pueden ayudar a proporcionar un aprendizaje activo, enfocarse en el aprendizaje significativo, fomentar la exploración y el descubrimiento, y enseñar habilidades sociales y emocionales importantes. Los



maestros pueden utilizar el juego como una herramienta efectiva para enseñar habilidades y conceptos específicos y para motivar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva.



## El impacto de la pandemia en los vínculos y en el juego

La pandemia tuvo un gran impacto en los vínculos y en el juego en los estudiantes y en la escuela. La educación fue uno de los sectores más afectados por la pandemia, ya que muchas escuelas fueron cerradas o tuvieron que cambiar a un modelo de enseñanza en línea. Esto tuvo un impacto negativo en los vínculos, en el juego de los estudiantes y en la escuela, ya que los estudiantes no pudieron interactuar y tampoco jugar juntos de la misma manera que lo hacían antes.

Francesco Tonucci<sup>7</sup> (2020) manifestó, a través de una investigación que se realizó en diferentes partes del mundo, que los estudiantes “*no están pasando por un trauma con el encierro porque están en sus casas con sus padres*”, y afirmó que “*de lo que están hartos es de la tarea que les envían sus docentes a través de una pantalla*”. Tonucci expresó que “los estudiantes deben utilizar una parte del tiempo de la clase virtual para hablar entre ellos”. (Citado en el Diario de la República, 2020).

El juego es una parte importante del desarrollo infantil, ya que les permite a los estudiantes aprender habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Sin embargo, la pandemia limitó la capacidad de los estudiantes para interactuar y jugar con otros estudiantes, lo que afectó negativamente su desarrollo. Además, la falta de acceso a parques y otras áreas de juego al aire libre también contribuyó a la disminución del juego en los estudiantes.

En el ámbito escolar, la pandemia dejó consecuencias sobre la forma en que los estudiantes interactúan con sus compañeros y maestros. Los estudiantes perdieron la oportunidad de socializar y hacer amigos en el aula, lo que ha llevado a una disminución en la calidad de los vínculos y en la

---

<sup>7</sup> Pensador, psicopedagogo y dibujante italiano.

motivación de los estudiantes. Además, el aprendizaje en línea limita la capacidad de los maestros para involucrar a los estudiantes en actividades de juego y para proporcionar una educación más interactiva.



## El impacto del no juego en la hora de recreo

La falta de juego durante el recreo puede tener consecuencias negativas significativas para el aprendizaje. El recreo es un tiempo crítico para que los estudiantes se relajen, liberen energía y se preparen para el aprendizaje posterior. La ausencia de este tiempo de juego puede llevar a una disminución de la atención y la concentración en clase, afectando negativamente el rendimiento académico.

Además de los efectos académicos, la falta de juego puede impactar negativamente el bienestar emocional y social de los estudiantes. Sin la oportunidad de jugar y socializar durante el recreo, los estudiantes pueden experimentar niveles más altos de estrés y ansiedad. La ausencia de interacción social también puede dificultar la formación de amistades y la construcción de una comunidad escolar sólida.

## Estrategias para promover el juego en el entorno escolar

Para aplacar los efectos negativos de la falta de juego, es crucial integrar el juego en el currículo escolar. Esto puede incluir actividades lúdicas que complementen el aprendizaje académico y fomenten la participación activa de los estudiantes.

Es esencial garantizar que los estudiantes tengan suficiente tiempo y espacio adecuado para jugar. Las escuelas deben crear entornos seguros y estimulantes que promuevan el juego activo y la socialización.

Los docentes deben recibir formación sobre la importancia del juego y como integrarlo efectivamente en sus prácticas pedagógicas. Esto incluye

estrategias para incorporar el juego en el aula y promover un ambiente de aprendizaje lúdico y colaborativo.

## ANÁLISIS DE ENCUESTAS

Para obtener información detallada sobre las percepciones, prácticas y experiencias de los docentes con respecto al uso del juego como recurso educativo en el ámbito escolar se llevó a cabo una encuesta a diez maestros, la cual incluye las siguientes preguntas:

1. ¿Consideras que el juego en el aula es importante para el aprendizaje de los estudiantes?
2. ¿En qué área consideras que el juego puede ser más efectivo como herramienta de enseñanza?
3. ¿En qué medida utilizas el juego como estrategia de enseñanza en tu práctica docente?
4. ¿Has observado mejoras en el rendimiento académico de tus estudiantes cuando incorporas actividades lúdicas en tus clases?
5. ¿Qué tipo de juegos o actividades recreativas prefieres utilizar en el aula y por qué?
6. ¿Crees que el juego en la escuela puede fomentar la creatividad y la motivación de los estudiantes?
7. ¿Qué desafíos has enfrentado al implementar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
8. ¿Considera que el juego es necesario a la hora del recreo?
9. ¿Qué aporte consideras que hace el juego a la mejora de los vínculos en el espacio recreativo?
10. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan importante consideras que es promover el juego en las escuelas para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes?

El resultado de la misma llevó a considerar que para todos los docentes encuestados el juego es importante para el aprendizaje de los estudiantes y el 70% identifica a las Matemáticas como el área donde el juego puede ser más

efectivo. También se observa que el 60% de los docentes utilizan el juego en mayor medida como estrategia de enseñanza, mientras que el resto lo utilizan ocasionalmente. El 100% de los docentes ha notado mejoras en el rendimiento académico de sus estudiantes cuando incorporan actividades lúdicas en sus clases y están de acuerdo en que el juego en la escuela puede fomentar la creatividad y la motivación entre los estudiantes tanto dentro como fuera del aula ya que en el recreo también lo consideran necesario para fortalecer vínculos. En una escala del 1 al 10, el 100% valora muy alto la importancia de promover el juego en las escuelas para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes.

En este contexto educativo también es importante la mirada de los estudiantes para entender mejor sus opiniones y puntos de vista sobre cómo afecta a su aprendizaje y su actitud frente a los juegos que se implementan en la escuela se llevaron a cabo las siguientes preguntas a diez estudiantes:

1. ¿Te gusta jugar en la escuela?
2. ¿Crees que aprender a través del juego es más divertido que aprender de otras formas?
3. ¿Qué opinas sobre la idea de tener un día dedicado exclusivamente al juego en la escuela?
4. ¿Sientes que aprendes mejor cuando juegas en clase?
5. Cuando juegas en clase, ¿Te sientes más motivado/a para participar y aprender?
6. ¿Te gustaría que hubiera más juegos en tus clases?
7. ¿Crees que los juegos en la escuela te ayudan a trabajar en equipo y colaborar con tus compañeros?
8. ¿Crees que los maestros deberían usar más juegos para enseñar en la escuela?
9. ¿En qué área consideras más importante el juego?
10. En una escala del 1 al 10, ¿qué tan importante crees que es el juego en la escuela para aprender de manera efectiva?

El resultado de dicha encuesta terminó en que al 100% le gusta y considera que es más divertido jugar en la escuela ya que creen aprender mejor cuando juegan en clase porque se sienten más motivados a participar. Los estudiantes

consideran que sería divertido tener un día exclusivo al juego ya que les gustaría que hubiera más juegos no solo dentro del aula sino también en el patio. Los juegos en la escuela los ayudan a trabajar en equipos y ayudar a sus compañeros y todos creen que el juego es más importante en Educación Física. En una escala del 1 al 10, todos los estudiantes valoran como 10 la importancia del juego para mejorar la calidad educativa.

El ensayo aborda de manera profunda la importancia del juego como herramienta pedagógica y su impacto en la formación integral de los estudiantes en la Escuela N°32 “José H. Figueira”. A través del análisis de diversos enfoques teóricos y prácticas educativas, se destaca cómo el juego no solo facilita el aprendizaje cognitivo, sino que también promueve el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Desde las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori hasta los conceptos de Comenio sobre la "pampaedia", se ilustra cómo el juego es crucial para explorar y comprender el mundo que les rodea, además de fomentar la creatividad y la resolución de problemas. Esta perspectiva teórica se conecta con la realidad de la Escuela “José H. Figueira”, una institución que ha evolucionado no solo en términos de infraestructura, sino también en su enfoque pedagógico y su integración con la comunidad.

La reflexión se amplía al abordar cómo la familia y la sociedad juegan roles fundamentales en el desarrollo educativo de los estudiantes. La colaboración entre la escuela, la familia y la comunidad local se presenta como un factor crucial para garantizar una educación integral y de calidad, especialmente en contextos socioeconómicos desafiantes como el de la escuela en Rocha.

Se destaca el impacto de la pandemia en los vínculos y el juego de los estudiantes, subrayando cómo las restricciones y el aprendizaje en línea han afectado negativamente la socialización y el desarrollo emocional de los estudiantes. Esta situación evidencia la necesidad urgente de reintegrar el juego como parte integral de la jornada escolar, no solo como un medio para mejorar el rendimiento académico, sino también para fortalecer el bienestar emocional y social de los estudiantes.

Cuando se juega, especialmente en juegos colaborativos o competitivos, creamos y fortalecemos conexiones emocionales con los demás. Estos vínculos

no solo se basan en la diversión compartida, sino que también involucran la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos, habilidades que son fundamentales para las relaciones interpersonales saludables.

En el caso de los estudiantes, el juego facilita la construcción de amistades y la comprensión de las emociones de los demás. A través del juego imaginativo y de roles, los pequeños exploran diferentes escenarios sociales y aprenden a colaborar con sus pares, desarrollando empatía y habilidades comunicativas que son cruciales para su desarrollo emocional y social.

El juego también desempeña un papel vital en el aprendizaje cognitivo y físico. Durante el juego, los estudiantes y adultos experimentan y exploran activamente el mundo que los rodea. Desde juegos simples como construir bloques hasta juegos de roles complejos, cada actividad lúdica enseña nuevas habilidades y conocimientos. Por ejemplo, los juegos de construcción fomentan el pensamiento espacial y la resolución de problemas, mientras que los juegos de roles promueven la creatividad y la capacidad de asumir diferentes perspectivas.

En resumen, el juego es una fuerza poderosa que impulsa la construcción de relaciones sólidas, el aprendizaje significativo y el bienestar emocional. Al valorar y fomentar el juego en todas sus formas, podemos cultivar sociedades con más capaces de adaptación y más creativas donde cada persona tiene la oportunidad de desarrollar todo su potencial humano.

## BIBLIOGRAFÍA:

- Alonso, N (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- ANEP (2008). *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Recuperado de [https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/Pro%20gamaEscolar\\_14-6.pdf](https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/Pro%20gamaEscolar_14-6.pdf)
- Armstrong, T (2000). *Inteligencias múltiples en el aula: Guía para educadores*. PAIDOS Educación. Recuperado de [https://www.planetadelibros.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36195\\_INTELIGENCIAS\\_MULTIPLES\\_AULA.pdf](https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36195_INTELIGENCIAS_MULTIPLES_AULA.pdf)
- Bazurto, B (2021). *El juego como estrategia para fortalecer las habilidades locomotrices en las clases de educación física en etapa preescolares*. Recuperado de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2343/html>
- Figueroa, C (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- García, R (2020). *Historia del juego como ocio y las artes*. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-12762019000100008#fn68](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-12762019000100008#fn68)
- Pavia, V (2021). *Con-vivir en modo lúdico. Cuando la escuela entra en el juego*. Espiritu guerrero.
- Robinson, K y Aronica, L (). *Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación*. Grijalbo
- Rodríguez, E (2020). *El juego: un instrumento privilegiado de enseñanza*. Recuperado de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1293/Rodriguez%20CE.%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>



- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edición de bolsillo. Crítica: Barcelona. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollode-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf> Recuperado el 15/07/2021.