



# El juego, una herramienta para el aprendizaje.

Maestro de Educación Primaria

Florencia Velázquez García

Gisella Gonnet

El Instituto de Formación Docente de Rocha Dr. Héctor Lorenzo y Losada

Rocha

DEDICATORIA:

Este ensayo está dedicado principalmente a mi madre  
Ana Verónica Garcia y mis hermanos Joaquin y  
Eliana Velázquez. GRACIAS POR TODO.

## ÍNDICE:

<b>DEDICATORIA:</b> .....	<b>1</b>
<b>ÍNDICE:</b> .....	<b>2</b>
<b>RESUMEN:</b> .....	<b>3</b>
<b>ABSTRACT:</b> .....	<b>3</b>
<b>PALABRAS CLAVES:</b> .....	<b>3</b>
<b>INTRODUCCIÓN:</b> .....	<b>4</b>
<b>¿A QUE SE LE DENOMINA JUGAR?</b> .....	<b>6</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA:</b> .....	<b>7</b>

RESUMEN:

ABSTRACT:

PALABRAS CLAVES:

EDUCACIÓN - JUEGO - RECURSOS - APRENDIZAJE.

## INTRODUCCIÓN:

El presente ensayo aspira a desarrollar el concepto de juego, centralizando los diferentes usos que se le da al mismo dentro del aula. La temática surge en una clase de la escuela número 45° Juana de Ibarbourou de Rocha. Es una escuela del programa APRENDER (Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas) es un programa de inclusión educativa que tiene como fin garantizar el acceso y permanencia de todos los niños en el sistema educativo, así como el logro de aprendizajes de calidad. En la escuela hay clases desde tres años hasta sexto, funcionando en el turno matutino desde tercer año hasta sexto y en el turno vespertino de tres años hasta segundo. El edificio es antiguo, con modificaciones para que los niños estén en las mejores condiciones. La escuela brinda copa de leche y comedor, cuenta con maestra de apoyo. Los alrededores de la escuela reflejan un barrio de bajos recursos.

El tema de este ensayo surge debido a la realidad que se evidenció cuando se comenzaron las actividades prácticas en el centro educativo. En las primeras actividades realizadas en la clase se observó una gran desinterés por las propuestas de trabajo, se prueban diferentes estrategias para trabajar, modificar el mobiliario, salir del aula convencional y después de muchas intervenciones se observó un mayor interés y participación cuando la actividad se enmarca en un juego.

Para entender mejor la temática se presentan tres lineamientos teóricos, el primero hace referencia a una “pedagogía lúdica” fundamentada por K.J. Kreuzer (1983) y Benoit (1988). En este lineamiento el docente no solo presenta un juego, si no que trabaja en una ambiente lúdico, estimulado la imaginación, el pensamiento individual y en colectivo.

El segundo lineamiento focaliza la importancia en el niño, donde el juego toma un rol de mediador entre lo que el niño puede lograr y donde esta posicionado, mediante el juego

regulado por si mismo, este se puede superar y avanzar en su proceso de aprendizaje, esta teoría está fundamentada por Vygotski y Piaget.

El último lineamiento, pero no menos importante habla del juego como recurso pedagógico, con la finalidad en el niño, es una forma de que el estudiante pueda lidiar con las responsabilidades de la vida, teniendo pequeños descansos para relajarse y de esa forma que el aprender sea un momento más ameno y significativo uno autor que respalda esta teoría es .

## ¿A QUE SE LE DENOMINA JUGAR?

No es fácil definir el concepto de juego, no por falta de información, si no por la gran variedad de definiciones y autores que hablan sobre el tema, por lo tanto se focalizará en autores que tengan relación con la pedagogía y el juego.

La Real Academia Española (RAE) denomina jugar cómo “Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.” Esta definición refleja la idea del juego como resultado del desarrollo de habilidades. Jugar no es solo una forma de entretenerse.

Siguiendo el pensamiento pedagógico de K.J. Kreuzer (1983), expresa la importancia de diferenciar la idea de jugar y un aprendizaje lúdico. En esta línea también está Benoit (1988) quien propone una "pedagogía lúdica ", “con el objetivo de formar seres libres, creadores, responsables, individuos capaces de decidir, de comportarse, de concebir el mundo y reorganizarlo de forma original. Esta pedagogía lúdica tiene que estar acompañada de una actitud, supone preocuparse ante todo del clima de clase, de proponer actividades que abran los caminos de la imaginación y estimulan el pensamiento individual.”<http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/656/tribuna.html>

Piaget define el juego como una actividad que tiene su finalidad en sí misma. “ La realidad es maleable cuando se habla de un juego para adaptarse a las necesidades del niño.” Este autor plantea tres fases del crecimiento evolutivo de los niños en los cuales el juego está presente: - El juego es simple ejercicio: Se refiere al simple hecho de jugar por jugar, por instinto.  
- El juego simbólico: En este punto el niño juega con un significado, toma aspectos de la realidad para reproducirlo en el juego.  
- El juego reglado: El niño juega, con reglas un juego con una intención.

En cualquiera de las etapas, el niño utiliza el juego para su crecimiento y evolución, dependiendo de su etapa evolutiva.

Lo expresado anteriormente se ve reflejado en la fundamentación de los derechos de los niños y adolescentes. En total hay 54 artículos que respaldan a los niños, los cuales fueron firmados por 190 países, dentro de los cuales se encuentra Uruguay, uno de los primeros países en firmar estos cuadros. Uno de estos artículos dice específicamente: “Todos los niños tienen derecho al descanso, a relajarse, a jugar y a participar en actividades culturales y creativas.” Los niños tienen derecho a jugar y las instituciones como las escuelas deben velar por el cumplimiento de estos derechos.

La idea del juego como parte de la pedagogía surge con el concepto de escuela nueva. La escuela nueva surge a fines del siglo XIX y principios del siglo XX. En este periodo de tiempo surgen diversos cambios: El niño pasa a ser el centro de todo, se le llamó paidocentrismo. El docente ya no es el dueño del conocimiento, su rol comienza a ser guía y orientador, debe ser el encargado de proporcionar al alumno un ambiente adecuado para que el niño se motive. El objetivo de este modelo de escuela es lograr un papel más activo del alumno.



## BIBLIOGRAFÍA:

- Carretero, C. D. P., & De la, C. de P. C. (s/f). *Ricardo Baquero*. Edu.ar. Recuperado el 23 de junio de 2023, de [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE\\_Baquero\\_2\\_Unidad\\_2.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE_Baquero_2_Unidad_2.pdf)
- De toda su vida y que, E. J. es U. A. Q. el S. H. P. a lo L., de las fronteras del espacio y del tiempo., va M. A., El proceso evolutivo, E. U. A. F. en, & De las estructuras de comportamiento social, Q. F. el D. (s/f). *AUTORES QUE DEFINEN EL JUEGO EN LA EDUCACION INICIAL*. Ihmc.us. Recuperado el 23 de junio de 2023, de <https://cursa.ihmc.us/rid=1RJDTF3JQ-ZoC650-3492/AUTORES%20QUE%20%20DEFINEN%20EL%20JUEGO%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- De Los Santos, I. L. C. P. del C. P. N. S. (s/f). *EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Educacioninicial.mx. Recuperado el 23 de junio de 2023, de <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133-142
- (S/f). Unicef.org. Recuperado el 23 de junio de 2023, de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- 
- *Modelo Pedagógico - Fundamentación*. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 23 de junio de 2023, de <https://www.dgeip.edu.uy/tiempo-completo-modelo-pedagogico-fundamentacion/>
- <https://www.dgeip.edu.uy/programas/aprender/>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- <https://www.unicef.org/uruguay/media/2031/file/Conoc%C3%A9%20tus%20derechos.pdf>

