



ANEP

CONSEJO
DE FORMACIÓN
EN EDUCACIÓN



El juego como estrategia de aprendizaje en escuelas de Educación Primaria

Estudiante magisterial: Victoria Borges
Docente y Tutora: Graciela Guillama

Montevideo, Uruguay 2023

Índice:

Resumen:	2
Fundamentación:	3
Marco teórico:	5
Teorías clásicas	5
Teorías modernas	8
Clasificación del juego:	9
El juego como estrategia de enseñanza/aprendizaje	11
Rol docente	14
APPD: Análisis pedagógico de la práctica docente	15
- Situación 1: “El juego es para el recreo”.....	16
- Situación 2: El movimiento en el aula.....	16
- Situación 3: La creatividad en las actividades.....	17
El juego: Derecho Fundamental del Niño	22
Una forma de captar el interés	22
Reflexiones Personales	24
Referencias bibliográficas:	28

Resumen:

El ensayo reflexiona sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el aula, destacando cómo las actividades lúdicas pueden incrementar la participación de los estudiantes, estimular su imaginación y creatividad, y desarrollar habilidades socioemocionales. El estudio se centra en el problema de la falta de uso del juego en el segundo ciclo educativo. Aunque el juego se utiliza en el primer ciclo de la Educación Básica Integrada (EBI), su aplicación disminuye en los niveles superiores.

En el presente trabajo se pretende exponer que el juego es una herramienta pedagógica efectiva, que va más allá de la simple diversión. Permite a los estudiantes convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje, logrando captar su atención y potenciando la construcción de su propio conocimiento de manera práctica y significativa. En donde sostienen un papel activo y más participativo, y el papel que cumple el docente es ser el encargado de crear un ambiente y clima estimulador, buscando el interés de los estudiantes y brindando la confianza y seguridad necesaria.

Palabras claves:

Juego - Estrategia de aprendizaje - Educación - Actividades lúdicas.

Fundamentación:

El presente ensayo tiene como objetivo reflexionar sobre *el juego como estrategia de aprendizaje*; cómo a través de lo lúdico los estudiantes logran involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, potenciando la imaginación y la creatividad a través del lenguaje oral y corporal, además de desarrollar habilidades socioemocionales que les permitan experimentar un aprendizaje significativo.

La iniciativa del trabajo surge a partir de una inquietud a nivel personal, a partir de lo observado durante mis cuatro años de práctica docente, donde al transitar por diversas escuelas, tuve la posibilidad de observar la falta de interés y motivación de los estudiantes frente al trabajo en clase y cómo a partir de la aplicación de actividades lúdicas se logra una mayor participación e involucramiento.

A raíz de este problema, me surgen diversas preguntas: ¿Cuál es la importancia de incorporar actividades lúdicas en el aula? ¿Qué papel cumple el juego en la escuela? ¿Qué estrategias emplean los docentes frente al desinterés de los estudiantes? ¿El juego es una herramienta pedagógica eficaz? ¿Promueve realmente el aprendizaje? ¿Es una herramienta que funciona solo en los primeros años?

En esta última pregunta, haré gran hincapié, debido a que en las escuelas que se implementa el juego suele ponerse en práctica únicamente en primer ciclo. Un ciclo educativo es una unidad de tiempo pedagógico diseñada considerando el desarrollo cognitivo, socioemocional e integral del estudiante, con el fin de favorecer los procesos de aprendizaje, teniendo en cuenta la diversidad de los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje. El nuevo programa denominado Educación Básica Integrada (EBI) aprobado en 2023, se organiza en tres ciclos, el primer ciclo abarca desde Educación Inicial (nivel 4° y 5°), hasta 1° y 2° de Educación Primaria. El segundo ciclo comprende 3°, 4°, 5° y 6° de Educación Primaria. Por último, el tercer ciclo abarca 7°, 8° y 9° de Educación Media Básica (1°, 2° y 3° de Educación Secundaria)

Durante mi práctica magisterial he observado que el juego como estrategia de enseñanza se utiliza solo en primer ciclo, estando ausente en segundo ciclo. Logre visualizar que en segundo ciclo no se lo considera un recurso y herramienta, sino que se lo concibe como una actividad de tiempo libre “jugar por jugar”, únicamente como momento de regocijo, alegría y diversión, priorizando otras actividades que sean más significativas para los estudiantes.

Al transitar mi práctica docente de tercer año, tuve la oportunidad de dialogar con maestras del segundo ciclo sobre la falta de utilización del juego como estrategia. Las docentes me manifestaron que dicha ausencia responde a una necesidad de abarcar la mayor cantidad de contenidos establecidos en el programa en el menor tiempo posible, debido a que es muy extenso y ejerce cierta presión en los docentes. En el diálogo surgieron otras explicaciones que tienen que ver con las características de los grupos y del aula, donde este último espacio mencionado no proporciona las condiciones adecuadas.

La elección de este tema viene determinado por mi interés en la utilización del juego como herramienta, creo fundamental la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes a través de actividades que sean atractivas para ellos. De esta forma se logra captar su interés y participación voluntaria, por lo que la escuela debe cumplir un papel que posibilite y facilite el trabajo lúdico, pero sin embargo, esto no siempre es así. El juego no es reconocido como una herramienta eficaz por todas las instituciones educativas, sino que, existen casos en los que la escuela actúa como freno frente a la instalación de ambientes lúdicos; se rehusa a las nuevas metodologías activas y continúa sosteniéndose en las pedagogías tradicionales.

En el presente trabajo se pretende exponer que el juego es una herramienta pedagógica efectiva, que va más allá de la simple diversión. Permite a los estudiantes convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje, logrando captar su atención y potenciando la construcción de su propio conocimiento de manera práctica y significativa. En donde sostienen un papel activo y más participativo, y el papel que cumple el docente es ser el encargado de crear un ambiente y clima estimulador, buscando el interés de los estudiantes y brindando la confianza y seguridad necesaria.

Además, suele ser muy significativo para los estudiantes trabajar a la par con el docente, por lo que es importante que se involucren en el juego también. Esto permitirá otro tipo de vínculo, potenciará la confianza y la diversión colectiva, posibilitando el aprendizaje sincrónico donde aprenden los estudiantes y también el docente, estimulando así positivamente el proceso de enseñanza.

Marco teórico:

En este apartado, se mencionará toda la fundamentación teórica sobre la que se va a sustentar el presente ensayo, se analizarán los siguientes tópicos; el juego, las estrategias de enseñanza y aprendizaje, el rol que cumple el docente, el rol que cumple el alumno, el juego en el aula y posibles estrategias a aplicar en segundo ciclo.

Se buscará establecer un posible concepto de juego, cómo este es traído al aula, su uso en dicho espacio y su eficacia. Etimológicamente, la palabra *juego* según Corominas (1984) procede del latín *iocus* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión) (p. 534), citado por Jesús Paredes Ortiz (2002), en su tesis doctoral *El deporte como juego: un análisis cultural*.

El diccionario de la Real Academia Española lo define *como acción y efecto de jugar por entretenimiento*, es decir, lo considera como una actividad recreativa, sujeto a reglas, que se relaciona a la vez, con el verbo jugar, también del latín, *iocāri*: *hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades*.

El juego puede ser definido desde múltiples formas, según las diferentes perspectivas teóricas, por este motivo, se indagará diversos autores y sus teorías, que servirán de sustento teórico. Se describirán algunas de las teorías clásicas y modernas más conocidas sobre el juego, las cuales se desarrollaron entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX.

Teorías clásicas

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855): Filósofo y sociólogo inglés, quien plantea que el juego es producto de un exceso de energía acumulada, debido a que el niño no lleva a cabo ninguna tarea de supervivencia,

por tanto, libera tensión a través del juego, siendo este un canalizador (citado en Camacho, L. 2012, p. 19).

Spencer (1855), basó su teoría en la idea de que el niño en su infancia no tiene que realizar ningún tipo de trabajo para poder sobrevivir ya que sus necesidades están cubiertas por los adultos, por lo que para eliminar el excedente de energía que les queda recurren al juego (p. 98).

Aunque la teoría tiene buen sustento, no es una condición que se cumpla siempre, ya que el juego cumple otras diversas funciones, no solo la de liberar un excedente de energía, sino que a través de este, se puede recuperar la energía agotada en la realización de otro tipo de actividades, por lo que también tiene un efecto recuperatorio y catártico. Además sirve para descansar y liberar las tensiones psíquicas vividas en el día a día.

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898): Filósofo y psicólogo alemán, quien propuso una teoría instrumentalista evolucionaria sobre el juego, dicha teoría está influenciada por los estudios de Darwin, quien afirmaba que las especies que sobreviven son aquellas que mejor adaptación al medio tiene. Groos consideraba que el juego era adaptativo, en su obra *El juego de los animales*, afirma que “el juego es, para los niños y para los cachorros, como un preludio, una iniciación, una preparación para su vida posterior” (citado en de Borja, 1984. p. 104).

Este autor, ofreció dos puntos de vista, consideró al juego como preejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que los niños deberían de hacer en la vida adulta, es decir, como una forma de ejercitar las habilidades y las capacidades que le permitirán desarrollarse, siendo la niñez la etapa en la que los individuos se preparan para ser adultos y lo hacen a través del juego.

Según Groos (1896) “El gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” (p. 123), el autor con dicha frase hace alusión a que el gato jugando con el ovillo, desarrollará habilidades relacionadas a la caza, a través de la interacción con el objeto aprende a perseguir y capturar, habilidades fundamentales para su supervivencia como cazador. El niño que juega con sus manos aprende a controlar y dominar su cuerpo,

desarrollando habilidades motoras finas y gruesas, que a futuro le permitirá realizar actividades más complejas.

Además consideró al juego como una función simbólica, donde expresa que del preejercicio nacerá el símbolo, porque actúa “como si”, por ejemplo, lo que una niña hace con un muñeco cuando es niña, lo hará con un bebé cuando sea adulta (p. 319).

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904): Pedagogo y psicólogo estadounidense, quien entendió al juego como una representación de la evolución de la especie humana, una representación simplificada de las actividades que realizaban las generaciones pasadas. Su teoría se basó en la idea de que los individuos heredan las habilidades aprendidas por sus antecesores, asoció el juego con la evolución de la cultura humana, es decir, que a través del juego, los niños representan simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre. Es una forma de volver a experimentar la historia de la humanidad, reproduciendo actividades de sus antepasados, cuando los niños juegan a trepar por ejemplo, están simbolizando a los primates. Además, consideró al juego como una función preparatoria para la vida adulta, a través de las actividades lúdicas se estimula el desarrollo (p. 202).

Diversos pensadores criticaron la teoría presentada por Hall, basándose en que es errónea la suposición de que las prácticas culturales de nuestros antepasados se heredan genéticamente, además manifestaron que el juego simbólico y el de los adultos no son tenidos en cuenta, ya que no son explicados desde esta teoría.

Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparede (1935): Pedagogo y psicólogo suizo, quien definió al juego como una actividad “espontánea y voluntaria”, originada por los impulsos y necesidades internas del niño (p. 128). Este autor consideró que el juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad, es decir, que el juego es un lugar de refugio para el niño, donde puede desarrollar sus deseos internos cuando la realidad no se lo permite. El niño a través del juego favorece su desarrollo social, afectivo-emocional, intelectual y psicomotor (p. 114).

La derivación por ficción indica que el niño al no poder desarrollar su personalidad por escaso desarrollo, deriva a través del “figurarse”, reemplazando a la realidad por la imaginación, los niños se sitúan dentro de un contexto ficticio, donde pueden proyectar sus pensamientos, emociones y experiencias, esta ficción les brinda la oportunidad de explorar y comprender diferentes aspectos de la realidad de forma segura y lúdica (p. 131).

Si bien su teoría tiene buenos fundamentos y aporta una interpretación del concepto de juego, este autor se limitó únicamente a explicar lo que se denomina como “juego de ficción” (p. 106), dejando por fuera de dicha concepción a los otros tipos de juegos que son propios de la niñez.

Teorías modernas

Dentro de las teorías modernas, podemos encontrar la postura sobre juego de dos grandes pensadores como lo son Jean Piaget y Lev Vygotski, de los cuales se sustenta la base para entender cómo funciona hoy el juego en los niños y cómo este recurso es efectivo en las escuelas.

Jean Piaget (1946), psicólogo y epistemólogo suizo, considerado padre de la psicología evolutiva y reconocido por sus estudios de la infancia, creador de una teoría cognitiva constructivista. Planteó que “el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual (...), los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando” (p. 40), es decir, que el juego actúa como mediador para comprender el funcionamiento del mundo real, un estimulador de las estructuras intelectuales de los individuos. El juego no es únicamente una forma de entretenimiento, sino que es crucial en la construcción de los conocimientos, en la adquisición y desarrollo de las habilidades cognitivas, como la imaginación, la planificación, el razonamiento lógico, la atención, entre otras.

Este pedagogo destacó la importancia del juego en el proceso evolutivo del niño, donde estableció una estrecha relación de los estadios evolutivos con las actividades lúdicas. Las diversas modalidades de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil están estrechamente vinculadas con las modificaciones que suceden en las estructuras cognitivas del niño.

Piaget (1946), estableció que el juego es una forma de asimilación, según este, desde la infancia y específicamente a través de la transición en la etapa de las operaciones concretas, el niño utiliza el juego para adaptar los hechos que se producen en la realidad a los esquemas que ya tiene (p. 10).

Lev Vygotsky (1984), psicólogo soviético que desarrolló una teoría sociocultural del desarrollo, consideró que el desarrollo infantil es producto de la interacción de los niños con el entorno, tanto social como cultural en el que está inmerso (p. 114). Este autor sostenía que el proceso de aprendizaje se desarrolla mediante la interacción del niño con otros, es decir, es producto de la interacción social, donde adquieren nuevas y mejores habilidades, como el lenguaje, la escritura, los sistemas de conteo y todo evento social.

Según Vygotsky, el juego tiene un papel fundamental en la zona de desarrollo próximo (1996, p. 86), concepto introducido por él, debido a que proporciona un contexto donde los niños tienen la posibilidad de acceder a niveles superiores de desarrollo, al estar en contacto con la interacción y colaboración de otros.

Según este autor, el niño a través del juego representa diversos papeles sociales y esto le ayuda al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Vygotsky sostenía que “el niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales” (citado en Navarrete, M. Buciak, R. 2016, p. 261).

Se logra ver, según los diversos conceptos que hice mención, que la noción de juego es muy versátil y elástico. A lo largo de la historia los pensadores han tratado de encontrarle sentido a dicho concepto a través de sus características o funciones. Pero es prácticamente imposible encasillar el juego en una sola de las teorías mencionadas, ya que cualquier intento mencionado, solo fue capaz de captar una parte de la verdad del juego, no lo explica en su totalidad.

Clasificación del juego:

El juego puede clasificarse de diversas maneras, según diferentes criterios, en este apartado se mencionan la diversificación que realizaron dos autores: Roger Caillois (1958) y Jean Piaget (1964):

Roger Caillois (1958), escritor y sociólogo francés, presenta una minuciosa clasificación del juego, basada en las aportaciones realizadas por el filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1938), ampliando la concepción de juego a partir de una clasificación propia, una rúbrica que enmarca cada tipo de juego.

Caillois define al juego como una “actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (Citado por Moreno, B. 1995, p. 161). Este es el fundamento en el que se basa el autor para establecer una clasificación del juego en cuatro categorías, según qué elemento predomina en él puede ser: “Agón, Alea, Mimicry, Ilinx” (1967, p. 41).

La primera categoría, se compone por las actividades relacionadas a la competencia, donde los participantes compiten entre sí, guiados por ciertas reglas preestablecidas, donde el jugador debe enfrentarse a diversos desafíos que le propone su oponente. En la segunda categoría se encuentran los juegos relacionados al azar, donde los jugadores tienen igualdad de condiciones y se enfrentan al destino y a su suerte. La tercera categorización abarca las actividades de simulacro, donde el jugador pretende convencer a los demás participantes de que es otra persona. Y por último, en la cuarta categoría, se encuentran los juegos de vértigo, en donde se produce una alteración por un tiempo determinado de la percepción o sentido de la realidad (pp. 43-63).

Por otro lado, Piaget (1964) dividió al desarrollo cognitivo en cuatro etapas, la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años): el niño explora y comprende al mundo a través de los sentidos y de la acción, comprende que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente a su percepción y aprende cosas del entorno a través de la exploración y manipulación. La etapa preoperativa (de los dos a los siete años): desarrollan la capacidad de utilizar símbolos, como palabras e imágenes, para representar objetos y eventos. La etapa de las operaciones concretas (de los siete a los once años): Adquieren la capacidad de pensar lógicamente acerca de objetos concretos y eventos en el mundo, si se le ofrece material lo manipula y tiene la capacidad de clasificarlo por ejemplo. Por último, la etapa de las operaciones formales (desde los once años en adelante): Adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta y lógica, desarrollan la

capacidad de manejar conceptos complejos y realizar operaciones mentales sostenidas, en esta etapa pueden analizar y manipular intencionadamente esquemas de pensamiento (pp. 13-14).

Desde esta perspectiva y teniendo en cuenta dicha división, clasificó al juego en tres grandes grupos: el “Juego sensoriomotor”, que va desde cero a tres años, donde los niños se integran al mundo jugando con sus propios sentidos. El “Juego simbólico”, desde los tres a los seis años, donde los niños utilizan la imitación de los gestos y rasgos de los adultos referentes para crear sus propios juegos. Y por último, el “Juego de reglas”, desde los seis a los doce años, donde el juego se caracteriza por ser reglado.

El juego como estrategia de enseñanza/aprendizaje

Las psicólogas Rebeca Anijovich y Silvia Mora en *Estrategias de Enseñanza* (1010), definen las estrategias de enseñanza como:

Modos de pensar la clase, son opciones y posibilidades para que algo sea enseñado; son decisiones creativas para compartir con nuestros alumnos y para favorecer su proceso de aprender; son una variedad de herramientas artesanales con las que contamos. (pp. 7-8)

Basándose en esta perspectiva, las estrategias de enseñanzas son métodos utilizados por los docentes, son procedimientos que consciente y planificadamente los educadores aplican. Con el objetivo de facilitar la adquisición de los aprendizajes de los estudiantes y fomentar una participación activa por parte de estos. De acuerdo a las estrategias que se propongan se podrá favorecer la comunicación y potenciar un intercambio más fluido.

Anijovich y Mora (2010) establecen, además, que las estrategias de enseñanza son:

Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué. (p. 23)

La Ley General de Educación N.º 18.437, aprobada en 2008, determina en el capítulo II, de los Principios de la Educación, en el Artículo 9º, bajo el nombre “de la Participación”:

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

Previo al abordaje de un contenido, el docente debe diseñar un plan que conecte el contenido a enseñar con las estrategias que se van a emplear. Con el fin de facilitar la construcción del aprendizaje, atendiendo siempre a la diversidad y formando la participación. Es importante que la metodología que utilice el docente sea a través de herramientas teórico – prácticas, acá el juego cobra un valor fundamental.

La utilización del juego dentro del aula resulta ser una estrategia fundamental, que conduce al estudiante al mundo del conocimiento, favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje y promueve el aprendizaje activo, dado que los estudiantes participan de forma directa. El juego brinda oportunidades para experimentar, explorar, tomar decisiones y enfrentar desafíos, lo que facilita la construcción de conocimientos y habilidades de manera significativa.

Graciela Fuentes, autora del libro *Estrategias de Enseñanza* (2008), asegura que el juego es una estrategia fundamental, por la importancia del papel que cumple en los procesos de enseñar y de aprender. A través del juego el individuo expresa sus afectos, simboliza, internaliza la realidad y se comunica. Según esta autora, el niño, a través del juego ingresa a un mundo en el que la realidad y la imaginación interactúan (p. 10).

Como se puede observar, el juego es una herramienta eficaz que pone como protagonista a los estudiantes y los involucra directamente. El juego como estrategia responde a los modelos pedagógicos que se plantean en la actualidad.

Tradicionalmente, los educadores se preocupaban únicamente del qué y cómo enseñar, obviando la importancia del proceso de aprendizaje de los estudiantes, debido a que se consideraba que esto era competencia y responsabilidad de ellos

mismos. En la actualidad, se pide un enfoque más alternativo, donde se preste más atención al niño y su proceso de aprendizaje, dando importancia a lo que aprende, pero también a cómo aprende.

Los modelos pedagógicos son enfoques teóricos que guían la práctica educativa, es decir, son lineamientos y observaciones para realizar la transposición didáctica, que brindan orientación sobre cómo organizar y llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como mencione anteriormente, desde el modelo tradicional era impensado considerar al juego una herramienta pedagógica, por lo que este no era partícipe de los procesos de enseñanza-aprendizaje, se sostenía la concepción de la educación como la transmisión de conocimientos por parte de los educadores, para que los estudiantes lo memoricen, perspectiva que cambió desde la aparición de La Escuela Nueva en adelante.

A finales del siglo XIX, surge en Europa el movimiento de Escuela Nueva, con el objetivo de llevar a cabo una renovación pedagógica que dé cierre a los métodos y técnicas que se brindaban en la Escuela Tradicional. Desde este nuevo paradigma, la escuela se sustenta en la experimentación y la reflexión, en contra de aquel aprendizaje sistemático que promovía la escuela tradicional.

Desde el paradigma constructivista de Jean Piaget, podemos visualizar esta nueva postura, más crítica, que tiene como prioridad centrar el al niño y su interés en el desarrollo de sus capacidades, los estudiantes pasan a ser los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, cumpliendo un rol activo y siendo ellos mismos quienes construyen los conocimientos.

Se busca guiarlos en el proceso de aprendizaje, en cómo aprender, para que sean capaces de aprender por sí mismo, es decir aprender a aprender. En este nuevo movimiento educativo el niño aprende haciendo, construyendo y reflexionando, y la escuela es la encargada de brindarle las herramientas que le permitan desarrollarse como sujeto activo en la sociedad.

Las estrategias de enseñanza toman gran importancia en esa corriente ya que a través de estas se logran conseguir aprendizajes significativos, en vez de aprendizajes reproductivos. El juego en este paradigma adquiere gran importancia,

a través de diversos estudios se demostró que la naturaleza del niño exige el juego como un medio de desarrollo y disfrute.

Maria Montessori (1912), reconocida y destacada pedagoga italiana, impulsora de la pedagogía de la Escuela Nueva, creó un método de enseñanza donde el juego cumplía un papel central. Esta autora consideró al juego como una parte integral del proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños, para ella no era una actividad vacía o superficial, sino que lo consideraba como una actividad seria y significativa. Un medio a través de la cual los niños adquieren diversas habilidades y conocimientos que promoverán la comprensión del mundo, no lo consideraba únicamente como una forma de entretenimiento, sino también, una herramienta esencial para el aprendizaje.

Montessori estableció una relación entre el juego y el trabajo, comprendió estos términos como sinónimos. Esta autora solía referirse al juego como “el trabajo del niño” aplicado el término “trabajo” al aprendizaje y no en el sentido adulto. (citado en Britton. L, 2000, p. 30). El aprendizaje del mundo exterior, según el método Montessori, se da a través del trabajo del niño, es decir, que las actividades que llevan los niños a cabo en la escuela es a lo que hace referencia la autora cuando lo considera un trabajo.

Por lo que el juego en la escuela es fundamental, siendo el medio por el cual el niño aprende. En definitiva, parafraseando a la autora, entiende al trabajo como una actividad lúdica, dando la posibilidad al niño de descubrir el mundo que lo rodea y adquirir aprendizajes, en esa exploración que da como resultado el juego.

Rol docente

El rol que adopte el docente en las actividades lúdicas es fundamental, a la hora de proponer juegos debe tener un claro su propósito, sabiendo que desea enseñar para así poder ayudar a los niños a desarrollarlo. Su rol debe ser dinámico, facilitador y orientador, éste será el mediador y modelo para el niño, será el encargado de crear y facilitar las condiciones necesarias que permitan el juego, preparando el ambiente y espacio adecuado.

Según Piaget, el rol del docente “no es de impartir conocimientos sino el de crear un ambiente que estimule la iniciativa, el juego, la experimentación, el razonamiento y colaboración social” (citado por Rodríguez Arocho, 1999 p. 483).

El docente debe involucrarse tanto como los niños en las actividades lúdicas, debe ser quien motive desde el principio hasta el final, “el docente tiene una tarea insustituible, que es la de proponer determinados juegos pero también jugar, ser uno más de ese encuentro y no un controlador externo” (Fuentes, 2008, p. 11). El docente debe involucrarse, pero a su vez, tener claro que el protagonista es el niño.

Según el método Montessori, para potenciar el interés del niño por aprender el rol que cumpla el docente es fundamental. El docente en base a su metodología, la organización de la clase y las actividades que propone debe lograr que los niños se sientan seguros y motivados, potenciando su autonomía. En acuerdo con la visión de Piaget, el niño logra aprender cuando se encuentra atraído por el conocimiento y en relación directa, cuando se logra ver involucrado en él, obteniendo la posibilidad de explorar por sí mismo.

En las actividades lúdicas, la postura que adquiere el docente rompe con el clásico rol que cumple en la enseñanza, el educador se sitúa como impulsor que motiva, se vuelve un mediador en el proceso de aprendizaje. Se genera una relación de aprender-enseñando y enseñar-aprendiendo, la función del docente es integrar el hacer, pensar y sentir, logrando así generar aprendizajes significativos. El arte de los maestros es captar el interés de los niños, es encontrar donde cada uno de estos se destaca, donde pueden aportar algo diferente para lograr enriquecer su visión del mundo, y cómo a partir de ahí funcionar todo su andamiaje, para que de esta forma lograr aprender.

APPD: Análisis pedagógico de la práctica docente

En mi práctica docente y de observación tuve la oportunidad de visualizar diferentes situaciones que me llevaron a cuestionarme sobre el rol que cumple el juego en las actividades de aprendizaje dentro del espacio-aula, el lugar e importancia que se le da como una herramienta pedagógica.

- **Situación 1: “El juego es para el recreo”**

Cursando mi práctica de observación, en una escuela ubicada en el centro-norte de Montevideo, tuve el placer de compartir una semana en segundo año y una semana en quinto año. Al ser mi primer encuentro con los alumnos y maestras, dentro de las aulas, dediqué gran parte del tiempo observando y preguntando las diversas dudas que me surgían.

Durante la primera semana, en segundo año, tuve la oportunidad de visualizar el plan anual de la maestra quedando fascinada, siendo todo nuevo para mi, este contenía diversos proyectos y unidades con temáticas interesantes para los estudiantes, donde el juego ocupaba un lugar central. La maestra me comentó que ella intentaba proponer actividades lúdicas a causa de que era la forma más eficaz de captar el interés del alumnado.

Al transitar la segunda semana, en quinto año, pude notar la ausencia del juego en las actividades y en el diálogo con la maestra frente a mi duda del por qué no consideraba realizar actividades a través del juego, su respuesta fue "no es lo mismo trabajar con niños de segundo que con niños de quinto, el juego es para el recreo donde usan la pelota o se manchan".

- **Situación 2: El movimiento en el aula**

Mi práctica de segundo año la cursé en una escuela ubicada en el centro de Montevideo, fui practicante de primer y cuarto año. Durante mi estadía en primer año, junto a mi dupla, coincidimos en la realización de diversas actividades lúdicas, aprobadas por la maestra adscriptora. Ella en sus orientaciones nos sugería realizar actividades con temáticas que les sean de interés a los estudiantes y que hagamos especial hincapié en actividades a través del juego, a causa de que estas nos permitían captar un mayor interés.

En cambio, durante mi estadía en cuarto año pude volver a notar la ausencia del juego, especialmente el juego físico, en diálogo con la maestra titular del cargo me comentó que el aula no brindaba las condiciones necesarias para realizar actividades lúdicas, en especial aquellas que requerían movimiento, debido a que el espacio era pequeño y no tenía mucha disposición.

- Situación 3: La creatividad en las actividades

Mi práctica de tercer año la realicé en la misma escuela que realicé mi práctica de segundo año mencionada anteriormente. En dicha ocasión fui practicante de segundo, quinto y sexto año. En mi estadía por sexto año tuve que trabajar con el contenido “La representación de escenarios sociales imaginados”, perteneciente al Área del Conocimiento Artístico, específicamente Expresión Corporal. Para abordar dicho contenido, tuve la idea de representar situaciones que ocurren en un partido de fútbol, debido a que estábamos trabajando dentro de una unidad sobre el Mundial de Fútbol.

Para la realización de esta actividad íbamos a trabajar en el hall de la escuela, a través de una ruleta y en equipos. Al presentarle mi planificación a la maestra adscriptora su respuesta fue que ella no solía trabajar de esa forma y que no le parecía bien realizar ese tipo de actividades, que mejor planificara algo para realizar dentro del aula y que no requiera mucho alboroto. Me planteó que la actividad iba a “descontrolar a los estudiantes” y que no los iba a poder “manejar”. Luego de un diálogo con la maestra junto a la directora tuve la aprobación de realizarla: salió mejor de lo esperado.

Haciendo un análisis exhaustivo sobre lo observado en mi práctica docente, logré notar que en gran parte, sino en su totalidad, los estudiantes de segundo ciclo no tienen un acceso continuo a realizar actividades que sean lúdicas y recreativas, las cuales favorecen el aprendizaje. Hoy en día la escuela se encuentra desbordada de responsabilidades y las exigencias curriculares que se le exige a los docentes hacen que los tiempos pedagógicos sean muy limitados. Sin embargo, es fundamental que el docente planifique en base a los intereses del grupo, que busque estrategias que le permitan captar la atención y la intervención del alumnado.

La realización de actividades lúdicas es un recurso efectivo para lograr lo mencionado anteriormente, aprender jugando es la opción favorita de los estudiantes, debido a que el juego es un impulso natural en el ser humano.

El Programa de Educación Inicial y Primaria (2008), concibe al juego “como concepto, metodología y contenido, es así que se convierte en contenido en la

medida que es enseñable, y al mismo tiempo, en estrategia metodológica esencial para la enseñanza de otros contenidos” (p. 239). Siguiendo por esta línea, en el apartado correspondiente a las Especificidades de la Educación Inicial alude al juego “como metodología didáctica privilegiada” (p. 14).

Según lo establecido por el Programa, el niño a través del juego crea y utiliza por completo su personalidad, promoviendo el autodescubrimiento, por lo que utilizar el juego como un recurso didáctico permite y potencia el desarrollo del niño, en varios aspectos. Sin embargo, considero que es un discurso contradictorio, debido a que si bien su recomendación es la utilización del juego, sus exigencias en cuanto a los tiempos y al abordaje en su totalidad de los contenidos no brinda la posibilidad, el espacio, ni el tiempo para su ejecución.

Retomando la situación 1, donde la docente consideraba que el juego se llevaba a cabo únicamente en el horario del recreo y no lo consideraba un recurso efectivo en los grados pertenecientes a segundo ciclo, considero que la oportunidad de aprender mediante el juego no es exclusiva del primer ciclo, sino que debe ser utilizada en toda la trayectoria escolar. El juego amplía el potencial dominio de los conceptos académicos por parte de los estudiantes, además de fomentar e incentivar la motivación por aprender, favoreciendo la implicación en su propio aprendizaje. Según el método Montessori, el pleno desarrollo del niño se logra a través del juego, por lo que a partir de esta premisa se vuelve imperativo reconocer el juego como una herramienta fundamental a lo largo de todo el ámbito educativo, La escuela debe cumplir un papel fundamental como intermediaria entre los niños y las diversas culturas existentes.

En relación a la postura de la docente, me parece pertinente mencionar que en algunas instituciones educativas, actualmente, se logra seguir viendo algunos rasgos de la Escuela Tradicional. Considerando normal el aprendizaje basado únicamente en la memoria, siendo el docente quien trasmite el conocimiento y el estudiante un simple receptor. Desde esta postura, se manifiesta la creencia errónea de que el juego es una actividad frívola e innecesaria, debido a que quita tiempo al “verdadero aprendizaje” y/o “aprendizaje significativo”, por lo que se considera que debe ser utilizado únicamente en horas libres, como lo es el recreo, como una forma de diversión.

Piaget, en contraposición a dicha postura, sostiene que el juego no es únicamente una forma de desahogo, o simplemente un entretenimiento para liberar energías, sino que es un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual de los estudiantes (citando en Escobar, 2005, p. 98).

Siguiendo esta línea, Piaget (1946) coincide con los autores mencionados anteriormente Groos (1898) y Montessori (1912), quienes afirman que existe una estrecha relación entre el juego y el aprendizaje. Al jugar el niño desarrolla diversas habilidades, por ejemplo, el niño al imitar el mundo que lo rodea está desarrollando el pensamiento. Parafraseando a Jean Piaget, el juego es una herramienta fundamental con la que cuenta el docente, porque conoce a los niños, sus características, necesidades y desarrollo, por lo que tiene las herramientas necesarias para utilizarlo y aplicarlo como metodología de aprendizaje.

Por lo tanto, el juego, definido como una práctica social no puede ser excluido ni estar ausente en las actividades llevadas a cabo dentro del aula, tal como sostenía la docente. En cambio, es fundamental que los docentes, en calidad de mediadores en la construcción del conocimiento, dediquen la debida atención al diseño de estrategias que incorporan el juego como método de enseñanza.

En relación a lo observado en la situación número 2, donde la ausencia del juego se debía en gran parte a la falta de las condiciones necesarias para su ejecución. El salón era demasiado pequeño y el grupo era numeroso, por lo que no existía ningún tipo de movilidad, no había posibilidad de cambiar la disposición del aula, la única forma en la que todos los alumnos entraban era estar sentados frente al pizarrón en mesas de a dos, una disposición tradicional.

En este caso, se puede visualizar la falta de un espacio adecuado para que se dé el proceso de enseñanza-aprendizaje, no específicamente por la imposibilidad de la realización de actividades lúdicas, sino que también por la complejidad que conlleva trabajar en un espacio estructurado. En dicho espacio se limita la autonomía de los estudiantes, la capacidad de exploración y descubrimiento por sí solos, además, genera una dinámica de clase más jerárquica, donde el docente tiene un rol predominante sobre los estudiantes, quienes se convierten en receptores pasivos de la información. Esta forma de trabajo no responde a las

nuevas pedagogías, sino que, al igual que la situación número 1, mantiene vigente aspectos que predominaban en las pedagogías tradicionales.

Esta modalidad de trabajo, limita la interacción y colaboración entre los alumnos, esto último tiene estrecha relación con lo mencionado anteriormente por Vygotsky, quien sostiene que el juego es origen de la necesidad del contacto con los otros, por lo que la escuela debe ser pensada como espacios sociales, donde los individuos puedan jugar y apropiarse de los conocimientos, a través del contacto y la interacción con el otro. El contacto con el otro favorece el intercambio de ideas, la cooperación, el respeto y establece relaciones.

Retomando lo mencionado sobre la ausencia de un espacio que brinde las condiciones adecuadas para la ejecución de actividades lúdicas, me parece conveniente remarcar lo propuesto por Montessori (1912), quien sostiene que el entorno es fundamental, según la autora, las aulas no deben ser clases normales con las mesas frente al pizarrón, sino que el ambiente debe estar confeccionado de manera especial, que les permita libertad de movimiento a los estudiantes, especialmente a la hora de realizar actividades lúdicas. (citado en Santerini, M. 2013, p. 2). Es decir, para poder llevar a cabo estas actividades lúdicas y que sea eficaz su utilidad, la autora establece que es necesario contar con materiales didácticos y mobiliarios adecuados, que permitan un pleno desarrollo de las facultades del niño. Situación que no se lograba brindar en dicha clase, donde los estudiantes estaban siempre sentados de la misma forma y lograban tener contacto únicamente con su compañero de banco y/o en el recreo, motivos que complejizaba el vínculo entre ellos y con la docente.

Con respecto a la situación número 3, donde opté por realizar un juego para abordar el contenido “La representación de escenarios sociales imaginados”, inicialmente obtuve un rechazo por parte de la Maestra Adscriptora para llevarla a cabo. Esto se debió a que ella no realizaba ese tipo de actividades lúdicas, por miedo a perder el control de la clase, al ser un nivel 6to. con alumnos pre adolescentes, este tipo de situaciones suelen acontecer. Esta posibilidad estuvo presente en mí, en todo momento, desde que planifiqué la clase hasta que se llevó a cabo.

Sin embargo, retomando lo mencionado por Anajovich y Mora, a la hora de tomar la decisión de emplear estrategias de enseñanza, como lo es la incorporación de juegos, el docente debe tener en cuenta diversos factores; como la edad de los alumnos, la variabilidad de sus capacidades, atendiendo a la diversidad. Al igual que, las necesidades de cada uno, el ritmo de maduración, sus intereses, su postura, la relación con el docente y con sus pares, promoviendo favorecer las instancias de aprendizajes.

Si bien estuvo presente en mí el miedo de que la clase se “alborotara”, me propuse llevarla a cabo de igual forma, dado que creía que iba a hacer de gran interés y gusto para los estudiantes. Especialmente, porque era una actividad “distinta” de las que se llevaban a cabo diariamente y un área del conocimiento nueva para ellos.

Luego de realizada la actividad la maestra quedó sorprendida con el resultado obtenido y con la postura de los estudiantes, quienes se interesaron rápidamente con la actividad y con llevarla a cabo, demostrando otra faceta de ellos mismos que desconocíamos.

Según el Programa de Inicial y Primaria (2008):

En el juego (...) el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. (p. 239)

Mi objetivo con esta actividad, además, de plantearles a los estudiantes una actividad diferente a la que solían hacer diariamente y de romper con la rutina, fue que tuviera para ellos un aprendizaje significativo. Y lograr visualizar otros aspectos de ellos mismos, que quedan invisibilizados en el trabajo dentro del aula.

Según el Programa de Inicial y Primaria (2008), trabajar en expresión corporal:

Permite desarrollar las habilidades motrices básicas, la conciencia corporal, las capacidades sociales, en particular desarrolla lo expresivo y lo creativo en el niño. Permite trabajar aspectos importantes como la autoestima, lo socio-emocional, la

empatía, y la resolución positiva de conflictos, debido a su fuerte componente grupal.
(p. 241)

A través de la actividad realizada, se pudo observar como todos los alumnos se integraron y cómo aquellos que no, fueron incluidos por sus compañeros, se pudo observar también el trabajo colaborativo, el diálogo como forma de comunicación entre ellos y el trabajo con el cuerpo.

El juego: Derecho Fundamental del Niño

La Declaración de los Derechos del Niño de 1959, proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas, establece que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, orientados hacia los fines perseguidos por la educación” (Principio N.º 7), es responsabilidad de las autoridades públicas promover el goce de este derecho.

La Convención sobre los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, es un tratado internacional que incorpora todo el rango de derechos humanos, civiles, políticos, sociales y culturales de los niños, reconociéndolos como Sujetos Sociales de Derechos. Bajo este marco, los Estados que forman parte, se comprometen a desarrollar políticas enfocadas a la atención y protección de la infancia, haciendo valer sus derechos.

En el artículo N.º 31, se reconoce el juego como derecho fundamental de los niños y como deber fundamental del Estado:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (UNICEF, 1989, p. 16)

Una forma de captar el interés

El juego es una actividad que se encuentra presente en todas las personas, no es una actividad que se lleve a cabo únicamente en los más pequeños, en su

etapa inicial, sino que se puede encontrar presente en todo el ciclo de vida de una persona. El juego, como una estrategia de enseñanza - aprendizaje ha tomado gran valor e importancia desde la llegada de la Escuela Nueva, donde se convirtió en una actividad de aprendizaje para el sistema educativo, incorporándose al diseño y desarrollo curricular, estando presente en los programas. Esta innovación ha logrado mejorar el vínculo alumno-escuela, a través de la aplicación de actividades lúdicas se logra obtener un mayor interés por parte de los estudiantes.

Jacques Rousseau, filósofo suizo-francés, en su obra *Emilio, ó, De la educación* (1821), estableció la idea de que “el juego es una forma libre y espontánea de aprender” (p. 12). En este libro, el autor expone sus ideas sobre la educación y el desarrollo humano, donde se puede visualizar que el juego cumple un papel fundamental en su concepción pedagógica.

Para Rousseau, el juego es un gran aliado de la educación, dado que a través de él, el niño piensa, siente, actúa y se expresa. Dicho autor incita a que los niños aprendan por sus propios medios, experimentando y jugando a través de propuestas que sean interactivas e interesantes para ellos, por lo que considera al juego una herramienta básica en la educación.

En la actualidad concurrir a la escuela constituye una de las actividades principales en la vida de los niños, sin embargo, no resulta ser de su agrado, ni una de las más atractivas. Esto se debe, en gran parte, a la falta de motivación que le brinda la escuela, impactando significativamente en el aprendizaje. Un docente que diariamente busca captar el interés e involucramiento de sus alumnos logrará obtener resultados significativos, impactando favorablemente en la vida de sus estudiantes.

En este sentido, es importante que el docente proponga situaciones didácticas que contribuyan y potencien el proceso de desarrollo del niño, estimulando sus competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. El juego es una estrategia fundamental que brinda la posibilidad de que el niño aprenda de forma práctica y dinámica. Es una herramienta que sirve para captar el interés y entusiasmo de los niños, dado que propicia la creatividad y la imaginación. Además, brinda la posibilidad de desarrollar destrezas y habilidades, incita a los niños a la

búsqueda de diversos caminos de resolución y atiende las peculiaridades de cada uno, incluyendo a los alumnos con diversas capacidades.

De esta forma, el niño adquiere los conocimientos mediante la interacción con los objetos y las personas, donde demostrará el gusto por aprender. Según Rousseau (1821), la pedagogía debe despertar el interés del niño por aprender, este es un deber del maestro, respetando el tiempo de cada niño y generando la curiosidad en ellos.

Reflexiones Personales

Concluyendo el presente ensayo, luego del abordaje teórico realizado y el análisis minucioso de los casos presentes, se puede afirmar que el juego es una estrategia didáctica poderosa, que trasciende las barreras de la edad y el nivel educativo. La inclusión de actividades lúdicas en el currículo que estén planificadas minuciosamente por el docente permite enseñar el contenido que se proponga. De esta forma, se logra obtener un desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo no solo el aprendizaje de dicho contenido, sino también potenciando el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales, complaciendo necesidades, intereses y expectativas de cada niño.

La inclusión del juego en el entorno educativo, como una estrategia pedagógica, abre las puertas a un abanico de posibilidades educativas, impulsando la motivación y el compromiso de los estudiantes, quienes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje. De esta forma, se logra brindar una educación más equitativa y accesible, dado que se proporciona un espacio donde todos pueden ser parte.

Es innegable que dentro de cada aula existe una amplia diversidad, cada niño es único, conformado por un modo específico de crianza. Incluyendo normas de convivencia, determinadas conductas corporales y un modo particular de comunicación, que les propio, influenciados por la familia, la cultura y la sociedad. En consecuencia, los procesos de enseñanza deben basarse en el respeto hacia la niñez, se deben tener en cuenta los tiempos y formas de cada niño, fomentando el desarrollo de sus habilidades y talentos.

Desde esta postura, el juego se torna un puente hacia una educación inclusiva y transformadora. Una escuela que habilite el juego, guiará a sus estudiantes a explorar y describir por sí mismo y en el colectivo, el placer, la diversión, el aprendizaje y en especial, el desarrollo saludable tanto mental (psiquis) como físico (cuerpo).

Como se logró observar al inicio del presente ensayo, en el transcurso de la historia, han surgido diversas perspectivas y concepciones acerca del juego, sufriendo diversas modificaciones y reformulaciones, debido a que se desarrolla en un ámbito de diversos cambios culturales y sociales.

En un mundo que evoluciona a un ritmo vertiginoso y avanza hacia una economía basada en la creatividad e innovación. Me parece pertinente remarcar la idea de que es imperativo que el ámbito educativo reconozca y valore al juego como una estrategia pedagógica invaluable para el aprendizaje integral, utilizable en todo el trayecto escolar, desde la infancia hasta las etapas más avanzadas. No solo por ser un derecho innegable de los niños, sino que además, brinda la posibilidad de nutrir mentes curiosas, promover el pensamiento crítico y preparar a los niños para convertirse en futuros ciudadanos de la sociedad. Promoviendo que afronten los desafíos que surjan con creatividad y resiliencia, formando individuos capaces, creativos y adaptables a un mundo de constante cambio.

Por los motivos mencionados anteriormente, el juego debe tener un papel fundamental en los programas de educación, dado que brinda la posibilidad de integrar el abanico de contenidos de las diversas áreas y sus disciplinas de manera armoniosa. Además, excita al abandono de los métodos educativos convencionales, optando por implementar una pedagogía innovadora que se centre en la participación activa del estudiante, aprovechando sus intereses y potencialidades.

Una forma de demostrar la valoración que se le da a lo lúdico puede ser implementar un proyecto de centro que se base en el juego, de esta forma, se puede asegurar la utilización de éste como estrategia pedagógica por todo el colectivo docente. Un proyecto que posea como eje articulador el juego y se interconecte con todas las Áreas del Conocimiento, promoviendo una enseñanza integral y significativa. Hoy en día, el juego es patrimonio y un tesoro de la infancia, por lo que es imperativo que las instituciones educativas no solo lo respeten, sino

que además lo fomente a través de diversas situaciones que permitan su despliegue y pleno desarrollo.

Teniendo en cuenta los constantes cambios y las diversas innovaciones que se dan día a día, me parece de gran relevancia la importancia de la autoformación continua y la autocrítica por parte del docente, considero que es fundamental para llevar a cabo prácticas educativas efectivas. Además, el docente debe poseer ciertas capacidades y habilidades que le permitan brindar una educación de calidad a sus estudiantes, tales como estar dispuestos a experimentar nuevas metodologías y a intervenir el tiempo necesario para la planificación y preparación de materiales.

El docente comprometido con el bienestar de sus alumnos, con sus aprendizajes y desarrollo íntegro, logrará conectar de manera favorable con los estudiantes, al mostrarse decidido y apasionado, provocará el seguimiento del alumnado a sus propuestas con gusto e interés, especialmente en las actividades que interviene el juego. Si bien, cualquier momento de la jornada escolar, es propicia para proponer actividades a través del juego, cabe destacar, que debe ser una propuesta intencional y previamente planificada, porque si se propone juegos en todo momento atenta contra el objetivo de éste, provocando una deficiencia en su función como medio para adquirir conocimientos significativos.

Este tipo de actividades, le permite al docente obtener un monitoreo de sus estudiantes, visualizando sus habilidades y destrezas. Así como también, sus debilidades, permitiéndole realizar un abordaje minucioso de las necesidades de cada niño e instalando nuevas posibilidades de reflexión, lo que favorece en la elección de futuros materiales didácticos a utilizar.

En relación a los beneficios de trabajar a través del juego, me parece importante remarcar la idea de que en este tipo de actividades se promueve el desarrollo de habilidades sociales, que son esenciales en el ámbito educativo, especialmente en la interacción con los otros. Las actividades lúdicas, suelen requerir la colaboración, la competencia sana y la comunicación entre los participantes, con el propósito de alcanzar objetivos comunes, por lo que se desarrolla la escucha, la expresión de ideas propias, el respeto hacia el otro y el trabajo en equipo.

El juego es fundamental en el vínculo entre pares, es decir, entre los alumnos, pero a su vez lo es también en el vínculo alumno-docente, fomentando un relacionamiento puro y espontáneo. Las actividades que utilizan el juego, además de pretender un aprendizaje en los estudiantes, también les brinda la posibilidad de gestionar sus emociones, respetar las habilidades y fortalezas individuales de sus compañeros y crear nuevos vínculos y/o mejorarlos.

Otro punto a favor del juego, utilizado como estrategia de aprendizaje, es la posibilidad que da al error, dado que estos no suelen tener consecuencias graves. El juego le brinda a los estudiantes un ambiente seguro para poder experimentar y aprender de sus propios errores, permitiéndoles explorar nuevas estrategias sin temor al fracaso, fomentando la confianza en uno mismo y la amplia disposición para asumir nuevos retos o riesgos.

Otra ventaja, es que el juego es altamente adaptable a diferentes modalidades, estilos y ritmos de aprendizaje, logrando ser utilizado en una amplia variedad de temáticas, disciplinas y áreas. Por lo que permite ser modificado dependiendo del propósito que se busque conseguir. De esta forma se logra desafiar a estudiantes con diversos niveles de habilidades, permitiéndole al docente personalizar la experiencia del aprendizaje, teniendo en cuenta las necesidades individuales de cada estudiante.

En suma, es de gran importancia reconocer la necesidad del juego en la vida del niño, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas. La aplicación de lo lúdico además de favorecer la adquisición de conocimientos, también fomenta el desarrollo del pensamiento creativo, la capacidad de solucionar conflictos y combatir problemas de conducta. De esta forma, se logra mejorar la autoestima, la comunicación y permite, a su vez, descubrir e indagar. A través del juego el niño pone en práctica toda una serie de competencias, incluidas las motoras, cognitivas, sociales y emocionales, combinando la actividad mental, verbal y física, provocando un aprendizaje más profundo. A su vez, es una excelente oportunidad para conocerse a sí mismos, sus habilidades como debilidades.

Referencias bibliográficas:

- ANEP-CEIP. (2008). *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Uruguay.
- (2023). *Programa de Educación Básica Integrada*. Uruguay.
- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Borja, M de. (1984). *El juego como actividad educativa: instruir deleitando*.
Barcelona: De la Universitat.
- Britton. L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Paidós: España.
- Caillois, R. (1977). *Les jeux el les hommes*. Gallirnard: Francia.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Pontificia Universidad Católica: Perú
- Claparède, E. (1927). *Psicología del niño y Psicología experimental*. Librería Beltrán: Madrid. Recuperado de https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/psicologia_del_nino_y_pedagogia_experimental.pdf
- Dongo M., A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista De Investigación En Psicología*.
- Escobar, P. (2005). *Danzas Lúdicas para Preescolar*. Colombia: Magisterio.
- Freud, S. (1873-1939). Obras completas. Biblioteca Digital Minerd-Dominicana Lee. Recuperado de: <https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/biblioteca-virtual/edMv-freud-sigmund-obras-completaspdf.pdf>
- Fuentes, G. (2008). *Estrategias de enseñanza*. AULA: Montevideo.
- Gallardo, P. Fernández, J. (2010). *El juego como recurso Didáctica en Educación Física*. Wanceulen: España.
- Groos, K. (1898) *The Play of Animals*. (Trad. E, Baldwin). Nueva York: Appleton.

- Hall, G.S. (1904). *Adolescence: Its psychology and its relations to psychology, anthropology, sociology, sex, crime, religions, and education*. New York. Appleton. Recuperado de <https://archive.org/details/adolescenceitsps00hall/mode/2up?ref=ol>
- Lara Guerrero, J. (2009). *Estrategias para un aprendizaje significativo - constructivista*. Enseñanza y Teaching: *Revista Interuniversitaria De Didáctica*, 15.
- Ley General de Educación. (2008). *Ley N.º 18437*. Uruguay. Recuperado de <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/18437-2008>
- López, A. Lledó, A. Jimenez, J. Cano, MA. Viera, AM. (1988). *Piaget en el aula*. Cuadernos de pedagogía, 1988, N.º 163.
- Martínez, A. (2017). *El patio escolar basado en la pedagogía Montessori*. Universidad Central de Cataluña: España.
- Martínez Rodríguez, E. (2003). *El juego como excedente de energía: Spencer*. *Magíster*, 19, 133–146. Recuperado de <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/13942>
- Meneses, M. Monge, MDL Á. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*.
- Moreno, B. del R. (1995). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. *Revista Colombiana de Psicología*. Recuperado de : <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/15933>
- Navarrete, M. Buciak, R. (2016). *Concepción del juego en nivel inicial*. Argentina: Landeira ediciones S.A.
- Piaget, J. (1946) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- _____ (1964). *Seis estudios de Psicología*. España: Labor S.A.
- _____ (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Problema central del desarrollo. Madrid: Siglo XXI.

- Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). *The Child's Conception of Space*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Real Academia Española. (s.f.). *Juego*. En Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>
- Rodriguez, W. (1996). *El legado de Vigotsky y de Piaget a la educación*. - Vigotsky: Enfoque sociocultural. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Rousseau, J. (1821). *Emilio, ó, De la educación*. España: Albán y Compañía.
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessori. *Revista comillas*. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/959/814>
- Spencer, H. (1861): *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)* (Madrid, Akal, 1983).
- _____ (1883). *Principios de sociología*. Madrid: Saturnino Calleja.
- UNESCO (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vygotski, L.S. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal.
- _____ (1996): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- _____ (1999): *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Fausto.