



**ANEP**

CONSEJO  
DE FORMACIÓN  
EN EDUCACIÓN



# **La recreación como motivación y medio para el aprendizaje en contextos vulnerables**

Carrera: Maestra en Educación Primaria

Autor: Valentina Bonilla

Tutor: Ariel Milstein

Instituto Normales de Montevideo

Montevideo

Febrero, 2023

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>FUNDAMENTACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>
RECREACIÓN COMO APRENDIZAJE	8
TEORÍA, PRÁCTICA Y EXPERIENCIA	8
Prácticas reflexivas	8
Educación como experiencia	8
APRENDIZAJE EN ESCUELAS DE CONTEXTOS VULNERABLES	10
Contextos vulnerables	10
Aprendizaje	14
Rol docente	18
RECREACIÓN Y JUEGO EN LA EDUCACIÓN	21
Recreación y juego	21
El juego desde el psicoanálisis	26
El juego en el aprendizaje	30
<b>ANÁLISIS PEDAGÓGICO DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>	<b>35</b>
Hola amigos, quiero jugar un juego	35
Luz, cámara, a jugar!	40
Charlando un poco	44
Síntesis	49
<b>REFLEXIONES FINALES</b>	<b>50</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>53</b>

## **RESUMEN**

La recreación y el juego, son factores claves en la vida de las personas. Desde que somos pequeños se nos enseña a disfrutar y a divertirnos a través del juego. Hoy en día, en mi posición como futura maestra, me pregunto ¿Desde el juego se aprende?

El siguiente ensayo pedagógico, presenta, a partir de los aportes teóricos de pedagogos, recreadores, psicólogos, filósofos y sociólogos, ideas respecto a la recreación y su papel como motivador y generador de aprendizajes, en aquellos niños y niñas que provienen de contextos vulnerables.

A partir de esto, se analizan diferentes situaciones que aluden a algunos aspectos en particular, tales como la recreación como motivación, el juego como medio de aprendizaje y la importancia de reconocer el contexto de los alumnos y buscar soluciones a esto.

Por su parte, se plantean reflexiones que me fueron surgiendo a lo largo de la elaboración de dicho ensayo, que reconocen el trayecto recorrido y desde dónde pretendo seguir avanzando en este camino de la educación.

Palabras claves: Aprendizaje en contextos vulnerables, Actividades recreativas, Juego, Motivación, Aprendizaje por experiencia.

## **INTRODUCCIÓN**

El presente ensayo pretende realizar un análisis pedagógico de la recreación y el juego como medios para motivar y producir aprendizaje en los alumnos y alumnas de contextos vulnerables.

Para poder abordar este problema pedagógico, se realiza una fundamentación donde se explica el problema y las razones por las que resulta pertinente realizar un enfoque en esta temática. La explicación se centra en base a mi experiencia y mis inquietudes respecto al tema.

Posterior a la fundamentación, se establece un marco teórico con las perspectivas de diversos autores cuyas intervenciones resultan claves para el análisis a elaborar.

Respecto al análisis, se presentan varias escenas que remiten a aspectos importantes en cuanto al juego, la motivación, aprendizaje y el contexto. Las cuales son analizadas a partir de las referencias teóricas planteadas en el marco teórico.

A modo de cierre, se presenta un apartado destinado a reflexiones finales sobre la investigación y análisis realizado. Dichas reflexiones se fueron construyendo a lo largo de la elaboración del ensayo, por lo tanto se plantea la pregunta problema inicial, la mirada de algunos autores utilizados y varios planteos, dudas y propuestas personales que surgen al respecto.

## FUNDAMENTACIÓN

En el presente ensayo se abordará el tema de la *Importancia de la recreación como motivación en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas de las escuelas de contextos vulnerables*. Dicho tema fue escogido por las siguientes razones, en primer lugar, este año estoy cursando la práctica de cuarto año en una escuela A.PR.EN.DER, donde es muy difícil motivar a los alumnos a trabajar, por lo tanto se tiene que estar innovando en las actividades todo el tiempo.

La segunda razón, se encuentra relacionada con experiencias previas que he ido adquiriendo durante mi vida, gracias a la participación de diversas actividades recreativas que tuve la posibilidad de vivenciar en mi época liceal. En primer año de bachillerato, realicé un curso de animadores y recreación en el liceo al que concurría, por lo tanto desde el año 2016 participo en actividades recreativas que me permiten adquirir ideas creativas para utilizar en mis prácticas en la escuela que me posibilitan motivar a los alumnos a la hora de trabajar y aprender.

Por lo tanto, decidí escoger como pregunta problema de este ensayo la siguiente;  
***¿Qué influencia tiene la recreación como forma de motivación en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas de las escuelas de contextos vulnerables?***

Dentro de mis prácticas como animadora en un colegio, noté cómo los alumnos se encontraban realmente motivados al realizar cualquier tipo de actividad recreativa, pero sabiendo que ellos las realizan desde el ocio y goce, me genera dudas, sobre si generará las mismas sensaciones y emociones en aquellos niños de escuelas en contextos vulnerables, donde se utilizarían estas actividades para aprender. Ambos grupos de niños que se mencionan en este párrafo provienen de realidades y contextos socioeconómicos muy diferentes, al punto de llegar a ser casi opuestos.

Al poseer esta experiencia con niños y niñas que concurren a un colegio privado, donde tienen muchos recursos para ser utilizados, al igual que un grupo de animadores que semana tras semana, están dispuestos y comprometidos a realizar actividades recreativas junto a ellos para divertirse y pasar un buen rato; Me pregunté cómo sería llevar estas ideas, herramientas y conocimientos que fui adquiriendo durante todos estos años, a este nuevo

grupo de niños y niñas, que al igual que todos y todas, tienen el derecho a aprender y a que sus docentes se preocupen por ellos y por sus intereses, al menos yo considero eso.

Luego de varios meses haciendo prácticas en una escuela de contexto vulnerable, comprendí que todo el tiempo se debe estar realizando nuevas actividades que motiven a los niños y niñas a trabajar, además de tener que atender a la diversidad del grupo, a partir de diferentes adaptaciones y tareas que atiendan a todos los alumnos. Esto me hizo cuestionarme las siguientes cosas: ¿el uso de juegos permitirá trabajar la motivación pero a su vez las diversidades? ¿la recreación podrá ser un buen conector que permita dar soluciones a estos dos problemas?

Con respecto a lo mencionado anteriormente, puedo afirmar que cada vez que realizo juegos en el aula, la mayoría de los alumnos quieren participar, incluso aquellos que poseen mayores dificultades para aprender, creyendo que no son capaces de hacerlo. Pero estas ganas de jugar y que ellos formen parte del juego, ¿provoca en ellos aprendizaje?

Previo a seguir ensayando ideas con respecto a este tema, resulta pertinente preguntarse ¿qué es la recreación? ¿qué tipos de actividades incluye? ¿solamente juegos?. Considero fundamental este paso, ya que no puedo pretender abordar una temática en este ensayo sin siquiera saber a que refiere una de las partes fundamentales del mismo. Para poder llevarlo a cabo se utilizarán aportes de varios teóricos, sobre cómo conceptualiza la recreación y su relación en el aula.

Por otra parte, volviendo a mis experiencias en la práctica, normalmente intento trabajar a partir de juegos y actividades recreativas, pero no siempre escojo las actividades correctas para utilizar. Muchas veces, estas actividades terminan motivando de más a los alumnos, lo que genera que ellos no aprendan lo propuesto en la planificación. Por esta razón, me pregunto ¿todas las actividades recreativas generan en los alumnos aprendizaje? ¿cómo hacer para trabajar a partir de juegos que promuevan el aprendizaje? ¿cómo vincular la actividad recreativa con el contenido a trabajar para cumplir con el propósito planificado?

En este sentido, para analizar y dar respuestas a estas preguntas, se tomarán aspectos e ideas fundamentales propias de la perspectiva propuesta por Dewey acerca de la enseñanza y la experiencia, además de utilizar aportes de referentes teóricos sobre la pedagogía crítica para analizar determinadas nociones abordadas a lo largo de este ensayo.

Desde el comienzo de mis prácticas en escuelas A.PR.EN.DER, he realizado múltiples juegos para abordar diversos contenidos propuestos en el Programa de Educación Inicial y Primaria, con la finalidad de motivar a los alumnos a realizar estas actividades, ya que muchos de los educandos del sexto año en el cual realizo las prácticas, no se encuentran motivados para trabajar, ya sea con la maestra a cargo del grupo, como conmigo, la practicante. Solamente con juegos he logrado motivar a ciertos alumnos que normalmente no se encuentran con ganas de trabajar en clase.

Muchos de los alumnos que no son fáciles de motivar a jugar, son aquellos que no suelen participar oralmente en clase, pero con algunos juegos propuestos, he podido hacerlos participar de forma voluntaria.

En este tipo de escuelas, los alumnos viven realidades demasiado diferentes a las de otras escuelas urbanas de Montevideo, por lo tanto los alumnos y alumnas de las clases más grandes poseen otras responsabilidades tanto en sus casas como en la escuela en sí, por esta razón me cuestiono lo siguiente ¿Los alumnos de sexto año también pueden jugar? ¿Solamente tienen que jugar los más chicos de las escuelas?

Con respecto a esta interrogante, considero que la escuela es el momento del día que ellos tienen para escapar de sus realidades y de no pensar en lo que sucede en sus casas fuera de esas 4 horas, siendo probablemente el único momento en el día en el cual los alumnos tienen la posibilidad de jugar. Como se mencionó anteriormente, estos alumnos poseen grandes responsabilidades en sus casas, por lo tanto al jugar en la escuela vuelven a ser niños y cumplen con aquellas necesidades e instintos que poseen.

Comparando un poco esta situación con mi experiencia previa como animadora, considero, que además de las diferencias existentes en ambos grupos de niños, puede resultar un poco más difícil realizar actividades recreativas con los alumnos de la escuela de práctica que con los del colegio, ya que estos últimos suelen estar acostumbrados a realizarlas. Como se mencionó anteriormente todas las semanas se llevan a cabo actividades recreativas con los alumnos del colegio, además de concurrir a campamentos, y otras actividades organizadas. En el caso de la escuela, se realizan actividades muy periódicamente en ocasiones especiales, como el cumpleaños de la escuela, el día del niño o la fiesta de la primavera, lo cual estoy de acuerdo, la escuela no puede estar organizando actividades recreativas todas las semanas, considero que en este caso, deberían las maestras y maestros intentar plantearse el llevar a cabo en sus aulas un ratito a la semana para estas actividades, pero eso va en cada uno.

Por otra parte, la maestra directora de la escuela, al igual que las diferentes maestras adscriptoras, suelen reiterar la importancia de la motivación en estos alumnos, ya sea con proponer ejercicios con situaciones que ellos conozcan o con la utilización de juegos y actividades que les llamen la atención. Estas actividades deben producir en los alumnos un aprendizaje significativo, por lo tanto el recurrir a situaciones de la vida cotidiana de los alumnos ayuda a que comprendan mejor los contenidos y consignas, pero ¿jugar puede generar un aprendizaje significativo?

La escuela va a ser probablemente la última instancia que tengan los alumnos y alumnas de expresarse a partir del juego, ya que al siguiente año, al estar en el liceo, estos pre-adolescentes dejarán su infancia atrás para encajar con los estándares de sus compañeros de clase. Me cuestiono ¿por qué jugar muchas veces genera vergüenza? ¿está mal jugar?

Estos alumnos no suelen sentir vergüenza al jugar en el recreo, Sin embargo, cuando deben realizar un juego en el salón no siempre lo quieren realizar, por eso considero que no todos los juegos son los indicados para enseñar. Además, es necesario pensar muy bien el juego o actividad que se va a realizar para que los alumnos no solamente recuerden el juego, sino que ellos incorporen los conocimientos y saberes propuestos en la planificación vinculados al contenido.



## **MARCO TEÓRICO**

### **RECREACIÓN COMO APRENDIZAJE**

Para poder comprender acerca del tema y realizar el análisis pedagógico de las experiencias vividas respecto al mismo, es necesario abordar aquellos aspectos vinculados a la recreación y su influencia e importancia en el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas de las escuelas de contextos vulnerables. Para ello se plantean las ideas de diversos autores y obras que abordan esta temática, conceptualizando nociones y conceptos fundamentales.

### **TEORÍA, PRÁCTICA Y EXPERIENCIA**

#### **Prácticas reflexivas**

Para esta primera dimensión resulta pertinente, comenzar a conceptualizar ciertas ideas respecto a las prácticas pedagógicas, para ello se utilizó el texto de J. Gimeno Sacristán (1997), denominado *Docente y cultura escolar. Reformas y modelos educativos, capítulo 1 Sentido y utilidad del conocimiento y de la investigación en la práctica pedagógica*. En este, se manifiesta como la práctica educativa no se limita solamente a la práctica escolar, sino que la misma es considerada una experiencia antropológica, por lo tanto todo en la escuela educa, todo lo relacionado a la institución en sí, a los sujetos que la componen y a la forma de cada uno de estos de actuar, influye, limita y afecta al trabajo docente y por ende, a las prácticas pedagógicas.

Relacionado con lo mencionado anteriormente la siguiente noción remite a la importancia de reflexionar sobre estas prácticas pedagógicas, por lo tanto, es fundamental tomar las ideas propuestas por Perrenoud, P (2014) en *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. En el texto, se manifiestan las ideas de Schön, el cual propone que dentro de la reflexión existen dos procesos mentales que deben realizar los docentes, estos son en y sobre la acción. Entre estas dos instancias no existe casi distinción, ya que no se oponen, sino que existe una continuidad entre ellas. Se debe brindar una mirada más amplia para reflexionar en la práctica, sobre un conjunto de acciones parecidas y sobre su estructura.

#### **Educación como experiencia**

Este subapartado aborda las nociones de experiencia y saber pedagógico, las mismas se encuentran vinculadas con todos los ejes mencionados anteriormente, es más, todos los ejes

se encuentran relacionados entre sí. Con respecto a las mismas, explicaré las ideas mencionadas por José Contreras (2010) sobre la experiencia y el saber pedagógico.

La experiencia se conceptualiza como la vivencia que te irrumpe en la vida y que te hace pensar y reflexionar sobre algo. Esta vivencia debe impactar en uno mismo y permitir un pensar. La experiencia se vuelve un saber si estamos abiertos a que esto suceda. Para ello es importante comprender que la educación como práctica de la experiencia no es solo hacer, sino que debe generar una instancia significativa en nuestras prácticas. La teoría “ilumina” a la práctica siempre y cuando esa experiencia se convierta en un saber. Se trata de nutrir a la práctica a partir de la teoría y las experiencias.

Por otra parte, el saber pedagógico es planteado como un conocimiento práctico, que permite generar situaciones de enseñanza y de aprendizaje. A su vez, supone la experiencia vivida con los alumnos, por ende existe un saber que emana de la experiencia, el cuál no debe confundirse con el sentido común, no consiste en aplicar un saber que ya tengo incorporado. Este saber permite abrirnos a la experiencia que se quiere lograr. El vínculo de la experiencia con el saber pedagógico se establece, a partir de la creación de nuevos conocimientos. Este saber es una disposición a vivir una experiencia, es la capacidad de ser creativos ante la reflexión.

Por otra parte, se tomará los aportes de Dewey (1938) acerca de la experiencia, él mismo plantea que toda experiencia educativa, es aquella que cumplen con los criterios de continuidad y de interacción. Estos dos principios son considerados fundamentales para poder dar valor y significación a la experiencia, por lo tanto, se procederá a desarrollar cada uno de ellos. Cabe aclarar que, estas experiencias deben producir en los alumnos el deseo e interés por explorar, hacer, conocer, descubrir y aprender.

Con respecto al principio de continuidad, hace referencia a que toda nueva experiencia toma algo del pasado, para poder modificar y comprender la cualidad que se desarrolla a partir de la misma. Además, plantea la importancia de reconocer la forma en que se aplica el principio para poder identificar y distinguir las experiencias, para ello se debe tener en cuenta el factor del crecimiento, siendo así que se debe hacer hincapié en sí el mismo se promueve o se retrasa a partir de la experiencia vivida.

Por otra parte, se menciona el principio de interacción, el mismo consiste en reconocer que las personas se encuentran viviendo en una serie de situaciones, por lo tanto existe una interacción entre el individuo, objetos y otras personas, constituyendo su ambiente.

Dewey (1938) plantea que “el ambiente es cualquier condición que interactúa con las necesidades, propósitos y capacidades personales para crear la experiencia que se tiene”.

Teniendo en cuenta estos dos principios, Dewey (1938) manifiesta que los mismos no pueden ser separados, ya que “lo que ha adquirido en conocimiento y habilidad en una situación se convierte en un instrumento para comprender y tratar efectivamente la situación siguiente”.

Por último, hace referencia a la posibilidad que posee el educador o docente, en cuanto a la regulación de las condiciones objetivas. Estas condiciones comprenden, de cierta manera, lo que hace y las formas en que hace el mismo educador, además de materiales y recursos que se utilizan. Las mismas pueden ser reguladas por el educador, con el fin de influir e intervenir directamente en la experiencia de los demás, y de esta forma crear una experiencia valiosa. Sin embargo, para poder ser capaz de seleccionar estas condiciones objetivas, es necesario que el docente comprenda y reconozca las necesidades y capacidades de sus alumnos. El no tener en cuenta lo mencionado anteriormente, puede producir experiencias antieducativas en los educandos, obstaculizando el desarrollo de experiencias anteriores.

## **APRENDIZAJE EN ESCUELAS DE CONTEXTOS VULNERABLES**

El presente capítulo del marco teórico, pretende profundizar en la importancia de promover aprendizaje en las escuelas A.PR.EN.DER, por lo tanto se considera fundamental, conceptualizar aspectos y nociones referidas al programa propio de las escuelas A.PR.EN.DER. además de introducirse dentro del rol docente, y por último referir a los conceptos de enseñanza y aprendizaje, y su vínculo con el juego y la motivación.

### **Contextos vulnerables**

El nivel socioeconómico de las familias de los alumnos que concurren a las escuelas, hoy en día, parece ser motivo suficiente para etiquetar y clasificar a las mismas. Martinis (2006) plantea y analiza esta realidad, que pretende que los alumnos que asisten a escuelas conocidas como A.PR.EN.DER, son diferentes al resto y no merecen tener las mismas posibilidades y educación que el resto de los niños del país.

Este autor, presenta esta problemática, a partir de lo sucedido en los años 90 con la reforma educativa, que otorgó a la educación un estado de emergencia. En este marco, la

escuela pierde su esencia de enseñar y la posibilidad de establecer lazos sociales, tomando un rol de asistencia y contención. Dicha esencia de enseñar es perdida cuando “anula al sujeto de educación, sustituyéndolo por el niño carente” (2006, pág 1), estos niños no pueden aprender porque son carentes, “porta el síndrome de carencia cultural”.

La noción de niño carente, a la cual menciona Martinis (2006), hace referencia al niño que se encuentra en situación de pobreza, por lo tanto, se fomenta la idea de asociar a la pobreza con el bajo rendimiento académico.

Se entiende que algunas variables estructurales, tales como los niveles de ingreso y de hacinamiento, sumadas a las características familiares, como el estado conyugal de los padres y el nivel de instrucción de la madre, explican la producción de niños que no consiguen aprender en el marco de la educación formal. (Martinis 2006, p.3)

Esta idea mencionada anteriormente por Martinis (2006), sumado a otros factores aseguran el fracaso de los niños en la escuela. Entre estos factores que caracterizan a los niños carentes, se encuentra la gran inasistencia a los centros educativos, además de el bajo vocabulario y lenguaje cultural, que produce dificultades y problemáticas en sus relaciones con otras personas en su vida diaria, tomando esto como razones para explicar la imposibilidad de aprender, logrando el fracaso y de esta forma la repetición.

Otro aspecto vinculado con esta noción de niño carente, remite a la idea de que conforman todos los niños carentes, una población escolar en condiciones desfavorables, siendo así que todas estas personas suelen vivir en los barrios más carenciados en cuanto al nivel sociocultural y económico, retomando la idea de que esta escasez material perjudica el aprendizaje, generando que los niños tengan bajos niveles de aprendizaje.

A su vez, se propone la extensión horaria, para la educación de estos niños carentes, tomando como fundamento la idea de que la educación debe intentar rescatar a los niños de esta situación en la que se encuentran, de no ser así “se estará perdiendo una generación en la marginalidad” (Martinis 2006). Esto se relaciona fuertemente con sacar a los alumnos de la realidad en la que se encuentran por un rato, en este caso, por el tiempo que dure la estadía en la escuela de tiempo completo, y de esta forma “se contrarresta la influencia negativa de la cultura de sus hogares y comunidades” (Martinis 2006).

Bajo esta propuesta de la escuela de tiempo completo, se asiste a los alumnos de forma sanitaria y alimentaria, lo que supone que permitirá que puedan obtener mejores

resultados en cuanto al aprendizajes. En este marco, se reconoce a la educación como parte de las políticas sociales, siendo la misma un componente fundamental para ejercerlas.

La idea de marginalidad y del nuevo rol de escuela, de atender y rescatar a estos niños, tiende a generar una relación entre la escuela y la cárcel, dado que, como se mencionó anteriormente si la escuela no puede cumplir con su papel, “parte de estos niños de sectores marginales se los coloca en posición de integrarse a círculos de delincuencia” (Martinis 2006).

En este sentido, se tiende a caracterizar a las personas que se encuentran en situación de pobreza como poblaciones de riesgo o peligrosas. Según Martinis (2006), estas personas se encuentran en riesgo ya que “no acceden a estándares mínimos de integración social” y el fracasar, reproduce la pobreza y la delincuencia, lo que genera que se vuelvan poblaciones peligrosas.

Por otra parte, se propone a partir de la reforma educativa, la concepción de equidad, quitando el término igualdad, dejando al niño carente en situación de desigualdad al posicionarlo como inferior tanto social como culturalmente respecto al resto de niños del país. Para lograr esta equidad, se plantea el horario extendido y la idea de escuela como reproductor de políticas sociales

Otro de los factores mencionados por Martinis (2006), corresponde al marco curricular elaborado específicamente para estos niños carentes en sus escuelas especiales a las que asisten, por lo tanto, a continuación, se hará referencia a la normativa de las escuelas A.PR.EN.DER, la cual es conocida como *Programa de Escuelas A.PR.EN.DER*.<sup>1</sup> Dicho programa se encuentra presente en la página web de la Dirección General de Educación Inicial y Primaria, dónde se exponen los objetivos generales y específicos, así como los lineamientos principales, además de los programas, proyectos y recursos que lo componen. El mismo reconoce estos aspectos generales y normativos de estas escuelas, ya que para lo vinculado con lo curricular, se utiliza el *Programa Escolar de Educación Inicial y Primaria (2008)*, al igual que todo el resto de escuelas urbanas y rurales del país.

La sigla A.PR.EN.DER. que da nombre a un determinado tipo de escuelas, por las características que la conforman, las cuales serán mencionadas posteriormente, hace referencia a aquellas escuelas que requieren de Atención Prioritaria en Entornos con Dificultades Estructurales Relativas (A.PR.EN.DER.).

---

<sup>1</sup> Programa Escuela A.PR.EN.DER extraído de <https://www.dgeip.edu.uy/programas/aprender/>

Según el *Programa de Escuelas A.PR.EN.DER*, el mismo corresponde a “un Programa de inclusión educativa que procura garantizar el acceso y permanencia de todos los niños en el sistema educativo, así como el logro de aprendizajes de calidad.”

Para lograr lo mencionado anteriormente, se plantea en el Programa los siguientes objetivos generales. En primer lugar, se pretende “garantizar el acceso, permanencia y sostenimiento de trayectorias escolares personalizadas y de calidad, para mejorar el aprendizaje de todos los niños, habilitándolos a participar de la vida social con igualdad de oportunidades.” Por otra parte, se promueve “desarrollar un trabajo colaborativo e interdisciplinar en un marco democrático y plural, logrando transformaciones profundas en la cultura institucional”. Por último, se busca “promover el trabajo en conjunto de todos los actores institucionales y pertenecientes a la comunidad educativa”.

En este sentido, se manifiestan los objetivos específicos que promueve este Programa de Escuelas A.PR.EN.DER. Entre ellos se encuentran los siguientes, “Potenciar las actividades educativas que permitan reducir las tasas de repetición, abatir el ausentismo y mejorar los niveles de aprendizaje”. A su vez, se pretende “propiciar la consolidación de colectivos docentes que generen Proyectos Educativos relevantes y pertinentes en la gestión del conocimiento de todos los niños e integrantes de la comunidad educativa, en un marco de plan de mejora institucional.” El último propósito planteado corresponde a “mejorar la interrelación con las familias a través de la participación activa de los referentes adultos y del fortalecimiento del vínculo de la escuela con la comunidad”.

Con respecto a los objetivos mencionados anteriormente, desde mi rol como maestra practicante, puedo contribuir en la formación de los alumnos, teniendo en cuenta el primer objetivo planteado, que hace referencia a “Potenciar las actividades educativas que permitan reducir las tasas de repetición, abatir el ausentismo y mejorar los niveles de aprendizaje”, en este sentido, al trabajar junto a los alumnos en el aula sobre diferentes áreas y contenidos programáticos, se debe promover actividades que motiven a los educandos a trabajar y aprender, y de esta forma, generar en ellos aprendizajes, ganas y motivos para volver a la escuela al día siguiente, y poder combatir con el ausentismo y la repetición.

Por otra parte, otra de las características principales de las Escuelas A.PR.EN.DER planteadas en el programa, hace referencia a la implementación de proyectos, entre ellos se encuentran el Proyecto PODES y el Proyecto de Trayectorias Protegidas. Además de contar con otros programas y proyectos como, Programa de Maestros Comunitarios, Escuelas

Disfrutables, Biblioteca Solidaria, entre otros. Todas estas intervenciones permiten y fomentan la participación, autonomía e integración de los alumnos y alumnas.

A modo de cierre de este apartado, se puede concluir que el Programa de Escuelas A.PR.EN.DER, además de informar acerca de las características y complejidades de este tipo de escuelas, pretende intervenir el proceso de aprendizaje “en función de las necesidades de los alumnos y la comunidad a la que pertenecen”.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente acerca del programa de escuelas A.PR.EN.DER, y lo abordado sobre Martinis (2006) con respecto a su interpretación sobre el niños carentes y la influencia contexto del cual provienen, resulta pertinente retomar el pensamiento de que los niños que provienen de contextos desfavorables, no deben tener la posibilidad de estudiar. En este sentido, Martinis (2006) propone considerar a estos niños como “un ser más de la misma especie, en alguien en proceso de humanización” y reconocerlo como un sujeto de la posibilidad. En este marco, se tiene una concepción del niño completamente opuesta a la del niño carente, de esta forma no se le diferencia de cualquier otro alumno del país, ya que el contexto no debe ser causa para discriminar y poner a una persona en situación de desigualdad.

### **Aprendizaje**

Este apartado del marco teórico del ensayo, hace alusión a la importancia del aprendizaje, por lo tanto, se presentarán estos conceptos de forma breve, haciendo mayor hincapié en el aprendizaje significativo.

La teoría del aprendizaje significativo propuesta por David Ausubel (1983), define al mismo como el proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En otras palabras, para poder aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de lo que el alumno ya conoce y sus ideas previas. Ballester (2002), retoma la teoría del aprendizaje significativo y agrega que lo siguiente

“(…) para producir un auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, construyendo de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red del conocimiento”

Ausubel Novak y Hanesian (1983), plantearon la teoría del aprendizaje significativo, la cual consiste en la necesidad de relacionar los nuevos aprendizajes con las ideas previas, para poder aprender, de esta forma el nuevo conocimiento interactúa con los ya existentes, permitiendo que ambos se modifiquen. Dichos conocimientos previos, se conocen como estructura cognitiva, los cuales se relacionarán con la nueva información. Esto se debe a que los educandos poseen experiencias y conocimientos que permitirán ser vinculados con nuevos saberes, que producen el aprendizaje.

Por otra parte, estos autores, proponen el abordaje de los conceptos desde lo más general a lo más específico, ya que los mismos tienen diferentes profundidades. Para esto, sugieren un buen uso y elección del material pedagógico, con la finalidad de lograr un aprendizaje integrador, autónomo, estimulante y de largo plazo.

A diferencia del aprendizaje significativo, se menciona la presencia del aprendizaje memorístico o por repetición, los cuales son de rápido olvido, ya que los conceptos se encuentran desconectados y aislados en la estructura cognitiva de los niños. Según Ausubel (1983) dicho aprendizaje no es real, lo que produce que tampoco sea significativo. Sin embargo, el aprendizaje significativo, es un aprendizaje racional, porque obtiene sentido al relacionar el nuevo conocimiento con los adquiridos previamente, tanto con las propias experiencias y situaciones vividas por el alumno.

Dentro de la teoría del aprendizaje significativo, se proponen tres requisitos para considerar a un aprendizaje significativo. Entre ellos se encuentran, la significatividad lógica del material, la significatividad psicológica del material y la motivación.

La primera de estas condiciones, consiste en tener una buena selección organizada de los materiales y propuestas que se van a utilizar en el aula, para promover una mejor comprensión de los contenidos.

La segunda condición, refiere a las relaciones que establecen los alumnos entre los conocimientos previos y los nuevos. Para ello la docente debe tener en cuenta que cada alumno tiene un proceso único, ya sea por sus saberes previos o por los tiempos de cada uno de ellos, y de esta forma poder pensar sus clases, y materiales a partir de ello.

El último requisito, corresponde a uno de los conceptos base de este ensayo, el cual es la motivación. Los autores (1983) proponen que para poder lograr el aprendizaje significativo, se debe tener en cuenta la motivación como uno de los factores fundamentales, ya que debe existir una actitud favorable para el aprendizaje por parte del estudiante.



Además, agregan que, debe tenerse presente que la motivación es tanto efecto como causa del aprendizaje.

Por otra parte, es necesario comprender que para que los alumnos se encuentren motivados se tiene que estar en constante búsqueda de nuevas formas de motivar y de esta forma poder enseñarles con mayor eficacia los contenidos a trabajar. Esto último pretende innovar en estas actividades planteadas, si se quiere motivar a los alumnos se necesita innovar en las propuestas, intentando pensar en sus intereses, gustos, situaciones cotidianas, o cualquier otro tipo de experiencia que permita generar un clima de aula adecuado para poder trabajar y de esta forma producir aprendizaje.

Además de lo propuesto anteriormente, Novak (1983) considera que se optimizan los aprendizajes siempre que se tengan en cuenta las siguientes características. Entre ellas se encuentran, el trabajo abierto, la motivación, el medio, la creatividad, el mapa conceptual, la adaptación curricular y el trabajo en equipo.

Con respecto al trabajo abierto, el autor refiere a que no existe una sola forma de trabajar en el aula, caracterizándose por la no directividad, es decir que no todo tenga que estar pautado. Esto permite la autonomía de los alumnos frente a los aprendizajes, además de atender a las diversidades, siendo así que cada alumno adquiere el saber de la forma que le resulte más accesible. Un ejemplo de esto, puede ser la diversidad de recursos para un mismo tema, o incluso la búsqueda propia de los recursos por estos alumnos.

Como siguiente característica, Novak (1983) vuelve a tener en cuenta a la motivación, agregando que para poder lograr un aprendizaje significativo, la motivación debe darse desde diferentes sectores. Uno de estos tipos de motivación debe darse desde la tarea en sí, la actividad planteada debe producir en ellos cierto interés para querer realizarla. Por otra parte, se menciona la motivación externa, la cual refiere a la motivación generada por el adulto (maestra) al brindar su aprobación al niño. En este sentido, hace alusión, a aquellas verbalizaciones que animan al niño, por ejemplo, “estás trabajando muy bien” “hacen un muy buen trabajo juntos”, entre otros. Por último, se menciona la importancia de los recursos utilizados, ya que es una fuente de motivación importante utilizar materiales atractivos y diversificados que estimulen al alumno. En este sentido, agrega que la motivación se encuentra directamente relacionada con el aprendizaje, siendo así que la misma impulsa el aprendizaje significativo, y este último mantiene alta la motivación.

Otra de las características mencionadas, refiere a la importancia que se le brinde al medio, en este caso, consiste en que los alumnos se concentran e implican más en las tareas si dentro de ellas encuentran o descubren algún aspecto relacionado a su vida. Esto promueve una mayor participación ya que los alumnos se sienten parte, siendo así, el medio, una forma de promover la motivación.

La creatividad, es otro concepto mencionado a tener en cuenta, la misma se encuentra relacionada con la imaginación e iniciativa. La misma consiste en la combinación y transformación de lo conocido por algo nuevo, original y diferente que pueda ser utilizado para motivar tanto a los alumnos como al docente, promoviendo un clima de aprendizaje.

Por otra parte, se alude a la importancia de la utilización de mapas conceptuales. Novak (1983), lo considera como el instrumento más adecuado para adquirir el aprendizaje, ya que los conceptos presentados mantienen cierta coherencia y conexión entre sí, además de estar presentados de forma jerárquica, desde lo más general a lo más particular. Agrega, que el mapa conceptual, permite tanto aclarar, definir y delimitar los saberes, dando coherencia a los conceptos abordados y a los vínculos entre ellos.

Otra característica a tener en cuenta, es la adaptación curricular. Todos los alumnos son únicos y diferentes, por lo tanto cada uno de ellos posee diferentes características y necesidades educativas. Para poder atender a todas estas características, Novak (1983) propone la aplicación del Diseño Universal de Aprendizajes (DUA), el cual fomenta la estimulación y motivación de los alumnos, a partir de la diversidad de recursos y el trabajo en equipo. Para ello se proponen tres aspectos a tener en cuenta, el primero corresponde a la utilización de múltiples formas de presentación (imágenes, material audiovisual, material para manipular), el segundo a la utilización de diversas formas de expresión, y por último, la utilización de múltiples formas de motivación, en este sentido, se hace alusión al uso del juego y del trabajo en equipos.

Este último aspecto mencionado en el párrafo anterior, también fue mencionado por Novak (1983), como una característica a tener en cuenta para promover el aprendizaje significativo. En este sentido, comenta que el trabajo en grupos, favorece la participación de todos los alumnos, ya que pueden compartir con sus compañeros lo que cada uno pudo aprender, estimulando la iniciativa y la creatividad, para poder aplicar los saberes aprendidos a nuevas situaciones.

Por último, agrega, tres aspectos a ser tenidos en cuenta, cuando se trabaja en grupos dentro del aula escolar, sugiriendo que los grupos que sean formados siempre intenten ser

cantidades pares de niños, además de pensar los grupos previamente, de tal forma que, los integrantes de los mismos puedan enriquecer el proceso de aprendizaje de sus compañeros, por otra parte, menciona la importancia de hacerle saber a los alumnos que los grupos se irán modificando para que puedan trabajar con diferentes compañeros.

A modo de cierre, resulta conveniente retomar lo mencionado sobre el aprendizaje significativo. El mismo, facilita la adquisición de conocimientos al poder ser relacionados con los ya aprendidos anteriormente, permitiendo que los mismos permanezcan a largo plazo. Por otra parte, rechaza los materiales sin sentido (en los niños) y los métodos de memorización, por lo tanto se trata de un aprendizaje activo y personal, ya que los alumnos poseen interés por aprender, y la significación de los aprendizajes depende de sus propios conocimientos y experiencias previas.

### **Rol docente**

Para poder seguir avanzando en el desarrollo de este ensayo, se considera fundamental comentar ciertos aspectos referidos al rol docente en las escuelas. Como se mencionó en el apartado anterior, la maestra es una de las encargadas junto a otros funcionarios y docentes, de intervenir en el proceso de aprendizaje de estos alumnos que concurren a Escuelas A.PR.EN.DER, por lo tanto, se debe reconocer su rol principal en este proceso.

Para ello, se comenzará haciendo referencia al Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), el mismo es utilizado por las maestras y maestros diariamente para pensar y planificar actividades, secuencias, unidades, proyectos, entre otros, pero también contiene información sobre qué se pretende realizar al ser maestro o maestra.

Según el PEIP (2008), el docente “(...) se define a partir de su libertad de cátedra,” dónde “podrá tomar decisiones individuales e institucionales para establecer el recorrido de sus prácticas de enseñanza”

La libertad de cátedra es uno de los principios fundamentales que rige en la educación uruguaya, la misma se encuentra manifestada en la Ley de Urgente Consideración N°19.889 que modifica (artículo 128 de la sección V) el artículo 11 de la Ley General de Educación. El artículo modificado establece sobre la libertad de cátedra lo siguiente:

El docente, en su condición de profesional, es libre de planificar sus cursos realizando una selección responsable, crítica y fundamentada de los temas y las actividades educativas, respetando los objetivos y contenidos de los planes y programas de estudio. Asimismo, los

educandos tienen la libertad y el derecho a acceder a todas las fuentes de información y de cultura, y el docente el deber de ponerlas a su alcance, con un criterio de amplitud, ecuanimidad y balance de puntos de vista que permita a los educandos ejercer su libertad y formarse su propio juicio (2020, p.81)

En cuanto a la legislación educativa uruguaya, se entiende por libertad de cátedra, a la libertad aplicada a la enseñanza, independientemente del nivel educativo. Díaz (2020), sostiene que en el sistema uruguayo la libertad de cátedra varía según el nivel educativo, siendo así que, cuánto mayor sea el nivel educativo, mayor será la libertad de cátedra que le corresponde al docente. Esto se encuentra fuertemente vinculado con la autonomía docente, ya que el poseer una responsabilidad de tal tipo, implica disponer una autonomía más amplia. Esto quiere decir que, las maestras y maestros (docentes de educación primaria), no poseen tanta autonomía como aquellos docentes de nivel terciario o secundario, generando que la libertad de cátedra sea menor a la de otros.

Para cerrar con la noción de libertad de cátedra, y lo que implica la misma en la educación primaria, se comentará lo expresado sobre la misma en el Ordenanza N°45 - Estatuto del Funcionario Docente. En el Capítulo II, titulado “De los derechos y deberes específicos del funcionario docente” Artículo 4, Inciso A, se establece que es un derecho de los docentes el poder “Ejercer sus funciones en el marco de la libertad de cátedra, respetando la orientación general fijada en los planes de estudio, cumpliendo el programa respectivo y asegurando la consideración crítica de las diversas tendencias cuando corresponda” (2015, p.5). En función de esto, se puede señalar que en el Estatuto del Funcionario Docente se encuentra detalladamente las limitaciones de la libertad de cátedra, ya que si bien los docentes se encuentran legalmente en condiciones de planificar argumentadamente el curso de la forma que se crea conveniente, las decisiones tomadas no pueden ser ajenas a los documentos prescritos.

Por otra parte, retomando la concepción de rol del maestro/a, Alliaud y Antello (2011) en su obra *Los gajes del oficio*. Enseñanza, pedagogía y formación, proponen lo siguiente acerca del rol del docente en el aula escolar.

“No es tarea sencilla ser maestro hoy. El emprendimiento implica conocer la disciplina que enseña, saber como enseñarla, diversificar las estrategias didácticas en función de las necesidades que planifiquen y evalúen la tarea se los alumnos (...) Los docentes tienen que ocuparse de generar una buena convivencia en clase, fortalecer el vínculo con los padres de sus alumnos y además tienen que trabajar en equipo y solidariamente”

Estos autores, proponen estas ideas sobre el rol docente, sin embargo, las analizan a lo largo de su obra teniendo en cuenta una perspectiva crítica. Este ensayo también toma las ideas del rol docente desde una perspectiva crítica de la enseñanza, ya que permite atender a los desafíos y problemáticas de la sociedad de hoy en día, lo que genera y fomenta la emancipación del alumnado.

Theodor Adorno (1998), citado por Alliaud y Antello (2011), manifiesta la importancia del rol docente dentro del proceso de emancipación de los sujetos. Este autor define a la emancipación como la posibilidad de decisión autónoma, consciente de cada persona. Esto se ve reflejado en la siguiente frase

“(…) la educación debe hoy más bien preparar para actuar en el mundo que intentar hacer llegar tal o cual modelo rector determinado de antemano. Porque ya el propio cambio, cada vez más acelerado, de las circunstancias sociales exige del individuo cualidades caracterizables como la capacidad de ser flexible y de comportarse de modo autónomo con madurez y sentido crítico.” (Adorno, 1998:94)

Por otra parte, Adorno (1998) propone que el maestro o maestra debe brindar las herramientas que habiliten a sus alumnos a desarrollar el espíritu de reflexión, y de esta forma, convertirse en sujetos críticos y capaces de analizar la realidad y formar su propio juicio de la misma.

Por último, tomando esta mirada crítica y emancipadora, se hará referencia a la importancia de la ética en el aula. Cullen (1997), plantea que el trabajo de problemas éticos en las instituciones educativas es necesario, ya que definen las razones de educar. En este sentido, en un momento político y social donde las razones de educar se fragmentan, es importante posicionarse como docentes desde el pensamiento crítico para estar atentos a las luchas por la hegemonía, las imposiciones ideológicas, la construcción de subjetividad y la construcción de la realidad social. Este aspecto permite descartar la postura positivista de desarrollo de la educación como natural, para analizar críticamente las construcciones de subjetividades que determinan y legitiman lo establecido.

En este sentido, así como en el análisis de las razones de educar, es necesario abordar problemas éticos en las aulas escolares, donde se los aborde aportando al desarrollo de seres con juicio autónomo sobre la moral asumida individualmente, pudiendo atender a las diferentes morales sociales que conviven en el escenario de las democracias, desde una inteligencia solidaria que permita la convivencia y reconocimiento de las necesidades de los

otros que tienen una moral distinta, construyendo posicionamientos y argumentos individuales, teniendo en cuenta otras posiciones.

Por último, mencionando a Foucault (1987) es necesario abordar problemas éticos en las aulas desde una perspectiva crítica, para dar lugar a la ruptura de los determinismos hegemónicos sustentados en el cientificismo positivista, donde el rol docente, constituye subjetividades desde perspectivas dominantes, que en el marco de las sociedades capitalistas constituye la naturalización de la violencia, la discriminación, las desigualdades y la exclusión.

Esto es fundamental para que los y las niñas desde el análisis de problemas éticos puedan expresarse, informarse, posicionarse, involucrándose de forma activa al debate de ideas, fomentando así una construcción de ciudadanía comprometida y participativa.

## **RECREACIÓN Y JUEGO EN LA EDUCACIÓN**

La presente sección del marco teórico, pretende dar explicaciones a los conceptos vinculados a la recreación y la motivación de los niños y niñas en el aula. A su vez, se establecen diferencias entre ciertas nociones, tales como el juego y lo lúdico. Por último, se tendrá en cuenta el papel de la innovación en este proceso de motivar a los estudiantes

### **Recreación y juego**

Resulta pertinente comenzar conceptualizando uno de los conceptos base de este ensayo, la recreación y poder establecer las diferencias existentes entre la misma, el juego y lo lúdico, ya que muchas veces se confunde y se piensa que es lo mismo.

Según Pablo Waichman (1993), la recreación corresponde a una actividad, o conjunto de ellas, que tienen lugar en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, que el sujeto opta por realizar y le provoca placer, alegría y diversión.

En este sentido, parece ser que la recreación toma lugar desde el ocio y el entretenimiento. Sin embargo, la misma abarca mucho más que lo mencionado, la recreación puede ser utilizada en el aula, generando un clima de placer y aprendizaje al mismo tiempo, esto es conocido como recreación educativa.

La recreación educativa, se plantea como un modelo de intervención educativa, como un modelo vivencial en el ocio. Posee un carácter formador que se centra en situaciones,

vivencias y experiencias que dotan al sujeto de aprendizajes para la autonomía en el uso del tiempo. (ANEP, 2013 p, 11)

Vinculado con lo mencionado anteriormente, cabe destacar que el recreacionismo se centra tanto en la actividad como en la formulación y elaboración de proyectos que apunten a la autonomía del sujeto en sus tiempos, por lo tanto la recreación educativa busca el cumplimiento de objetivos a través de la misma.

A su vez, Seda (1973) y Céspedes (1987) consideran que la recreación reúne tres características fundamentales. La primera de ellas corresponde a la voluntariedad, la misma implica que la recreación debe ser voluntaria y realizada por iniciativa propia, nunca por imposición del otro. La segunda característica refiere a la satisfacción inmediata y directa, esto quiere decir que el bienestar y el goce deben estar presentes en la actividad recreativa. Por último, se plantea que toda actividad recreativa debe fomentar la autoexpresión de los sujetos, promoviendo un espacio donde cada uno sea capaz de expresarse ante otros y frente a sí mismo, vivenciando la liberación de la rutina y cotidianeidad.

Por su parte, Jesualdo Sosa, considera al juego como una actividad esencialmente infantil, desde la cual el niño es capaz de “expresar su intimidad más claramente” (1950, 131). El mismo cita a Claparede, el cual plantea al juego como “toda actividad espontánea de un ser vivo, no es más que una manifestación de todo ser a desplegar y a afirmar su personalidad”

Sosa (1950) agrega que, como función secundaria, el juego suele distraer el aburrimiento, además de servir de descanso y agente de transmisión de ideas y costumbres, pero además son para los niños “medios apropiados para satisfacer sus deseos de expansión y de realización.”

En todos los juegos existentes, el niño quiere formar parte y hacer, según Sosa (1950) la expresión que se trata de alcanzar es, “esencialmente particular y tendrá su originalidad y virtudes creadoras”. Para ello, menciona a los gráficos, plásticos, ritmo, entre otros, como materiales que complementan la expresividad del niño.

Por otra parte, se conceptualiza juego desde la mirada de Huizinga, Johan (1990), el mismo plantea lo siguiente respecto al juego

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias,

aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (1990, p. 53)

Con esta definición de juego, ya denota varias diferencias respecto a la recreación, siendo así que el juego es una de las vías de ejercer recreación, por lo tanto una de las formas implementadas en la práctica para generar aprendizaje es a partir del juego.

El otro aspecto a diferenciar de la recreación y el juego, es lo lúdico. En este sentido, se suele tomar a ambos conceptos como sinónimos. Sin embargo, el juego, a diferencia de la lúdica, posee reglas, normas y límites que deben ser cumplidos y respetados para poder cumplir con el objetivo y propósito del mismo.

A pesar de lo mencionado anteriormente, muchos autores refieren a la lúdica y al juego como lo mismo o como actividades muy similares, por lo tanto no se establecerá una gran diferencia en este ensayo al mencionar a estos.

Para el abordaje de todas estas actividades recreativas en el aula, se plantea una metodología lúdico-creativa, propuesta por Raimundo Dinello. Sin embargo, la misma será contextualizada en otro punto del marco teórico, referido a la implementación de la recreación y lo lúdico en el aula.

Según Bettelheim (1988), el juego es un proceso por el cual el niño se informa de ambas series de realidades (la interior y la exterior), y empieza, a aprender a satisfacer en beneficio propio y ajeno. Además agrega que, la mayor importancia del juego se encuentra en que el niño puede disfrutarlo de forma inmediata y este disfrute se hace extensivo al de la vida.

Según este autor mencionado anteriormente, el juego tiene dos caras, una orientada al pasado y otra al futuro. Por lo tanto, el mismo permite a los niños resolver simbólicamente los problemas del pasado, para poder afrontar directa o simbólicamente las preocupaciones y problemas presentes.

Bettelheim (1988), realiza una distinción entre dos tipos de juegos, mencionando al juego libre y el juego estructurado, los cuales los relaciona con diferentes etapas del desarrollo de las personas.

El primero de ellos, el juego libre, corresponde a una etapa primeriza, es decir a corta edad, los cuales se caracterizan por no poseer reglas fijas, puede tener algunas que varían



según la voluntad del niño. Este mismo, según Bettelheim (1988), ofrece un mayor disfrute en el sujeto.

Con respecto al juego estructurado, Bettelheim (1988) considera que los juegos estructurados suelen ser más complejos, ya que la persona que desea jugar debe tener cierto grado de madurez para comprenderlo. Los mismos se caracterizan por ser competitivos, tener reglas fijas y un propósito que cumplir, por lo tanto, los adultos suelen sentirse más atraídos por estos tipos de juegos. Sin embargo, esto no quiere decir que los adultos no puedan jugar o estar interesados en los juegos libres, es más, Bettelheim (1988), plantea que si los adultos se interesasen más por los juegos libres, comprenderán la importancia del mismo y lo que genera en los sujetos.

Raimundo Dinello, a partir de su propuesta pedagógica, conocida como expresión metodología ludocreativa, realiza grandes aportes sobre el juego en la educación. El mismo reconoce al juego de la siguiente forma:

“El juego representa un ámbito de socialización, con una gran libertad de inventar reglas y relaciones, posibilitada por el hecho de situarse a distancia de determinismos convencionales. Es la ocasión de interiorizaciones de actitudes, de tomar iniciativas personales y de dar respuestas a los demás. Por momentos en divergencia al grupo, asumiendo compromisos de lealtad en otros, el juego plantea situaciones propicias para descubrirse como el otro y muy diferente de los otros: ambas percepciones son necesarias para ir construyendo sus propias referencias.” (1991, pág. 36)

Además agrega que durante el juego, se facilitan las relaciones, promoviendo la integración de grupos. Siendo así, que produce alegría, permitiendo a los niños y adultos divertirse entre sí, “hasta incluso, reírse de uno mismo, vernos de otro modo, haciendo vincular mejor las energías y pulsaciones” (Dinello 1991).

En este sentido, comenta que la alegría se encuentra relacionada con la creatividad, por lo tanto, al aceptar y buscar nuevas situaciones, se fomenta la imaginación lo que produce creatividad.

Por otra parte, según Dinello (1991), el juego tiende a cortar la tensión y libera a los sujetos de los bloqueos. “Jugar es situarse fuera de la presión de determinismos rutinarios”, por lo tanto, pueden ser un “instrumento de expresión y creatividad, creando condiciones para nuestra organización mental”, hasta llegar a ser integradores sociales y “experiencias de descubrimientos de valores éticos”

Para dar cierre a este apartado, se tomarán aportes de Lutereau (2014), respecto al juego, la fantasía y la realidad.

Lutereau (2014), plantea la particularidad del miedo que se genera en los adultos, al observar a los niños jugando tanto videojuegos, como cualquier otro tipo de juego que contenga violencia, muertes, guerras, entre otros. El autor, menciona que el temor explícito que se genera, proviene de la idea de que los niños lleguen a adquirir conductas inmorales, tales como ser antisociales y no comprender límites.

Teniendo en cuenta esto, plantea dos interrogantes, las cuales son, “¿por qué un niño imitaría sin condiciones aquella clase de juegos?” y “¿la frontera entre el juego y la realidad es frágil y quebradiza?”.

Para dar respuesta a estas preguntas, cita a Aristóteles, el cual manifiesta respecto a la imitación que, la misma se da de forma natural desde la infancia en los hombres, siendo capaces de aprender por imitación y disfrutar del acto de imitar.

Por otra parte, plantea la interrogante de qué es lo que hace el niño al jugar. Para ello, remite a las ideas de la filosofía antigua, siendo así que llegó a la conclusión de que los niños a través del juego aprenden. En este sentido, expresa, que se aprende porque tenemos memoria, considerando que el aprendizaje, “es la capacidad de generar experiencias en las que poder encontrarse a posteriori” (Lutereau, 2014). De esta forma, se fomenta en los niños el crecimiento y desarrollo, al encontrarse con la posibilidad de producir experiencias.

En este marco, desarrolla una mirada desde el psicoanálisis, siendo así que se considera al juego como una práctica inútil por sí misma, ya que el juego no se utiliza más para jugar. El mismo, requiere e invita al testimonio, en palabras de Lutereau (2014),

“Esta necesidad del testimonio es un aspecto fundamental, en la medida en que le da al juego su estatuto temporal: el juego se construye como una memoria esto es lo que los psicoanalistas llamamos “inconsciente”; sólo habrá sujeto del juego una vez que éste haya entrado en la narración.”

A partir de las fantasías generadas en el juego, los niños dejan de lado parte de sí mismos, para convertirse en otra persona, animal, objeto, o lo que fuere que necesite el juego, lo que permite, adquirir novedosas experiencias y aprendizajes.

Continuando con el aporte sobre la fantasía, el autor plantea que el juego le sirve a los niños para estar preparados para la vida en un mundo sin fantasías. Por este motivo, considera al juego como una cosa seria, siendo así que el niño, no lo utiliza simplemente para no aburrirse, sino que en el juego el niño crece.

## **El juego desde el psicoanálisis**

El juego puede ser entendido desde diversas perspectivas, a lo largo de este ensayo se fueron desarrollando ideas sobre el mismo. En este apartado, se presentará al juego desde una visión psicoanalista. Para ello se tendrá en cuenta los aportes de Clemencia Baraldi, en su obra *Jugar es cosa seria*, donde menciona nociones fundamentales y que darán sentido a este ensayo.

En primer lugar, Baraldi hace referencia a que jugar, es el efecto de un trabajo que el niño realiza, el cual se encuentra lejos de construir una acción espontánea. Este trabajo tiene su especificidad, lógica y finalidad. (1999, p.23)

Por otra parte, a lo largo de su obra, analiza junto a los aportes de Freud, el juego, siendo así que da a conocer los elementos propios del mismo, expuestos por este autor.

El primero de ellos corresponde a la capacidad que poseen *los niños que con su palabra fabrica juguetes*. Esto remite a la idea de que los niños y niñas con cualquier objeto o juguete pueden jugar, el niño construye y da sentido al objeto y al juego.

Otro elemento mencionado, hace referencia a que *para poder jugar se necesita al menos un par de palabras*. Este aspecto corresponde a la necesidad de dos sujetos en el momento del juego, donde el niño juega y el adulto o sujeto valide y ayude al niño a expresar lo que juega en palabras.

El tercer elemento, trata de la necesidad de escenificar el juego, donde el niño pueda desplegar su acción y ponerse en personaje, para ello, se propone la presencia de *una ficción que permite enmascarar lo real e instalar un orden en el juego*.

Por último, como cuarto elemento, se encuentra la *repetición*, este último remite a la idea de que el sujeto/niño, a través del juego repite lo que le sucedió para volver a lo mismo, pero de una forma diferente. “Hacer activamente lo que se sufrió pasivamente es lo que da ocasión a la elaboración de múltiples situaciones traumáticas o conflictivas” (Baraldi, 1999, p.27)

En este sentido, Baraldi (1999) menciona la importancia de distinguir la repetición necesaria y el automatismo de repetición en el juego, en ambos casos se insiste sobre esta situación o sufrimiento pasado que vivió el niño. Sin embargo, los efectos que estas repeticiones producen en los sujetos, son completamente opuestos, la mayor diferencia entre ambas, consiste en que la repetición necesaria, permite que el niño reviva el sufrimiento, pero con la particularidad de que pueda buscar una nueva salida, mientras que el automatismo de

repetición, no ofrece la oportunidad de salida, en este caso, el niño revive el sufrimiento sin poder salir de él.

La importancia del deseo en el juego es otro concepto importante en este ensayo. Baraldi, respecto a esto expresa que para poder jugar, “(...) se hace indispensable algo que precede a la llegada de un niño a la estructura y es precisamente que haya en juego un deseo respecto de él”.

Esta idea mencionada, la explica a partir del ejemplo de un niño que tiene todas sus necesidades de alimentación e higiene satisfechas, esto favorece pero no es condición suficiente, el niño debe tener deseo por ese juego. Según Roger Callois, citado por Wolkowicz (1999), el juego es una actividad de lujo que implica ocio, por lo tanto, si las necesidades básicas de los niños no están satisfechas se les hará más complejo y difícil jugar.

Freud analiza esta idea desde el juego y la fantasía, siendo así que a través del juego se puede fantasear y buscar formas de satisfacer las necesidades, pero no podrá hacerlo, y esto permite que se genere este deseo. Por último agrega que, el juego y la fantasía son dos formas de realizar un deseo, teniendo en cuenta que el juego se sitúa en objetos reales, mientras que en la fantasía no es necesario. (Baraldi 1999, pág. 131)

Retomando la idea del aprendizaje a partir del juego, la autora menciona que para poder aprender, un niño necesita construir su cuerpo y habitar su palabra. Para ello, se debe tener en cuenta la necesidad de la construcción del cuerpo mediado por otro, en este sentido cobra gran importancia la figura materna, en el desarrollo a temprana edad del niño.

Para dar sentido a esto, Baraldi reconoce dos momentos fundamentales en esta construcción del cuerpo. El primero de ellos, lo titula como el *momento de armado del cuerpo*, donde el niño aprende sin saber que aprende, ya que no existe una búsqueda del saber. Este momento desde el psicoanálisis es conocido como *yo soy*, y se caracteriza por ser para el otro. Mientras que, el segundo momento, se conoce como el pasaje del *yo soy*, al *yo pienso*. El mismo consiste en que el niño aprende sabiendo que está aprendiendo, lo que permite que se consolide la palabra.

Reeves y Ferrazza (1999), en el capítulo 7 del libro *Jugar es cosa seria* de Clemencia Baraldi, agregan lo siguiente,

“Quién juega (sin “para qué” o “por qué”) puede crear y recrear incesantemente su experiencia, la relación con los otros, la lengua, los aprendizajes, los objetos. Así, el sujeto (niño/a, adulto) enriquece una y otra vez su realidad psíquica y su relación con el mundo. Por esto, el jugar en sí mismo, es liberador y terapéutico”

A su vez, se plantea, a partir de aportes de Winnicott (1971), la noción de rigidez, donde se manifiesta que, muchas veces la dificultad o rigidez de muchos niños, no les permite jugar, lo que genera grandes consecuencias, ya que dificulta el relacionamiento con los otros, el aprendizaje, hasta el poder usar su cuerpo. Por lo tanto, es necesario, poder crear un espacio de juego, donde el niño se sienta cómodo y en confianza, para poder vencer esta rigidez, y permitirle al sujeto su expresión.

Vinculado con la noción de la rigidez, Rodolfo (1989), plantea que lo que un niño no adquiere jugando no puede adquirirlo bajo una forma normal en apariencia pero carente de significación.

Por otra parte, se tiene en cuenta el juego desde la inclusión, Winnicott (1971) lo reconoce al juego como una actividad privilegiada, siendo así que plantea lo siguiente, “(...) Por muy escasamente dotado que esté un individuo, sus experiencias pueden ser creativas y estimulantes, en el sentido de que siempre hay algo nuevo e inesperado en el aire”

Esta frase remite a la concepción de que dentro del juego las diferencias entre los niños quedan de lado y promueven la singularidad del mismo, y de esta forma enriquecen la experiencia.

Reeves y Ferrazza (1999), expresan que, a partir del trabajo lúdico grupal, los niños y sujetos pueden “encontrarse y perderse, generar y derribar, intentar y dejarse, imitar y transformar, romper y reparar, hacer y deshacer, para volver a hacer una y otra vez” (1999, pág 121). Esto promueve la idea propuesta por las autoras, de que si el sujeto juega, deja de ser copia de una forma establecida por otros, que genera sumisión y aplastamiento subjetivo y cultural.

*“El poder jugar o no se hace elocuente en el poder jugar mismo, en la práctica, en sus efectos, sus marcas y sus restos”*  
- Reeves y Ferrazza, 1999, pág 122.

Bettelheim (1988), plantea que, existen muchos niños que no tienen oportunidades de jugar, lo que provoca interrupciones intelectuales, ya que a través del juego se ejercitan los procesos mentales de los niños. A su vez, agrega que, el juego al mismo tiempo que estimula

el desarrollo intelectual del sujeto, también le enseña hábitos fundamentales para el crecimiento, entre ellos menciona la perseverancia, la cual considera de suma importancia en el aprendizaje.

El mismo menciona el ejemplo de cómo los niños a partir de los juegos comienzan a comprender la importancia de no desanimarse si algo no sale tal cual lo esperado, siendo así que aprende a no darse por vencido al sentir que fracasó en algún momento y en su lugar intentarlo varias veces hasta poder conseguirlo.

En este sentido, las familias juegan un rol fundamental, ya que si los padres del niño simplemente buscan el éxito, el niño nunca será capaz de adquirir la perseverancia.

Un aspecto alarmante para muchas familias, y personas, es la cantidad excesiva de horas que pasan los niños frente a la televisión o con los aparatos electrónicos, tales como celulares o tablets. Bettelheim (1988) considera que la televisión proporciona a los niños fantasías ya hechas, pero le resulta preocupante que recurren a la televisión y sus fantasías. Cuando sucede esto, los niños no pueden satisfacer ellos mismos sus propias necesidades de crear fantasías, por el simple hecho de que no se les dieron las suficientes oportunidades de explorar y crearlas, al no permitir o negar el juego. Esto implica que el desarrollo de la creatividad de los niños, se encuentra fuertemente ligado al ocio, juego y disfrute.

Por otra parte, menciona que el motivo más común por el cual los niños se sumergen en el mundo de la televisión, se vincula a que muchas veces ellos mismos quieren escapar de la realidad en la que se encuentran, por ejemplo la soledad, gracias a la televisión ellos tienen la posibilidad de comunicarse. Todo niño prefiere pasar tiempo con su familia o con personas reales en lugar de encontrarse todo el día frente a una pantalla, cuando no sucede esto, es más que nada, porque la relación que posee el niño con sus padres es muy grave.

Por último, agrega que aquellos niños que se encuentran privados de realizar actividades lúdicas y recreativas con sus padres, son aquellos que luego no pueden generar relaciones íntimas con ellos, y terminan recurriendo a satisfacer sus deseos con la televisión. De esta forma, ambas partes pierden la oportunidad de establecer y disfrutar del juego, el cual puede llegar a ser sumamente significativo.

Como se mencionó anteriormente, la falta de oportunidades de explorar y crear en los niños, genera que ellos mismos deban recurrir a estímulos externos que lo único que produce en ellos es impedir su desarrollo, ya que simplemente pueden llenar un vacío.

Retomando la importancia de los padres en el juego de los niños, Bettelheim, considera fundamental que el niño pueda compartir sus experiencias de juego junto a un adulto.

Winnicott (1971), en su libro *Juego y realidad*, plantea que jugar posibilita en el sujeto la capacidad de la experiencia de la creatividad. Para ello plantea la Teoría del juego, donde describe una secuencia de relaciones vinculadas al desarrollo y el comienzo del juego en la vida del niño. Uno de los principales elementos de esta Teoría es la creación e importancia de la confianza generada con la madre.

Con respecto a lo mencionado anteriormente, Erikson (1956) plantea, que la confianza que se genera entre la madre y el niño, permite generar un espacio de juego, en donde se crea la idea de lo mágico. Winnicott (1971), agrega que el juego es muy estimulante, por la acción de relacionar la realidad psíquica y el dominio de objetos reales.

Retomando la idea de confianza, agrega que el niño juega cuando se encuentra cerca o en presencia de una persona que ama, con la cual se generó cierta confianza. Esta magia mencionada por Erikson, es lo que surge de la intimidad producida con la persona que se encuentra, lo cual permite que sea una relación digna de confianza.

### **El juego en el aprendizaje**

Con respecto al juego desde la educación, Aristóteles plantea que “divertirse con el fin de ejercer una actividad seria, es la regla que hay que seguir”. En este sentido, esto se vincula con la existencia de la estructura clase-recreo, donde se divide a lo serio, que corresponde a la adquisición de conocimiento, de lo no serio que hace referencia al juego.

Por otra parte, Wolkowicz (1999) cita a San Agustín, quién refiere al juego como algo “eminente educativo, en la medida de que es el resorte de nuestra curiosidad por el mundo y por la vida, el principio de todo descubrimiento y creación”.

A su vez, toma como referencia a Claparede, quién aclara la importancia del juego en la educación, desde su análisis Wolkowicz (1999), interpreta lo siguiente

“No es lo mismo pensar que el juego está al servicio de los aprendizajes, del desarrollo de determinadas capacidades, que pensar que el juego mismo las produce. (...) El juego no tiene como función propia el desarrollo de capacidades, en todo caso, estas se desarrollarán por añadidura” (pág. 130)

Por otra parte, un aspecto fundamental es la motivación, Wolkowicz (1999) cita a Lorenz, quien afirma que el proceso de aprendizaje y de juego en sí, lo que proporciona la motivación.

Desde el psicoanálisis, Winnicott (1971), plantea la importancia de la actividad creadora. Dicha concepción se manifiesta de que solamente en el juego, tanto el niño como el adulto, se encuentran en libertad de ser creadores. A partir de esto propone ofrecer a los sujetos, oportunidades para la experiencia y los impulsos creadores, motores y sensoriales, los cuales constituyen el juego. Por lo tanto Winnicott (1971), manifiesta la necesidad de encontrar en las escuelas un espacio para desarrollar esta actividad creadora, jugando en diferentes ámbitos y espacios de la escuela.

Raimundo Dinello (1990), es otro pedagogo que investigó acerca del juego y las actividades lúdicas en la educación. El mismo plantea que los juegos representan un espacio de innovación, siendo así que a través de los mismos se logran experimentar y crear nuevas conductas sociales y culturales.

Dinello (1990) comenta que “el juego es un ámbito de formación (cultural y moral) de las nuevas generaciones”, agregando que

“Las actividades lúdicas, (...) atraviesan toda la cultura, sobreponiéndose frecuentemente o recalando a veces las divisiones de las clases socio-económicas; superando en mucho las distancias de edades, siguiendo sobre todo las características y necesidades psico-sociales en la moda; acompañan el proceso de afirmación civilizadora y de creación cultural. Si quitamos el juego, la cultura se agota, se vive como en una repetición enajenadora de una etapa servil de la dominación productiva” (pág 35)

En este sentido, agrega la importancia del juego en la educación, manifestando que las actividades lúdico-creativas “colocan al niño, en un medio de aprendizajes espontáneos, con múltiples variables.” Dichas variables “se conectan y crean como vías de nuevas estructuras de entendimiento a medida que facilitan el dominio de los objetos y campos de acción”

Tal como fue mencionado anteriormente Dinello, plantea la pedagogía de expresión metodología ludocreativa. Dicha propuesta tiene como propósito ofrecer a los alumnos la oportunidad de experimentar y descubrir por sí mismos, para poder potenciar su pensamiento propio y actitudes creativas con sus compañeros y maestras.

Para comprender mejor su propuesta pedagógica, se hace referencia a los siguientes conceptos a aclarar. Entre ellos se destacan la expresión, la creatividad y el impulso lúdico.



El primero de estos conceptos, es la expresión, según Dinello, la misma es aquella forma personal de manifestación del sujeto. El siguiente concepto a mencionar es la creatividad, la misma es concebida como “una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades” (Dinello 1990). A esto, agrega, que es posible a partir de las combinaciones de experiencias, con nuevas oportunidades y las necesidades de la imaginación, fomentando la capacidad de expresión de cada uno. Por último, mencionar que crear es buscar y experimentar, permitiendo imaginar nuevas perspectivas.

El último concepto mencionado, refiere al impulso lúdico, el cual consiste en la alegría personal de cada sujeto al divertirse en una actividad lúdica o juego. Esto posibilita a los niños a reencontrarse consigo mismos y puedan participar en actividades e intercambios junto a otras personas. El juego toma un rol fundamental como estímulo del sujeto, ya que el movimiento y la alegría obtenida durante el juego, producen crecimientos en el interior de los sujetos.

Con respecto a la propuesta pedagógica en sí, la misma propone desarrollar al sujeto, a través de la ludocreatividad, con el fin de afirmar y respetar las identidades y potencialidades de los educandos. Para ello, se tiene en cuenta a cada niño como sujeto protagonista, reconociendo la diversidad dentro del grupo y comprendiendo el contexto de cada educando, esto permitirá al docente buscar nuevos instrumentos y herramientas acordes al grupo y las necesidades de los alumnos.

Dinello (1990), reconoce a la expresión, la lúdica y la creatividad, como “integrantes globales de la situación formativa y son fundamentos de toda perspectiva educativa de los sujetos en la actualidad”, por lo tanto reconoce que deben ser aplicados día a día en el aula.

En este sentido, agrega que la expresión y la creatividad, permiten al sujeto reconocerse en sus sentimientos, inquietudes y manifestarse en sus potencialidades, y de esta forma puede obtener aprendizajes significativos.

El autor, considera que educar va más allá de la transmisión de contenidos, por lo tanto, adentrarse en esta propuesta pedagógica, implica ser un docente que promueva la interacción y la experimentación, ya que las actividades de expresión ludocreativas, reflejan los sentimientos, dramas, sueños, proyectos y perspectivas de los niños.

Propone que las diferencias entre estudiantes, en lugar de actuar de forma competitiva, permite educar en la reflexión y en el pensamiento autónomo de cada uno de los educandos, ya que cada uno de los niños incorpora al grupo elementos culturales propios que

enriquecen al grupo. Por lo tanto, el docente, debe comprender que cada uno de sus alumnos pueda superarse en su propio proceso, desarrollo y evolución.

Por otra parte, agrega que a partir de esta metodología, los sujetos comienzan a darle importancia al reconocimiento del valor de los sujetos y objetos, además de obtener un notorio crecimiento en cuanto al autoestima personal.

Para poder comprender esta pedagogía, resulta pertinente reconocer que el trabajo en el aula, se encuentra fuertemente vinculado con las áreas de expresión, o también conocidas como las artes. Entre dichas áreas, se destacan el lenguaje musical, la plástica, el teatro, el movimiento ludo-corporal, entre otras. Para ello explica detalladamente cada una de estas actividades de arte expresión y lo que genera en el alumnado.

1. Aquellas actividades conocidas como plásticas, estimulan la experimentación de sensaciones y emociones, siendo así que promueven la creatividad y la sensibilidad, a través de la elaboración y contemplación de objetos y creaciones.
2. Las actividades de expresión musical, desarrollan la sensibilidad por la misma, pero también la apreciación y comprensión del lenguaje comunicativo, sonidos y composiciones de cada cultura, para ello se llevan a cabo actividades como juegos y ensayos musicales.
3. Las puestas escenográficas, como el teatro, los títeres, entre otros, propician las capacidades de recrear la realidad, además de explorar las fantasías y conflictos de relaciones interpersonales. Este tipo de actividades en el aula, permiten encontrar, aclarar y resolver conflictos y problemas que existen en el grupo, que causan situaciones de caos y malos comportamientos.
4. Las actividades de expresión y creación a través del cuerpo, “aseguran el funcionamiento biológico y el bienestar anímico del sujeto” (Dinello 1990), por lo tanto, se deben tener en cuenta como propias de todas las actividades realizadas en la escuela.
5. La lectura, y dramatización de leyendas, danzas y cantos, permiten la comprensión de la historia desde otro sentido, afirmando la identidad con el fin del auto reconocimiento y crecimiento personal.

Por otra parte, se plantea la idea de que el alumno debe ser reconocido como un sujeto de expresión y creación, y de esta forma promover sus posibilidades de aprendizaje. Para ello, el docente debe crear un ambiente de estimulación, para que “cada sujeto pueda encontrar su espacio de protagonista, que experimentando descubra el placer de los

aprendizajes y los beneficios de la interacción” (Dinello 1990). Para ello, los docentes deben promover diálogos y preguntas, además de desenvolver su sensibilidad a partir de diversas formas de expresión.

Para poder lograr este objetivo docente, el mismo debe asumir un rol de animador pedagógico, para lo cual deberá según Dinello (1990), prestar atención a los siguientes aspectos,

Considerará el interés espontáneo de los alumnos por ciertos ensayos y búsqueda de aprendizajes; también tendrá en consideración realidades contextuales, desde donde se puede partir para profundizar conocimientos y afinar habilidades o competencias personales, que en su inmensa mayoría son posibles de articular con los contenidos programáticos de la escolaridad. (Dinello 1990)

Por otra parte, Dinello (1990), reconoce que dentro de la expresión ludocreativa, se encuentran inmersas todas las dimensiones del ser humano, ellas son, lo social, cultural, afectividad, cognición, motricidad, placer, diversión y estímulo, lo que produce un permanente interés por el aprendizaje y el descubrimiento de potencialidades.

Por último, Dinello (1990), plantea que el juego desarrolla funciones básicas del ser humano, a través de la manifestación de la alegría, estas funciones son, la motricidad, la afectividad, la cognición, la socialización y la espiritualidad.

## ANÁLISIS PEDAGÓGICO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

En esta sección del ensayo, presentaré diferentes narrativas, las cuales contarán con relatos sobre mi experiencia pedagógica, vinculada con la aplicación de elementos teóricos presentes en el marco teórico. Dichas narrativas, se encuentran relacionadas con la inquietud planteada para este ensayo, la misma corresponde a la siguiente pregunta, ¿Cómo influye la recreación en el proceso de aprendizaje de las alumnas y alumnos de contextos vulnerables? Para ello, escogí tres escenas vividas en mi práctica de este último año, que permiten analizar esta pregunta problema desde dos visiones diferentes de la recreación las cuales son, la recreación como motivación, la recreación como aprendizaje, y una última referida al contexto de los alumnos.

### **Hola amigos, quiero jugar un juego**

El día 24 de junio de 2022, planteé en la clase en la que realicé las prácticas de cuarto año de magisterio una actividad para motivar a los alumnos y alumnas. Dicha actividad consistía en una búsqueda del tesoro por el salón, pero no fue simplemente eso, esta búsqueda fue muy particular ya que fue presentada por un personaje muy conocido por ellos.

Hasta el momento, los alumnos y alumnas solían reiterar la fascinación que poseen por las películas de terror, y varias veces en el transcurso del año mencionaron que una de sus favoritas era la saga completa de las películas del *Juego del Miedo* también conocida como *SAW*. Sabiendo esto, decidí trabajar a partir de esta saga.

Para poder comprender la razón del juego planteado, explicaré brevemente la trama de estas películas. Esta saga, como se mencionó anteriormente, corresponde al género de terror, siendo así que su personaje principal, Jigsaw, posee la particular característica de jugar con las personas, al punto de escoger varias y realizarles pruebas extremadamente macabras y sangrientas, por lo que las personas que son obligadas a participar de estos juegos deben tomar decisiones sumamente crudas y monstruosas para poder sobrevivir. Estos juegos son planteados por un muñeco, quien presenta los desafíos a través de un video, donde explica qué deben hacer, el tiempo que poseen y por qué se encuentran en ese lugar.

Conociendo un poco mejor la trama de la película, para poder ser utilizada en el aula, tomé algunos aspectos propios de la misma. En este caso, utilicé un video donde el muñeco presenta y explica la actividad que debían realizar, además de un reloj con cuenta atrás que marcaba el tiempo restante de la actividad.

La actividad comenzó cuando les presenté a los alumnos un sobre, explicando que no sabía de dónde había salido, pero que había llegado a mi casa esa misma mañana con una nota que decía *“Abrir solamente con los alumnos de 6to B”*. De forma colectiva se abrió el sobre, el cual contenía una imagen y una carta, la imagen era una foto del muñeco Billy, en ese momento todos los alumnos lo reconocieron y se pusieron a escuchar el contenido de la carta con mucha atención. La misma decía lo siguiente:

*“Hola alumnas y alumnos de 6to B. ¿Me reconocen? Mi nombre es Billy y quiero jugar un juego. En un lugar de la clase se encuentra escondido un sobre que contiene un desafío para ustedes, si logran resolverlo obtendrán una sorpresa. Les doy una pista, el desafío se encuentra en un lugar que la maestra Valentina utiliza mucho para trabajar ¿Están preparados? ¿Jugamos? Que comience el juego.”*

Luego de leída la carta los alumnos comenzaron a buscar por todo el salón el desafío, se fijaron debajo del escritorio, en los cajones, detrás del pizarrón, en la biblioteca, hasta dentro de mi mochila. A una sola alumna se le ocurrió la idea de buscar dentro de mi computadora. Ahí se encontraba el desafío, en un video. El video consistía en el muñeco Billy explicando el desafío que debían realizar para superar la prueba, para el mismo debían calcular el perímetro de varios objetos del salón, entre ellos se encontraban el pizarrón, la cartelera y la biblioteca. Para poder realizarlo contaban con quince minutos.

Cuando terminó la explicación del video, automáticamente apareció un reloj en cuenta regresiva con quince minutos, a medida que pasaba el tiempo los segundos del reloj disminuían. Rápidamente los alumnos se dividieron en tres grupos y cada uno escogió un objeto para calcular su perímetro.

Antes de que finalizara el tiempo, los tres grupos habían calculado de forma correcta el perímetro de sus objetos, por lo tanto el desafío se había cumplido. Cabe aclarar que los alumnos se encontraban muy motivados y centrados en la historia, ya que mientras realizaban el ejercicio se ponían a inventar teorías sobre cuál podría ser el premio y a su vez, sobre qué les podía suceder si no llegaban a cumplir el desafío en el tiempo necesario.

Al finalizar el desafío, una persona tocó la puerta del salón, cuando fuimos a abrir no había nadie, solo una carta, la misma decía: *“El sobre que contiene la sorpresa se encuentra en un cajón del escritorio de la maestra.”* Todos los alumnos fueron corriendo al escritorio a buscar el sobre el cual contenía una sorpresa poco agradable: *“¿Creían que habían terminado el desafío? jajaja que gracioso, esto recién empieza. Nos vemos en un par de días para seguir jugando juntos.”*

Luego de haber leído el mensaje, los alumnos preguntaron “*Maestra ¿Cuándo vamos a volver a jugar con Billy?*” Es más, esta misma pregunta se repetía todos los días.

En base a esta primera experiencia, se pretende analizar ciertos conceptos propios de la misma, que permitirán comprender la razón del juego como forma de motivación a los alumnos.

Previo a comenzar con el análisis en profundidad, resulta necesario aclarar varios aspectos, respecto a los alumnos y el contexto del cual provienen. Como se mencionó anteriormente, en la fundamentación, el grupo con el que estuve trabajando a lo largo de este último año de prácticas, corresponde a un sexto año de una escuela A.PR.EN.D.E.R, lo que significa que el contexto socioeconómico de la mayoría de los alumnos es bastante bajo.

Martinis (2006), plantea que esta realidad de los alumnos, no debe ser tomada como excusa para discriminar y pensar que por esta razón están destinados al fracaso y a no ser capaces de aprender. Por lo tanto, promueve considerar a la educación como una posibilidad, siendo los alumnos sujetos de posibilidad, por lo tanto el recurso pedagógico para generar dicha posibilidad, en este caso, es el juego.

Teniendo en cuenta esta misma temática, resulta conveniente aclarar que según Callois (1999), el juego corresponde a una actividad de lujo, con esto refiere a que si un niño no tiene satisfechas sus necesidades básicas, tanto de higiene como de alimentación, se le será más difícil poder disfrutar del juego y adquirir aprendizajes. Considero pertinente esta aclaración, ya que como se mencionó anteriormente, muchos de los alumnos no tienen estas necesidades básicas cubiertas.

Con respecto a la experiencia a analizar, a partir de un juego, conocido como búsqueda del tesoro, y con la ayuda de ciertos recursos, se motivó a los alumnos para que se encuentren con ganas de trabajar. Este concepto de motivación es traído por Ausubel (1983), el cual considera que la motivación es fundamental para poder lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, ya que la motivación promueve una actitud favorable en los educandos, lo que permite el trabajo y aprendizaje.

Otro aspecto importante en la elaboración de esta actividad, es la utilización de recursos, en este caso, se utilizaron videos, cartas e imágenes. Ausubel (1983) sugiere que para lograr la motivación de los alumnos, es necesario pensar en los gustos e intereses de los alumnos, además de utilizar situaciones de su vida cotidiana. Por este motivo, se utilizó como principal fuente de motivación una película de interés de los alumnos, durante el año se había

mencionado varias veces el nombre de esa saga de películas, por lo tanto, decidí mirarlas para poder utilizarlas como recurso, aunque al observarla me generó ciertas dudas, como por ejemplo, el por qué los niños prefieren pasar tiempo viendo películas, ya sean de terror, acción o romance, en lugar de pasar tiempo con sus familias. Por su parte, Lutereau (2014), expresa el temor que poseen algunos adultos, al permitir que sus hijos observen y jueguen a partir de situaciones violentas, tales como juegos, películas, o cualquier otro medio que produzca en ellos fantasías.

El psicoanálisis da respuesta a esta pregunta, Bettelheim (1988), plantea que la televisión brinda a los niños fantasías ya hechas, por lo que los propios sujetos no crean sus propias fantasías, esto puede resultar un problema, ya que no desarrollan dicha capacidad. Sin embargo, el principal motivo por el cual los niños recurren a observar la televisión, se vincula a la necesidad que poseen de escapar de la realidad en la que se encuentran, y la soledad que sienten al no ser atendidos por sus padres. Bettelheim (1988) considera que estos estímulos internos generados por la televisión, simplemente llenan un vacío y permiten satisfacer sus deseos por un momento, pero les impide generar relaciones íntimas con sus padres y fomentar su desarrollo.

Esto se debe estrechamente a la relación de juego que posee el niño con sus padres. Bettelheim (1988), plantea que el niño debe poder compartir sus experiencias de juego junto a algún adulto, porque esta oportunidad, le permite a ambas partes, disfrutar del juego, además de poder establecer relaciones.

Cabe aclarar que el contenido que se había estado trabajando en esta actividad, había sido abordado en el aula en instancias anteriores, donde en varias de ellas se utilizaron juegos para motivar a los alumnos. La importancia de abordar un mismo contenido varias veces y de forma secuenciada, es una de las formas que se deben tener en cuenta según Novak, Ausubel y Hanesian (1983) para lograr un aprendizaje significativo, ya que el mismo consiste en poder relacionar los nuevos conocimientos adquiridos con los ya existentes, y de esta forma poder modificarlos y generar relaciones entre los mismos.

Otro aspecto importante relacionado con esta narrativa, es la importancia de evitar la tensión y la rigidez, ya que muchas veces durante las actividades en el aula, los alumnos tienden a encontrarse tensionados. Por lo tanto, Dinello (1991), propone que durante el juego, el alumno es capaz de eliminar y evitar la tensión y los bloqueos, por lo tanto, deja de lado la rigidez para poder divertirse y disfrutar.

Teniendo en cuenta estos conceptos, se optó por trabajar en el área de matemática a partir de un juego, ya que dicho campo del conocimiento suele generar en los alumnos bloqueos mentales, lo que produce que se les quiten las ganas de trabajar.

Considero fundamental reconocer los motivos por los cuales se realizó esta actividad en grupos. La clase en la cual se realizó el juego, como todas las clases, es muy diversa, siendo así que hay varios alumnos que requieren de mayor atención, por lo tanto, con esta actividad se intentó buscar una forma de que todos los alumnos se encuentren trabajando y adquiriendo aprendizajes. Por esta razón decidí realizar la actividad en grupos. Según Novak (1983), el trabajar en grupos, fomenta que todos los alumnos participen en la actividad, ya que cada uno puede aportar y enriquecer los aprendizajes de sus compañeros, al comentar, lo que cada uno pudo aprender.

A su vez, como se mencionó, la elección del trabajo en grupos, se debe más que nada a la diversidad del aula, por lo tanto Novak, propone que para lograr aprendizajes significativos, es necesario atender a las diversidades del grupo, y para ello utilizar el Diseño Universal de Aprendizajes, el cual promueve la estimulación y motivación del alumnado partir de diversos recursos y el trabajo en equipo, siendo uno de los principales medios para lograrlo el juego.

Por otra parte, la intención central de esta actividad, fue generar en los niños experiencias que les sean de utilidad tanto en el presente como en el futuro. Esto se vincula con la propuesta de Dewey (1938), sobre experiencia, donde plantea que para que una experiencia sea educativa se debe tener en cuenta que la misma encuentre relación con alguna experiencia previa, lo que permite producir conexiones y valor a las mismas. A su vez estas experiencias deben ser interactivas, con esto refiere a que necesita interacción con otros sujetos y objetos.

Teniendo en cuenta lo mencionado en el párrafo anterior, se establece una relación entre lo propuesto por Dewey y lo sucedido en el aula. Los alumnos fueron capaces de obtener una experiencia educativa, al punto de poder relacionar y utilizar sus experiencias previas para llevar a cabo el desafío, generando una nueva experiencia. Además, el desarrollo de la actividad, tomaba en cuenta varios factores fundamentales respecto a la interacción, ya que se realizó el trabajo en equipos, por lo tanto fueron capaces de interactuar con otras personas, pero también lograron establecer conexiones con la historia planteada y sus vidas cotidianas, al lograr reconocer una película de su interés como un nuevo modo de obtener aprendizaje.



Esta última idea planteada se vincula con la propuesta de Lutereau (2014), el cual plantea la idea de experiencia generada a partir del aprendizaje. En este sentido, considera al aprendizaje como la capacidad de generar experiencias en los alumnos.

### **Luz, cámara, a jugar!**

Desde que comenzó mi práctica en sexto grado, la maestra me fue hablando de diversos problemas presentes en la clase, tales como las inasistencias, el rendimiento de los alumnos en el aula, entre otros, pero uno de los más reiterados fue el acoso escolar. Los alumnos no paraban de insultarse y faltarse el respeto, hasta algunos llegaron a golpearse en varias ocasiones.

Esta problemática es muy compleja de trabajar, pero al conversar con la maestra, decidimos intentar mejorar la situación, ya que era bastante extrema. Realicé una secuencia de actividades, en la que se concientizó a partir de videos, fragmentos de películas, búsqueda de información y talleres donde se reflexionaba a partir de experiencias vividas.

Entre todas estas actividades planteadas, se realizó en una ocasión una especie de representación teatral o juego de roles. En esta instancia se trabajó a partir de diferentes tipos de acoso escolar que se habían mencionado en clase y a partir de las representaciones, se conceptualizan los mismos.

Para llevar a cabo la actividad, se dividió al grupo en 4 equipos, a cada uno de estos se les entregó una hoja que contenía el nombre de un tipo de acoso escolar y una breve descripción de lo que sucedía en el mismo. Por ejemplo, en el caso del ciberacoso, decía, se utilizan las redes sociales o la tecnología para maltratar, humillar, excluir a alguien.

Luego de que todos los grupos leyeron lo entregado, se les brindó un tiempo para que pensarán una representación que refiere al tipo de acoso que les había tocado y qué solución darían a la misma. En este momento los alumnos y alumnas tuvieron que pensar una historia que les haya sucedido, ponerse en papel y practicar hasta que salga bien.

Finalizada la instancia de ensayo, cada uno de los grupos tuvo que presentar al resto de sus compañeros su obra, mientras que el resto de los grupos tenían que identificar, el problema, la solución y el tipo de acoso que se estaba realizando. Algunos grupos sentían vergüenza de pasar, pero con sus compañeros los ayudamos a sentirse cómodos, recuerdo que una alumna dijo: *“No tengan vergüenza, es un juego y los juegos están para divertirnos y pasarla bien”*.

La actividad concluyó, cuando todos los grupos pasaron y representaron lo elaborado, y sus compañeros pudieron identificar a qué tipo de acoso pertenecía. Cabe aclarar que un equipo realizó una representación un poco errada, ya que lo que estaban mostrando no poseía gran relación con el tipo de acoso que les había tocado. Sin embargo, esta instancia ayudó, a que junto a toda la clase se pudiese plantear una nueva escena, donde todo el salón participara, incluso las maestras.

Al finalizar la actividad en su totalidad, un alumno se acerca y me dice: *“maestra, me gusta mucho cuando hacemos estas actividades, ¿podemos hacerlas más seguido? Me gusta divertirme cuando aprendo, lo hace más fácil”*

Para comenzar el análisis, resulta pertinente mencionar cómo a partir de esta actividad se intentó generar tanto experiencia como aprendizaje significativo en los alumnos y alumnas.

Con respecto a la primera de ellas, la experiencia según Contreras (2010) hace referencia a la vivencia o situación que irrumpe en la vida, desde la cual nos permite reflexionar y pensar sobre algo. La misma debe impactar en la persona y permitirnos el pensar, por lo tanto la misma sucede, si el sujeto está dispuesto a ello. Por otra parte, Dewey (1938) plantea que la experiencia debe cumplir con los criterios de continuidad e interacción.

En esta experiencia planteada, los alumnos toman estos nuevos conocimientos adquiridos a lo largo de la actividad para reflexionar sobre sus actos realizados o vividos acerca del acoso escolar. Además de poder compartir junto a sus compañeros sus historias, ya que varios de los grupos representaron las historias que algunos de sus compañeros habían contado.

Esta acción de contar a sus compañeros su historia vivida y poder representarla, remite a las ideas propuestas por Baraldi (1999), acerca de la repetición, la misma plantea que a partir de la repetición en el juego, el niño es capaz de volver a vivir lo que ya le sucedió. En sus propias palabras:

*“Hacer activamente lo que se sufrió pasivamente es lo que da ocasión a la elaboración de múltiples situaciones traumáticas o conflictivas” ( p.27)*

Todos los grupos repitieron sus vivencias del paso, donde sufrieron alguna situación de acoso escolar, siendo así que buscaban soluciones a las mismas, esto es conocido como repetición necesaria. Los sujetos reviven el sufrimiento de alguna situación traumática y

dolorosa, con la particularidad de que busca un nuevo camino para resolver esta situación, pudiendo dejar de lado el sufrimiento.

Por otra parte, a partir de esta actividad, se trabajó acerca de un contenido muy sensible y difícil de abordar en clase. Por lo tanto, resulta pertinente aclarar que la misma trata del abordaje de un problema ético en el aula, y mencionar la importancia del trabajo de los mismos.

Cullen (1997), plantea la importancia de abordar problemas éticos en las aulas escolares, desde la necesidad de desarrollar y formar sujetos de juicio autónomo que sean capaces de atender a las diferentes morales sociales, desde la inteligencia, convivencia, reconocimiento y respeto por las distintas morales existentes. De esta forma, a partir del trabajo de problemas éticos, en este caso el acoso escolar, se permite la construcción de posicionamientos y argumentos individuales de los alumnos, además del respeto y comprensión por aquellos que no tienen la misma opinión que uno mismo.

En este sentido, Cullen (1997), plantea necesario el posicionarse como docentes desde un pensamiento crítico, lo que permite estar atentos a los diversos problemas éticos de la sociedad y promover en los alumnos este mismo pensamiento autónomo.

Para la realización de esta actividad, los alumnos tuvieron que hacer una representación teatral. Dinello (1990) propone que las puestas escenográficas como el juego teatral, permiten a los alumnos fomentar sus capacidades de recrear la realidad, a partir de la exploración de fantasías internas. Por otra parte, plantea que estas actividades, permiten tanto a los alumnos como a los docentes, encontrar y resolver conflictos y problemas en el grupo, lo cual corresponde a mi principal objetivo propuesto a la hora de llevar a cabo la actividad con los alumnos.

Otro aspecto importante a analizar en esta escena, es la aparición de la vergüenza, existen ciertos alumnos que tienen vergüenza de jugar o actuar frente a sus compañeros, esto se debe al nivel de confianza que posee con ellos y la docente. Erikson (1956) plantea que la confianza entre el niño y el adulto con el que juega, en este caso docente y otros compañeros, permite crear un espacio de juego cómodo y mágico, por lo tanto si el niño no se encuentra en un espacio o relación de confianza con alguna persona, le dará vergüenza jugar, mostrarse y expresarse frente a otros. Por este motivo, es fundamental generar relaciones de confianza

con los alumnos, además de trabajar acerca de la convivencia en el aula, de esta forma los mismos pierden el miedo y comienzan a sentirse cómodos en el aula junto a sus compañeros.

Durante la realización de la actividad, un grupo se encontraba un poco perdido y al momento de presentar, sus compañeros no quedaron conformes, por lo tanto entre todos se modificó para que resultara lo más acorde posible a la descripción dada.

Esto recuerda al aporte de Bettelheim (1988), donde menciona cómo a partir del juego, los niños comprenden el concepto de perseverancia, y de no rendirse ante el mínimo obstáculo que no salga bien. Por lo tanto, plantea que a partir del juego, los niños comprenden la importancia de no desanimarse al no salir las cosas como lo esperaban, entienden que no fracasaron y que por eso deben seguir intentando hasta conseguir lo que buscan.

Como se mencionó en escenas anteriores, además del juego, considero fundamental el trabajo en equipo, los alumnos en este caso, fueron capaces de contar sus experiencias, abrirse al grupo y representar junto a sus compañeros una situación. En este marco, se potencian las virtudes de cada uno, y todos tienen un rol desde el cual aportar a la actividad.

Como último aspecto, aparece la importancia del aprendizaje, tanto significativo como dentro del juego.

En esta instancia, como en todas las actividades planteadas en mi clase, pretendo trabajar a partir del aprendizaje significativo, para ello se debe tener en cuenta y conocer muy bien a los alumnos y los saberes que poseen. En este caso, como se mencionó anteriormente, se venía abordando la temática hace varias clases atrás, por lo tanto los alumnos ya habían incorporado varios conocimientos respecto al mismo, que le permitieron avanzar y reflexionar sobre la temática y sus actos.

Uno de los factores claves para promover el aprendizaje significativo, es la importancia del medio y cómo se vincula con los alumnos, en esta actividad los alumnos debían representar una situación vivida, por lo tanto promueve en ellos una mayor participación al sentirse parte del trabajo (Ausubel 1983). A su vez, se reconoce el desarrollo de la creatividad, al tener que recrear e inventar escenas, para ello tuvieron que poner en juego la imaginación. Sin embargo, no solamente los alumnos fueron capaces de utilizar su creatividad, sino también desde mi rol como docente, tuve que buscar una forma nueva y original, para trabajar esta temática.

A pesar de que se haya mencionado la importancia de las representaciones teatrales en el aula, resulta pertinente comentar algunos aspectos acerca del juego en el aula, el mismo ¿es capaz de producir aprendizajes?

Es sabido que la recreación y el juego son tomados desde el lugar del ocio y el entretenimiento, lo que permite a los niños disfrutar, expresarse y divertirse. Waichman (1993), plantea que la recreación puede ser utilizada en el aula para generar un clima de placer y aprendizaje. En este sentido, Lutereau (2014), reconoce al juego como una cosa seria, siendo así que el mismo es utilizado para crecer y producir aprendizajes, en lugar de jugar para quitar el aburrimiento.

Continuando con esta idea, Wolkowick (1999) considera que el juego no se encuentra al servicio de los aprendizajes, ni que el juego mismo produce determinadas capacidades, sino que el juego promueve a través de su acción el aprendizaje y el desarrollo de capacidades. Por lo tanto, al realizar juegos en el aula, los alumnos además de aprender, pueden potenciar ciertas capacidades, en este caso, desarrollaron su capacidad de reflexión, escucha y respeto por otros.

Por otra parte, Dinello (1998), reconoce que dentro de estas actividades lúdicas, como son llamadas por él, los niños son capaces de reconocer sus sentimientos e inquietudes, además de manifestarse y expresarse a partir del placer y la diversión, lo que permite generar en los alumnos un interés por el aprendizajes y el desarrollo de sus habilidades.

Por último, Dinello (1998) reconoce al alumno como sujeto de expresión y creación, promoviendo sus posibilidades en el aprendizaje. Por lo cual, el docente debe ser capaz de crear un ambiente de estimulación para que cada uno de los niños se sienta protagonista, esto se puede lograr a través del diálogo y preguntas, junto a sensibilizarlos a través de formas de expresión. En el caso de esta escena, los alumnos se sensibilizan y estimulan a partir de la propuesta planteada, pero reflexionan y aprenden más aún según las intervenciones docentes.

### **Charlando un poco**

En varios momentos del año, se dió con la maestra directora de la escuela en la que realicé la práctica de 4to, una charla sobre cómo trabajar en ese tipo de escuelas y con los alumnos que concurren. La charla se repitió en reiteradas ocasiones, más que nada, en las instancias de taller.

Entre las cuestiones que se mencionaron en la misma, se conversó mucho sobre los alumnos que concurren a la escuela, y la influencia que tienen las familias sobre los mismos y

sus aprendizajes. Una de las preocupaciones de la directora, es la cantidad de inasistencias que hay en la escuela, siendo así que muchos alumnos concurren cuando quieren y pierden gran parte del año escolar. Esto se debe, según ella, a la poca preocupación que muchas familias tienen por la educación de sus hijos, y por sus hijos en sí.

También hablamos sobre cómo los adultos responsables de los alumnos, la mayoría no tienen trabajo fijo, con malos sueldos y sobre las familias numerosas de algunos de ellos, viviendo en condiciones bastante precarias y preocupantes. Siendo así que muchos duermen en una sola cama o en un solo cuarto con 5 o 6 hermanos más, además de no poder tener baño en la casa, para poder mantener sus necesidades de higiene.

A su vez, la directora nos comentaba, a mi y a mis compañeras, la importancia de nuestro rol, de las maestras y de la institución en este caso. Por parte de la institución se realizan mes a mes diversas actividades en los recreos que se utilizan para motivar a los alumnos a volver, un ejemplo de esto es el cero falta, que se realiza todos los meses, donde se premia a los alumnos que no tienen inasistencias durante todo el mes, donde toda la escuela los reconoce de esa forma.

Como practicantes se nos pide, ayudar a los alumnos desde el aula, desde lo que mejor podemos hacer nosotras qué es enseñar, pero con esto no se refiere a ir a la escuela y dar clase, no, para nada, se refiere a pensar en los alumnos, en sus intereses, sus gustos, planificar las clases para ellos y según sus necesidades y requerimientos, ponerlos a ellos como protagonistas, que descubran, que jueguen, que se motiven y que tengan ganas de volver al otro día a la escuela a seguir aprendiendo.

Un último aspecto mencionado durante la charla, fue el rol que el comedor escolar cumple en este proceso de hacer que los alumnos quieran volver a concurrir a la escuela día a día. Una realidad no muy linda de admitir pero que sucede, es como muchos alumnos y alumnas asisten a clases simplemente por el plato de comida que tienen en el almuerzo, ya que para concurrir al comedor luego deben asistir a clase, no tienen permiso de ir a comer y luego volver a sus casas. De todas formas, la ida al comedor permite a muchos alumnos de la escuela el poder alimentarse, ya que como se mencionó anteriormente, no todos tienen acceso a cubrir varias de las necesidades básicas, por lo tanto, para algunos ese plato de comida que tienen en el almuerzo, es lo único que llegan a comer en todo el día.

Esta última escena a analizar, refiere en gran sentido al contexto de los alumnos y a la función que pretende tener la escuela respecto al mismo, por lo tanto tomaré aspectos propuestos por Martinis (2006) para analizarla.

Uno de los aspectos mencionados por Martinis (2006) corresponde a la escuela como reproductora de las políticas sociales, pudiéndose relacionar con los comedores escolares. En este caso, mi escuela posee un comedor escolar, el cual es compartido junto con la escuela del turno matutino y la escuela especial que se encuentra en el mismo predio. El servicio de comedores escolares, tiende a perder su carácter asistencial, el cual cumple el rol de alimentar a los educandos que concurren a la escuela y necesitan del mismo, ya que no todos los alumnos asisten al comedor escolar. Sin embargo, a lo largo de estos últimos años, el comedor comenzó a tener un rol más pedagógico, uno de los ejemplos claros de estos, es que las personas que cuidan a los niños durante el tiempo del comedor no son trabajadores contratados para esa tarea, sino que son las mismas maestras de la escuela que se prestan para que los alumnos se encuentren acompañados durante su almuerzo. En este sentido, se entiende a la escuela desde el rol asistencialista que mencionaba Martinis, el cual fue incorporado en los años 90' con la reforma educativa del momento.

Otro aspecto fundamental a tener en cuenta, hace referencia al barrio donde viven los alumnos que concurren a la escuela, la mayoría de ellos viven en los asentamientos y complejos cercanos a la escuela, lo que recuerda lo propuesto por Martinis (2006) en cuanto a que los niños carentes y sus familias, se agrupan en conjuntos de su mismo nivel socio económico y académico. Por lo tanto se le adjudica a toda la población de niños y familias de los mismos que concurren a la escuela, el título de provenir de barrios carenciados.

Como se mencionó a lo largo de esta escena, muchos de los niños en sus hogares no tienen satisfechas sus necesidades básicas de alimentación e higiene, por lo tanto el almuerzo y el vaso de leche o la fruta que se les da en la merienda es lo único que llegan a comer en todo el día. Además la mayoría de los familiares con los que viven los alumnos no tienen alcanzado un nivel educativo alto, siendo muy pocos (en mi clase) los que tienen bachillerato terminado, algunos ni siquiera lograron terminar ciclo básico.

Según lo propuesto por Martinis (2006) estas características mencionadas, promueven en los educandos el fracaso escolar, siendo así que no son considerados sujetos capaces de aprender, ya que no pueden alimentarse, ni satisfacer sus necesidades, además de que sus familias no lograron un buen futuro económico y se relacionan con personas que también

“fracasaron en el ámbito educativo” las cuales se encuentran carenciadas y en situación de marginalidad.

Se pretende que la escuela, asista y rescate a estos alumnos de las situaciones en las que se encuentran, se promueven políticas como la extensión horaria, para que los mismos pasen la menor cantidad de tiempo en sus casas. Esta última propuesta de extensión horaria no se efectúa en esta escuela. Algunos alumnos concurren a contrahorario ya que asisten al espacio de PMC, conocido como Programa de Maestros Comunitarios, los cuales trabajan a partir de líneas específicas con ciertos alumnos que requieren mayor atención en el aula.

Este proyecto mencionado, es único y propio de las escuelas A.PR.EN.DER, al igual que muchos otros proyectos que se encuentran desarrollados en su programa. Considero, en base a la lectura de Martinis (2006) que este programa de maestros comunitarios, puede hacer referencia a la extensión horaria para los niños más carentes. A este programa concurren niños en dos lineamientos, uno de ellos corresponde a la integración, mientras que el otro a la aceleración. En este sentido, se utiliza el contraturno, para que aquellos alumnos que más necesiten atención puedan concurrir y, en el caso de la aceleración, potenciar sus aprendizajes.

La aceleración, consiste en aquellos alumnos que no alcanzaron un nivel suficiente para aprobar el año, se les da una nueva oportunidad, donde pasan el comienzo del siguiente año en su clase anterior, y luego de las vacaciones, son pasados a las clases que corresponden, por ejemplo, si un alumno cursó en 2022 quinto año pero no alcanzó el nivel esperado, en el 2023 cursa hasta mitad de año en quinto y luego a partir de julio cursa en sexto, esto le permite adquirir los conocimientos necesarios y poder incorporarse con sus compañeros.

Una situación muy común en la escuela y más que nada en mi clase, era la inasistencia. Algunos alumnos no concurren a la escuela porque no quieren, no les interesa asistir, por lo tanto se torna muy difícil el seguimiento de las clases, contenidos y aprendizajes para los mismos. Uno de los alumnos de mi clase, concurría solamente los martes y jueves porque eran los días que hacían educación física. Otra alumna, faltaba una o dos veces por semana y luego se encontraba totalmente perdida.

En estos casos, desde mi rol como practicante intentaba ayudarlos con aquellos conocimientos que no habían podido adquirir por las inasistencias, pero llegó un momento en el que era tanto lo que no conocían que se tornaba cada vez más difícil. Por lo tanto, se me ocurrió comenzar a realizar actividades más atractivas, y de esta forma lograr que a estos



alumnos les interese trabajar conmigo y no quieran faltar, al menos los días que sabían que yo iba a dar clase.

Alliaud y Antello (2011), plantean que hoy en día, resulta cada vez más complejo ser docente y enseñar, las sociedades van cambiando y con ello sus sujetos, cada vez, existen nuevas exigencias, necesidades y problemáticas, a las que debemos estar atentos y actuar en base a ellas.

Por otra parte, Adorno (1998), considera que el docente debe proporcionar a los alumnos, las herramientas necesarias para desarrollar la capacidad de reflexión y de esta forma poder ser capaces de tomar conciencia sobre su realidad.

En este sentido, toma gran importancia el juego y la motivación. Esta última, es una de las cosas mencionadas por la directora, es necesario que los chicos tengan ganas de volver todos los días a la escuela, quieran trabajar y se sientan interesados por aprender. Para ello, recurrí al juego y las actividades recreativas como esta herramienta mencionada por Adorno (1998). Todos los días en el aula, intentaba llevar cosas nuevas, que no conocían, a lo que no estaban acostumbrados, para despertar en ellos el deseo y el asombro.

Al ser un grupo muy diverso se debe estimular a los alumnos, por lo tanto Novak (1983), propone la utilización del DUA, el cual reconoce a la motivación como uno de los métodos fundamentales para desarrollar para producir aprendizajes, siendo así que considera al juego como una de las principales formas de motivación.

Para que pueda producirse un espacio sano y cómodo de juego, debe existir deseo por parte del niño, pero para ello, el niño debe encontrarse en condición de jugar, lo que refiere a que el mismo tenga todas sus necesidades básicas de alimentación e higiene satisfechas.

Además el juego, según Jesualdo Sosa (1950), permite afirmar la personalidad de los alumnos. De esta forma se estimula el desarrollo intelectual de los educandos, como también propicia hábitos fundamentales para el crecimiento y el aprendizaje, Bettelheim (1989).

Por último, se tiene en cuenta los objetivos planteados en el Programa de Escuelas A.PR.EN.DER, entre ellos se destacan los siguientes tres propósitos o líneas a seguir junto a los alumnos de estas escuelas. El primero corresponde a “potenciar las actividades educativas que permitan reducir las tasas de repetición, abatir el ausentismo y mejorar los niveles de aprendizaje”. Este objetivo se encuentra fuertemente vinculado con todo lo mencionado anteriormente por Martinis (2006), ya que se propone a la alumno como sujeto de posibilidad y a la escuela como medio para lograr esas posibilidades, no se juzga a los alumnos por

donde provienen sino que se intenta promover su aprendizaje y lograr un interés por la educación.

Por otro lado, se plantea el objetivo de “mejorar la interrelación con las familias a través de la participación activa de los referentes adultos y del fortalecimiento del vínculo de la escuela con la comunidad”. En este marco, se pretende incorporar a las familias, promoviendo el interés por la educación de sus hijos. Para ello se llevan a cabo varias actividades comunitarias, tales como muestras, festivales, actos, entre otras, en las cuales las familias son invitadas a participar, observar y conocer el trabajo que realizan sus hijos día a día en el aula junto a sus maestras. De esta forma, los adultos responsables de los niños, comienzan a formar parte de la educación de ellos, interesándose por la misma.

### **Síntesis**

A modo de cierre, a partir de la selección y análisis de estas escenas planteadas, se pudo reconocer aspectos fundamentales que tal vez se encontraban un poco ocultos dentro de las mismas.

En este marco, aportes como el juego para el psicoanálisis, la motivación como forma de obtener aprendizajes significativos, las experiencias educativas y la institución educativa como creadora de posibilidades y no desigualdades, entre otros, lograron enriquecer estas escenas, de forma que, permiten la comprensión del tema en mayor profundidad y facilidad.

Esto permite, buscar nuevas posibilidades y soluciones a problemáticas actuales, respecto al aprendizaje de los alumnos que se encuentran en contextos vulnerables.

## **REFLEXIONES FINALES**

El proceso de elaboración de este ensayo, desde el comienzo hasta el final, me permitió cuestionar y reflexionar sobre varios aspectos que creía conocer o desconocía acerca del tema escogido y sobre mi misma.

Como se mencionó en instancias anteriores, el tema desde el cual se elaboró este ensayo es, la recreación como motivación y medio para el aprendizaje en contextos vulnerables. El mismo toma gran importancia en mi vida, no simplemente como maestra, sino también como animadora y persona, ya que, a partir de esta producción pude comprender cosas sobre mí que desconocía, además de otras que creía conocer que terminé desconociendo. A partir de este tema se desprenden factores claves que fueron teorizados y analizados a lo largo de este proceso, lo cual fue cambiando mi percepción de muchas cosas.

En primer lugar, resulta pertinente mencionar la importancia que tiene la recreación en muchos aspectos de la vida cotidiana, no simplemente como ocio o entretenimiento. Todo juego enseña y por lo tanto, todo niño al jugar aprende. Desde mi rol como animadora, me encuentro bastante especializada en juegos y recreación, pero este ensayo, me despertó la curiosidad de seguir avanzando e incorporando nuevos conocimientos sobre esto día a día.

A partir de la lectura de autores como Baraldi, Winnicott, Freud, Bettelheim, entre otros, logré comprender la importancia del psicoanálisis. Reconocer cómo suceden las cosas y el transbordo que tienen en los alumnos, es fundamental para los docentes. Considero que cada maestra y docente, debe conocer a sus alumnos para poder pensar y plantear propuestas acordes a sus necesidades, gustos e intereses.

La importancia que se le brinda al psicoanálisis en la actual formación docente es casi nula, no tenemos muchas asignaturas que aborden estas perspectivas y en las pocas que podría trabajarse no se lo realiza con suficiente profundidad. Comprender la razón por la cual el niño juega, y cómo a partir de ahí logra formar conexiones, relaciones e incluso desarrollar capacidades como la motricidad y el habla.

Otro aspecto importante a destacar, hace referencia al contexto de los alumnos y como él mismo influye en sus aprendizajes. Se suele tener la idea de que estos alumnos no son capaces de aprender por el barrio en el que viven, por la familia que tienen, o por los bajos ingresos económicos que poseen que no son suficientes para abastecer sus necesidades básicas. Todos los niños tienen el derecho y la posibilidad de aprender, pero si la sociedad no lo cree así, los niños menos van a poder hacerlo. Desde siempre, lo único que escuchan estos

niños es que no van a llegar a conseguir un buen futuro académico y económico, los niños van a estar negados a tener un futuro mejor, conformándose con aquello que se cree de ellos.

Todos los niños y niñas pueden aprender, no importa el barrio en el que vivan, ni cómo son sus familias, son capaces de aprender, y para ello estamos las maestras y las escuelas, para darles esa oportunidad de aprender, si nadie cree en ellos, nunca lo van a poder lograr. Los alumnos necesitan a alguien o algo que los motive a seguir intentando y aprendiendo.

Por otra parte, me parece fundamental la motivación en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, como ya se mencionó anteriormente, los alumnos necesitan una razón, un interés por el trabajo. A partir de la motivación, los educandos se encuentran estimulados para realizar las tareas, de forma que permite una mayor participación en las mismas, ya que los alumnos se encuentran interesados en la temática. Por esta razón, es importante conocer a los alumnos, sus gustos e intereses, con la finalidad de poder utilizar estos conocimientos para presentar actividades atractivas para ellos.

Considero, que la relación que se establece entre el alumno y la docente, determina la forma en que ambos se comportan en clase, como menciona Winnicott, es necesario generar relaciones de confianza con los alumnos, no desde el vínculo de familia, sino que el alumno pueda tener presente a su maestra en el caso de necesitar ser escuchado dentro de la escuela.

Retomando la idea del contexto de los alumnos y su posibilidad de estudiar y aprender, considero que, tomando como base la lectura de Martinis (2006), el cual propone a la escuela como un escenario de posibilidades, y no como el reproductor de desigualdades presentes en la sociedad, me propuse plantear al juego como herramienta para generar experiencias de aprendizaje y dar la posibilidad a estos niños a aprender y salir adelante, sin ser juzgados por su propia docente de no ser capaces de aprender.

Con respecto a las experiencias y actividades realizadas a lo largo del año y aquellas planteadas en este ensayo, siempre intenté dejar en los niños huellas, producir en ellos y junto a ellos experiencias que les permitirán avanzar tanto en sus aprendizajes como en el desarrollo de ellos como ciudadanos y sujetos de la vida diaria.

Gracias a mis experiencias vividas, respecto al juego en el aula, puedo afirmar que el papel del mismo, en cuanto a los bloqueos y la rigidez en los alumnos, es fundamental. A partir del juego, los alumnos dejan las tensiones de lado y se concentran en disfrutar y pasarla bien, no le prestan mayor atención si la actividad es super compleja o sencilla, el juego permite despejar la mente de los bloqueos, las inquietudes y los problemas.

Los alumnos se encuentran más interesados y participativos durante los juegos, algunos alumnos que suelen necesitar mayor atención en las actividades en el aula, porque les resulta difícil o porque no les gusta la propuesta, al realizar juegos se integran al grupo, pasan un buen rato, se ríen y gracias a todo esto aprenden. No simplemente aprenden los contenidos trabajados, sino que también incorporan habilidades de socialización y comunicación al encontrarse trabajando a la par de otros compañeros.

Considero necesario, el probar y experimentar en el aula junto a los alumnos, de esta manera podemos reconocer cuáles son las formas más adecuadas para trabajar y así, poder descartar o realizar variaciones a aquellas que no resultaron del todo bien. De esta forma comprendí la importancia del juego y todo lo que se puede hacer a partir del uso del mismo en el aula.

El juego abre demasiadas posibilidades en la escuela, se puede utilizar un juego, para distender al grupo, para enseñar matemática, lengua, geografía, para comprender la importancia de las opiniones del otro, para conocer nuestro cuerpo y sobre todo para formar seres humanos conscientes sobre su realidad.

En este sentido, considero que el juego es la herramienta que los docentes necesitan para producir cambios en la enseñanza de los alumnos que se encuentran en situaciones vulnerables. Este instrumento que permite brindar la posibilidad a estos niños que se encuentran excluidos por la sociedad, por causa de su situación socio-económica, para dejar de estarlo.

Las instituciones educativas y los docentes, en este caso las maestras, deben ser las precursoras de estas ideas, deben promover el juego como herramienta que ayude y posibilite a los alumnos, a reconocer su situación, su realidad e intentar hacer algo al respecto, tanto desde su situación personal, para salir adelante, como por parte de la sociedad en general, que juzga, discrimina y excluye a los niños.

Esta problemática está presente en la sociedad desde su comienzo, se cree que porque una persona o grupo de personas, no se encuentran en la misma situación que uno, es digno de ser discriminado y etiquetado como carenciado, marginal o delincuente. También se considera que esta persona no es digna de recibir las mismas oportunidades que uno, ese sentido de superioridad, de considerar a otra persona menos que otra, como en este caso, que un niño no tenga la misma posibilidad de aprender como todos los otros niños del país por causa de su situación de vulnerabilidad, y no poder satisfacer sus necesidades básicas, sin la ayuda de políticas sociales que lo alimenten día a día.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### **Bibliografía**

- Alliaud, A. y Antello, E. (2011). *Los gajes del oficio, enseñanza, pedagogía y formación*. Buenos Aires: Aique grupo editor
- ANEP, CEIP (2008) *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Montevideo
- Ausubel, D. Novak, J. Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México
- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. Las palmas: Pirámide.
- Baraldi, C. (1999). *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana... antes de que sea tarde*. Rosario, Homo Sapiens Ediciones.
- Bettelheim, B. (1988). *No hay padres perfectos*. Barcelona: Grijalbo.
- Céspedes R, (1987). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. San José, Costa Rica: UNED.
- Contreras, J. y Pérez de Lara, N. (comps.) (2010). *Investigar la experiencia educativa*. Madrid: Morata
- Cullen, C. (1997). *Crítica de las razones de educar. Temas de filosofía de la educación*. Buenos Aires: Paidós.
- Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Traducción del inglés por Luzuriaga, L. (2004), Madrid: Ed. Biblioteca Nueva.
- Díaz, A. (2020). *Laicidad y libertad de cátedra, dos principios fundamentales de la educación nacional: ¿Cómo entenderlos?*. Revista Fermentario, 14 (1), 28–40.
- Dinello, R. (1990). *Expresión Lúdico-Creativa*. Montevideo: Nordan - Comunidad.
- Erikson, E. (1956). *The problem of ego identity*. Nueva York: IUP.
- Foucault, M. (1987). *Hermenéutica del sujeto*.
- Gimeno Sacristán, J. (1997). *Sentido y utilidad del conocimiento y de la investigación en la práctica pedagógica*. En Gimeno Sacristán, J.: *Docencia y cultura escolar. Reformas y modelo educativo*. Buenos Aires: Lugar
- Ferrazza, V y Reeves, V (1999) *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana... antes de que sea tarde, Capítulo 7*. Rosario, Homo Sapiens Ediciones.
- Gimeno Sacristán, J. (1998). *Podere inestables en educación*. Madrid: Morata
- Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Madrid: Alianza

- Lutereau, L. (2014). *Espacio para el psicoanálisis. Los niños y los videojuegos*. Santa Fé: Diario El Litoral.
- Martinis, P. y Redondo, P. (2006). *Igualdad y educación. Escritura entre (dos) orillas*. Buenos Aires, Del estante, Editorial.
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Noveduc
- Rodulfo, R. (1989). *El niño y su significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Barcelona: Paidós.
- Seda, J. (1973). *Recreación para la vida*. Puerto Rico: División Editorial.
- Sosa, J. (1950). *La expresión creadora del niño*. Montevideo
- Waichman, P. (1993). *Tiempo libre y recreación: un desafío pedagógico*. Buenos Aires: Ediciones PW.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Londres: Tavistock Publications.
- Wolkowicz, D (1999). *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana... antes de que sea tarde. Capítulo 8*, Rosario, Homo Sapiens Ediciones.

#### **Webgrafía:**

- ANEP. Dirección General de Educación Inicial y Primaria (s/f) *Programa Escuelas A.PR.EN.DER* [Consulta: 20 de Noviembre]  
Link: <https://www.dgeip.edu.uy/programas/aprender/>
- IMPO (s.f) *Ley N° 19.889* [Consulta: 23 de Noviembre]  
Link: <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/19889-2020>
- Uruguay (2015, agosto). *Ordenanza N°45: Estatuto del Funcionario Docente* [Consulta: 23 de Noviembre]  
Link  
[https://www.ces.edu.uy/files/Resoluciones%20y%20normativa/Documentos/Estatuto\\_del\\_funcionario\\_docente.pdf](https://www.ces.edu.uy/files/Resoluciones%20y%20normativa/Documentos/Estatuto_del_funcionario_docente.pdf)