



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA



**CONSEJO
DE FORMACIÓN
EN EDUCACIÓN**



INSTITUTOS NORMALES DE MONTEVIDEO
María Stagnero de Munar y Joaquín R. Sánchez

Consejo de Formación en Educación
Institutos Normales de Montevideo
“María Stagnero de Munar y Joaquín R. Sánchez”

El juego en el aula: Una estrategia fundamental en la escuela primaria

Análisis Pedagógico de la Práctica Docente.
Maestra en educación primaria.

Lucía Macedo
Tutora: Gabriela Ferreira
28 de febrero del 2023

Índice

Fundamentación	3
Desarrollo	8
Introducción	8
Capítulo I: ¿Jugamos? Sobre qué es el juego y sus funciones	9
¿Qué es el juego? Jugar por jugar	9
¿Para qué jugamos?	12
La Expresión corporal y la relación con lo lúdico	17
Sobre el juego, el Programa Escolar (2008) y Marco Curricular Nacional (2022)	22
El valor del juego para la infancia y la construcción de sujeto	27
Relevancia y posición del docente frente al juego	31
Capítulo II: El juego y la escuela	34
La importancia del juego como estrategia pedagógica	34
El juego como una estrategia de enseñanza en Matemática	38
El recreo como instancia de juego libre en la escuela	40
Reflexiones finales	43
Bibliografía	46

Resumen

A partir de mis observaciones en el aula y de la experiencia que he adquirido a lo largo de mi formación personal y docente, me interesa reflexionar acerca del juego como estrategia de enseñanza en la enseñanza primaria. En la vida de los niños, el juego es central para su desarrollo: no solo les permite adquirir destrezas físicas, cognitivas y sociales, sino que también les permite establecer una relación con el espacio y con sus pares.

Desde mi experiencia, he podido ver que el juego en el marco de la educación puede ser conceptualizado de dos formas: para recreación libre y voluntaria en el recreo y para adquisición de conocimientos escolares en la clase. En el aula la estrategia se despliega de distintas maneras, según el énfasis del docente y las condiciones y características del grupo. Por lo tanto, hay aulas en las que los docentes incorporan juegos y actividades lúdicas para motivar a sus estudiantes y captar su atención; otras, en cambio, basan su incentivo en recursos digitales o en fichas de trabajo.

Estas experiencias encuentran correspondencia en la flexibilidad que caracteriza la implementación de las estrategias educativas por parte del docente. Así, el presente ensayo resume mis reflexiones acerca del juego en la enseñanza primaria, resumiendo conceptos claves como el juego libre, la gamificación y la relevancia del docente en esta estrategia. Además, explora la relación entre el juego y el aprendizaje, analizando si es un par de términos contradictorios. Para ello, se presentan las propuestas de los autores más influyentes, como Jerome Bruner y Jean Piaget, que desarrollan miradas constructivistas, y Bernard Aucouturier, con una mirada más psicomotriz.

En este trabajo de ensayo, el objetivo es resaltar el papel que desempeña el juego en el proceso de aprendizaje. Se discutirán varios conceptos clave, como el concepto de juego libre, el proceso de gamificación y la importancia del docente en el proceso.

Por último, en función de algunas preguntas fundamentales, este trabajo de ensayo se enfocará en el lugar ocupado por el juego en el proceso de aprendizaje, el valor del juego para los niños y el papel del docente en el proceso. Los resultados mostraron que el juego es una estrategia flexible y apropiada que ayuda a facilitar la esencia del aprendizaje para el cerebro y apoya un aprendizaje significativo.

Palabras clave: Juego- Estrategia- Experiencia- Autonomía- Aprendizaje.

Fundamentación

Durante el recorrido realizado en mi formación de maestra como también en el transcurso de mis experiencias personales, he observado diferentes estrategias educativas utilizadas por los docentes en el aula. En reiteradas oportunidades dichas estrategias no están explícitas, sino que se encuentran aplicadas de manera subliminal para captar la atención del estudiante, fomentar el intercambio de ideas entre pares, motivar con el uso de las tecnologías digitales, entre otros.

En base a las observaciones realizadas durante las prácticas, decidí reflexionar sobre el rol que ocupa el juego como una estrategia de enseñanza en la escuela primaria, teniendo como referencia lo anteriormente planteado, observando que dichas estrategias son múltiples y varían según cada docente.

Partiendo desde mi formación como animadora, el juego representa una experiencia natural de los niños, que contribuye como un canal permitiéndole al sujeto relacionar su cuerpo con el espacio, con los objetos y posibilitando una comprensión de su propio cuerpo.

Es relevante desde mi punto de vista, analizar la misma actividad desde dos posiciones diferentes, considerando que en una institución educativa podemos apreciar el juego desde dos perspectivas; en el recreo como una actividad libre y voluntaria y luego en el aula en el momento que se establece un juego.

La primera ocurre cuando los niños se rigen por un conjunto de pautas y reglas establecidas, con un fin lúdico y recreativo de manera voluntaria para llegar a un fin (ganar). La segunda es una instancia donde se establece una actividad siendo el objetivo de la misma que los estudiantes adquieran un conocimiento curricular.

Por lo tanto, he podido observar que el juego se presenta en el aula como una estrategia elegida por algunos docentes, pero en el recreo o durante educación física puede ser orientada como una actividad meramente recreativa donde el fin está en si misma, en realizarla y no como un medio para llegar a un aprendizaje curricular.

De ahí que el juego es fundamental, no únicamente como una actividad cotidiana para el niño sino como una estrategia que interpela los niveles educativos y brinda mayor motivación.

Al visualizar que dentro de la institución se presenta la misma actividad pero con enfoques y medios diferentes, considero necesario analizar en profundidad el rol que cumple el juego dentro del aula, la importancia del docente en esta estrategia y los conceptos de aprendizaje y juego como términos contradictorios. Por último, es necesario incorporar a este recorrido el concepto de gamificación como un término relativamente nuevo que se ha comenzado a utilizar con bastante frecuencia en las escuelas pero que no se profundiza considerablemente por lo tanto me parece indispensable indagar sobre este concepto y su aplicación.

Por lo tanto durante el siguiente ensayo se buscará responder las siguientes preguntas: ¿Qué importancia tiene el juego libre en la adquisición del conocimiento?: ¿Cuál es el lugar del juego en el desarrollo de los aprendizajes? ¿Cuál es el valor para el niño el jugar? Jugar y aprender ¿Son términos contradictorios? ¿Qué establece el Programa de Educación Inicial y Primaria y el Marco Curricular Nacional? ¿Cuál es el rol del docente al utilizar el juego? ¿Qué metodologías existen que apliquen el juego? ¿El recreo es necesario para los niños?

Al establecer el tema central del siguiente ensayo, es fundamental profundizar sobre las experiencias existentes en las aulas que me permitieron interesarme en esta temática. Es prudente identificar que las prácticas realizadas durante la carrera, han sido llevadas a cabo durante una crisis sanitaria de escala mundial, por lo que no tuve la oportunidad de recorrer todos los grados presentes en la escuela.

Durante el año 2020 en plena pandemia, realicé la práctica con un grupo de 5 de Inicial, donde el juego participó como estrategia fundamental. Cada contenido a abordar se buscaba relacionarlo con juegos o actividades lúdicas para motivar al niño a: mantener la concentración en la actividad, comprender diversos contenidos, a relacionarse con los pares, expresarse con libertad, experimentar con material concreto diversas hipótesis, entre otros. En este grado la docente realizaba especial hincapié en permitir al niño un momento de juego libre, donde

pudiese realizar los juegos que el niño decida siempre y cuando se pueda brindar el material necesario y sea seguro. Esta estrategia me permitió comprender que el niño debe jugar para poder adquirir conocimiento pero también por placer, ya que jugando con otros aprende a moderar sus impulsos, para lograr acomodarlos a la vida de relación y a ponerse en el punto de vista de los demás.

Sin embargo, ese mismo año participé en un grupo de quinto grado, donde observé que las estrategias de la docente no estaban orientadas hacia el juego, en cambio en las clases que pude participar intenté brindar la posibilidad de jugar como medio para el aprendizaje observando la dificultad que esto implicaba pero obteniendo muy buena respuesta de los alumnos. Es relevante destacar que los juegos y recursos utilizados con este grupo eran digitales en su mayoría.

Por otro lado, en la práctica realizada en el año 2021 participé con un grupo de cuarto grado donde la docente decidió trabajar una unidad en base a la Copa América, incorporando actividades lúdicas con las figuritas que tenían los estudiantes para completar sus álbumes, haciéndolos partícipes de situaciones problema e invitándolos a resolverlas mediante diferentes medios. Fue muy interesante ver la motivación que les generó a los alumnos el resolver enigmas por ejemplo, para identificar qué figurita estaba escondida.

Durante ese mismo año realicé la rotación en un sexto grado, donde observé cómo los alumnos no se motivaban con actividades lúdicas o juegos en el aula, sino con videos o mediante ejercicios virtuales exclusivamente, lo que generaba que muchas de las clases se limitaban a fichas de trabajo monótonas donde se los notaba aburridos y desmotivados. En este grado pude observar clases donde el docente era el transmisor del conocimiento y en muy pocas oportunidades el estudiante era el protagonista de su aprendizaje. Las clases estaban repletas, por ejemplo de videos informativos, donde los estudiantes debían sacar apuntes para posteriormente redactar el contenido del video.

A partir de estas experiencias decidí indagar sobre los conceptos fundamentales que interpelan este ensayo y considero importante identificar a qué llamamos estrategia educativa. Anijovich & Mora (2010) definen las estrategias educativas como un conjunto de decisiones docentes buscando guiar la enseñanza en pos de fomentar el aprendizaje de los estudiantes. A su vez, plantean guías generales sobre cómo abordar un contenido disciplinar teniendo en consideración

la búsqueda de la comprensión en los estudiantes, el “por qué y para qué”. (Anijovich, 2010, p. 23)

Por otra parte, es necesario comprender que las estrategias que seleccione cada docente afectan directamente a los contenidos que elija enseñar, al trabajo de los estudiantes, los límites del aula, entre otros. Parece relevante analizar que las estrategias cuentan con dos dimensiones: la reflexiva donde el docente piensa la planificación, y la dimensión de la acción donde la implementa. A su vez, como mencionan Anijovich & Mora (2010) estas dimensiones se pueden comprender en tres momentos, la planificación, la acción y la evaluación en relación a la implementación del curso.

Es posible analizar, cómo plantean las autoras, la necesidad de establecer desde la perspectiva de enseñanza, un ciclo constante donde la reflexión-acción-revisión o modificación se reflejen en las planificaciones que realice el docente, ya que como plantea Anijovich & Mora (2010) “el docente aprende sobre la enseñanza cuando planifica, toma decisiones, cuando pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones” (p. 25).

Las y los maestros deberían buscar de esta manera, conseguir identificarse como docentes reflexivos, logrando que sus planificaciones no se mantengan como meramente propuestas cerradas, si no que se encuentren en constante interacción con el contexto y sean capaz de reformular las veces necesarias. Por lo tanto a la definición planteada a un comienzo, es necesario incorporar que las estrategias de enseñanza propuestas por el docente deben favorecer el intercambio y la comunicación entre los alumnos y docentes, como entre alumnos y a su vez, a nivel grupal.

Podemos entonces, entender al juego como una estrategia de enseñanza ya que el mismo, puede responder el por qué y el para qué. Las estrategias lúdicas se realizan para que el estudiante aumente su concentración e interés en las actividades. Por otro lado, el uso de herramientas prácticas, concretas y lúdicas fomenta la motivación, respondiendo el por qué. También permite que el docente, genere ese ciclo planteado por Anijovich & Mora (2010) debiendo reflexionar y modificar la propuesta, que se debe encontrar situada y abierta a sus educandos como al

contexto real (como lo fue la pandemia). Siguiendo este ejemplo las/los maestras/os durante la pandemia, tuvieron que buscar diversas estrategias para poder continuar acompañando a los niños en su proceso de aprendizaje, teniendo que reflexionar, modificar y revisar constantemente las propuestas para lograr generar un aprendizaje en los niños.

Asimismo, desde la praxis entendida según lo que establece Paulo Freire: “es reflexión y acción de los hombres sobre el mundo para transformarlo. Sin ella es imposible la superación de la contradicción opresor-oprimido” (1972, p.32). En relación a ello, considero que el juego posibilita el desarrollo de procesos de aprendizaje experienciales, habilitando mediante este medio la reflexión de los sujetos.

El siguiente ensayo presenta un desarrollo integrado entre situaciones de la práctica y el análisis con elementos disciplinares seleccionados. Se profundizará y analizarán situaciones de la praxis para relacionarlas con la bibliografía escogida en torno a la temática que nos compete.

Por supuesto que el docente debe cumplir un papel fundamental en este proceso, el maestro debe poseer un propósito claro en cada actividad que desarrolle y ejecutarla de manera estratégica, para permitir que el estudiante sea protagonista de su aprendizaje. A su vez, debe acompañar al alumno para que mediante la acción, logre adquirir conocimientos que le permitan, como establece Freire superar la “contradicción opresor- oprimido”. (Freire, P. 1972, p. 32)

Durante el siguiente ensayo se abordarán diversos autores calificados en la temática para lograr cuestionar y comprender qué importancia tiene el juego en la adquisición del conocimiento. Los principales autores con los que voy a trabajar son, Jerome Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense quien desarrolló una teoría del aprendizaje constructivista denominada como aprendizaje por descubrimiento o heurístico. Por otro lado se abordará lo establecido por Bernard Aucouturier, un pedagogo francés creador de la práctica psicomotriz y se retoman los conceptos de Jean Piaget, epistemólogo y biólogo suizo. Considero de vital importancia ahondar en lo establecido en el Programa de Educación Inicial y Primaria en relación a esta temática como también, profundizar sobre lo establecido en la transformación educativa específicamente dentro del Marco Curricular Nacional.

Palabras clave: Juego- Estrategia- Experiencia- Autonomía- Aprendizaje.

Desarrollo

Introducción

El siguiente ensayo buscará reflexionar, en torno a las inquietudes que surgieron durante las prácticas docentes realizadas en mi formación por diversas Escuelas Públicas de Montevideo. Al estar próxima a recibirme como maestra de educación primaria me he cuestionado qué temática poder abordar en la elaboración del ensayo. Seleccioné el juego como estrategia de enseñanza debido a que el juego para los niños es de vital importancia tanto en el desarrollo físico como cognitivo. **Pero esta temática es muy amplia y permite el abordaje de diversos enfoques, por ejemplo, como elemento socializador con riqueza en sí mismo, como disparador, como elemento de aplicación de saberes, entre otros.**

El juego permite construir experiencias o reconstruir vivencias, desarrollando la simbolización. Al jugar, el individuo genera relaciones con aquello que conoce y observa en la cotidianeidad transformándolo en acciones, representando aquello que observa. Por lo tanto, se comprende al juego como fundamental para la toma de decisiones de los niños y a su vez como un elemento que contribuye al desarrollo del sujeto.

Por esta razón se buscará abordar los diferentes enfoques para ir profundizando en la relación juego- aprendizaje, enfatizando la importancia de utilizar una estrategia lúdica en las aulas de Educación Primaria.

Capítulo I: ¿Jugamos? Sobre qué es el juego y sus funciones

¿Qué es el juego? Jugar por jugar

Para poder desarrollar el tema propuesto para el ensayo, he realizado una búsqueda de textos y autores que me permitirán investigar y profundizar más sobre la temática, teniendo en cuenta diferentes aportes técnicos y voces de autoridad. Para poder comprender el concepto de juego, se presentarán diversos autores que presentan diferentes posturas según varias disciplinas. En primer lugar considero relevante mencionar el concepto de juego abordado por el autor Johan Huizinga un destacado filósofo que escribió el libro “Homo Ludens” (1972) donde explicita la importancia del juego durante el desarrollo de los hombres. Lema & Machado toman el concepto elaborado por este autor estableciendo que el juego:

Es una actividad libre y voluntaria. Nadie puede ser obligado a jugar, porque el juego implica una actividad libremente elegida. Se puede participar en un juego, pero si lo hacemos obligados no estaremos jugando. El juego siempre es voluntario. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad. (2013, p. 41)

Por lo tanto, el juego es libre y voluntario partiendo de las propias vivencias del niño siendo una herramienta que genera motivación y placer. Por lo tanto no es posible obligar al niño a jugar, lo realizan de forma instintiva como los animales.

En relación con el planteo anterior Alberto Weigle, importante psiquiatra, psicoanalista y especialista en niños de nuestro país contempla a su vez la función del placer en el juego. El autor establece el valor del juego en determinados ejes; como actividad estructurante, placentera, creativa y como elaboración de conflictos. En cuanto a actividad placentera, Weigle afirma que el niño disfruta al jugar, pero no obtiene el mismo placer que le genera los sentidos o una tarea

finalizada, una victoria o quitarse un “peso de encima” pero en cambio forman parte de la actividad lúdica que el niño realiza. El autor explica que este placer se obtiene por realizar la actividad en sí misma y no por las otras situaciones que se relacionan directamente con su contenido.

Este autor tiene su propio concepto de juego, el cual a diferencia de Huizinga, establece que se puede comprender como una conducta que se encuentra entre los pensamientos (aquello que es individual e interno) y lo objetivo es decir aquello existente en el mundo, lo que conocemos. El autor ejemplifica esta definición con un objeto cotidiano y la imaginación del niño:

(...) si un niño está jugando con una escoba, ésta será sucesivamente un caballo, una escopeta o un remo (...) según el contexto dramático del juego creado por el niño. En este contexto, la escoba ha perdido su sentido de instrumento que actúa eficazmente en el mundo externo y ha sido convertida en algo para lo que realmente no sirve. (1976, p.1)

Por lo tanto el autor comprende que el juego es un producto creador en el mundo de los niños, permitiendo desarrollar creatividad, imaginación y espontaneidad lo cual genera situaciones y acciones que se relacionan con algunos escenarios inventados por el niño. Es decir, en esta actividad los niños logran transformar objetos cotidianos en artefactos distintos durante el juego, solamente utilizando la imaginación, creatividad y espontaneidad, y con estos objetos logran desarrollar escenarios y conflictos para posteriormente superarlos.

Por otra parte, es necesario establecer los conceptos entendidos del juego desde la psicología tomando como referencia dos autores clásicos de la psicología cognitiva. Por un lado se abordará a Jean Piaget desde una corriente psicogenética y en contrapartida seleccioné a Lev Vigotsky quien se posiciona en una corriente sociocultural.

Según Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia de los niños ya que representa la “asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución del individuo” (1956).

Lev Vigotsky recuperado por Bianchi (2009) profesora argentina y licenciada en filosofía establece sin embargo, que el juego es una forma especial de actividad cognitiva espontánea que refleja el proceso de acumulación de conocimiento y organización consciente.

Ambos autores establecen que el origen del juego es la acción, pero para Piaget la complejidad organizativa de la acción crea simbolismo y en cambio Vygotsky plantea que el significado social de la acción caracteriza la acción del juego y el contenido deseado representado en él.

Para finalizar el análisis de diferentes conceptos de juego me parece fundamental nombrar el concepto desarrollado por Bernard Aucouturier, un pedagogo francés creador de la práctica psicomotriz.

Jugar según lo establecido por este autor en una conferencia realizada en el año 2007, es actuar, transformar el mundo donde vivimos mediante el juego, presentando un medio para existir en el mundo y de esta manera generar un poder, pudiendo confrontarse con otros niños que realizan el mismo recorrido.

Retomando este autor fundamental, considero que el juego libre y espontáneo puede comprenderse como una forma de expresión privilegiada del niño, demostrando su personalidad, permitiendo expresar una creación propia. Habilita a su vez a integrar el "mundo interno" del niño, sus pensamientos e ideas hacia el "mundo externo" (mundo real). Es decir, expresar aquello que siente de manera inconsciente, proyectándolo en este mundo externo, sus miedos, sus deseos o su angustia.

La imaginación es considerada elemento imprescindible para poder jugar, por ello los miedos y deseos en el juego se llevan a cabo. El autor explica esta idea planteando que el jugar permite disminuir el deseo interno imponente y aquella realidad frustrante. La niña y el niño juegan usando la imaginación y toma objetos de la vida real para imaginar que ese objeto que tomó, es otra cosa.

Por otro lado, este autor fundamental refiere a la importancia que tuvo Donald Woods Winnicott, un importante pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés en lo correspondiente al juego. Y así lo reconocen sus continuadores:

Este autor ha puesto en evidencia la importancia del juego libre y espontáneo, pues libera la creatividad del ser humano (...) la creatividad es algo universal" y (...) es inherente al hecho de vivir, está presente en cada ser humano, incluso en los más deteriorados. La creatividad es una fuerza central implícita en el juego. (Aucouturier, 2007, p. 3-4)

Este autor comienza por plantear la evidente importancia que estableció Winnicott en relación al juego libre y espontáneo el cual se presenta como una

exigencia de una mayor libertad y creatividad para los niños. Por lo tanto el autor caracteriza al niño o a la niña como creador/a de su juego y con la posibilidad de utilizar su personalidad sin perjuicio.

Esta actividad por lo establecido con los autores hasta el momento, es percibida como una conducta simbólica que representa una fuerza fundamental en la vida del ser humano, en tanto es lo que permite que el sujeto se exprese estando contenido en un medio que le permite existir en el mundo y afirmar un poder. Representa un legajo afectivo del niño en relación a sus padres.

¿Para qué jugamos?

Considerando las definiciones de juego establecidas anteriormente, analizaré la función que adquiere el juego en los diferentes ámbitos de la vida del niño. En este sentido, Patricia Sarlé Dra en Educación y, Lic. en Ciencias de la Educación y Magíster en Didáctica refiere en su libro *“Enseñar el juego y jugar la enseñanza”* (2008) al planteo en 1986 de Mauridas Bousquet doctora en ciencias humanas y psicóloga de la UNESCO.

Esta autora se refiere a tres diversas maneras de percibir la función del juego y la enseñanza según varios autores: “(a) los que defienden el juego libre en la escuela, (b) los que postulan la necesidad de intervenir en el juego proporcionando un objetivo y, (c) los que directamente destierran al juego de la escuela” (Sarlé, P. 2008, p. 53).

Por lo tanto, podemos observar las distintas concepciones existentes del juego en la escuela. Como se ha presentado en el apartado anterior, durante este ensayo se enfatizará el abordaje del juego en pos de adquirir un aprendizaje como también, posteriormente se indagará sobre el juego libre como instancia fundamental en el recreo.

Sarlé, P (2008) establece en su libro la importancia de enriquecer el aprendizaje mediante el fenómeno lúdico, considerando cuales se pueden abordar como *“contenidos”* relevantes para los estudiantes; no necesariamente refiriéndonos a contenidos curriculares definidos, sino de aprendizajes vivenciales

como por ejemplo la cooperación, la resolución de conflictos, el autocontrol, entre otros.

Por otro lado, el psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner publica en la revista *Infancia* un artículo denominado: “*Juego, pensamiento y lenguaje*” donde establece diversas causas sobre la necesidad del fenómeno lúdico en la niñez. Comienza determinando que el juego permite, en primer lugar, disminuir las consecuencias frente a los errores y fracasos ya que la actividad lúdica no presenta consecuencias con la frustración del niño.

En segundo lugar, el autor caracteriza esta actividad como un medio que permite la exploración del individuo ya que el niño presenta cambios recurrentes en el objetivo del juego y por lo tanto con el acto en sí. Como establece el autor en el artículo: “El juego sirve como medio de exploración y también de invención” (Bruner, 2003, p.5).

Por consiguiente es un modo de expresión que admite que el sujeto exprese sus sentimientos, motivaciones y actitudes. En tercer lugar, permite al niño no analizar solamente los resultados pudiendo liberar su fantasía. A su vez, el autor plantea que: “El juego sirve como medio de exploración y también de invención” (Bruner, 2003, p.5).

Los sujetos pueden explorar diversos espacios u objetos mediante los sentidos (el tacto, el oído, etc) y también mediante el juego pueden explorar el uso de varios objetos o reinventarlos. Los niños, sobre todo en edad preescolar utilizan objetos cotidianos y los convierten en juguetes, reinventando su uso. Por ejemplo, la olla como tambor, o la cartuchera como un muro.

Por último, el autor comprende que el juego es interpretado como una proyección de la vida interior, contrastando con el aprendizaje mediante la comprensión del mundo externo e interiorizándolo: “En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo” (Bruner, 2003, p.5).

Es decir, el juego se realiza desde una percepción personal y simbólica, desarrollándose desde los conocimientos del niño, generando aprendizajes mediante la comprensión del entorno externo cercano. Considero relevante añadir que el juego es muy poco probable que se presente como aleatorio o casual.

Para comprender el objetivo del juego es necesario considerar los fines que tienen estas actividades en la mente de los niños. Por lo cual, podemos inferir que el juego puede fomentar la salud mental de los niños. Bruner, considera que el juego es una manera de desarrollarse intelectual y libremente en un entorno controlado y adecuado.

En contrapartida, se puede concebir al juego como una actividad que promueve la competitividad, como establece Bruner: “Todos estamos de acuerdo en que es importante saber hasta qué punto se ha de fomentar la competitividad en los juegos de los niños sin sobrepasar el límite a partir del cual el juego deja de ser libre” (Bruner, 2003, p.6).

Por el contrario el pensador uruguayo contemporáneo, fundador de la Federación Latinoamericana de Ludocreatividad en Argentina (FLALU) Raimundo Dinello establece en el artículo “Juego e identidad” el fenómeno lúdico como antagónico a la competitividad:

La dimensión multifacético del juego lo hace opuesto a la rigidez del pensamiento competitivo. La lúdica es un referencial para la socialización, para los aprendizajes de valores de convivencia, genera aprendizajes del lenguaje, estimula para madurar estructuras que aseguran la relación a la realidad, apela el uso del imaginario y al desenvolvimiento conceptual. Por cuanto es vía de afirmación y aprendizajes. El juego representa un factor de integración social, es un modelo de permanente interactuar y gozar. (s.f. p. 5)

Por lo tanto, este autor especialista en materia de juego propone que el fenómeno lúdico debido a su cualidad multifacética, es decir que permite desarrollar en el sujeto múltiples habilidades o destrezas, es opuesto al pensamiento competitivo. En consecuencia el juego es entendido como una manera de socializar que prepara al niño a la vida del adulto, permitiendo que el fenómeno lúdico se convierta en una herramienta donde la competitividad pueda generar que el juego deje de ser libre.

Para concluir este apartado, considero interesante abordar la investigación realizada por Bruner en relación al juego. Este autor concluyó tres grandes observaciones en relación al juego. La primera demostraba que el juego era más duradero y variado al presentarle material al niño con el que podía construir, donde el niño observaba un proceso en esa construcción sin tener instrucciones del adulto.

En segundo lugar, observó que el adulto aportaba una concentración más prolongada a la actividad espontánea del sujeto: “la presencia del adulto era un elemento que favorecía una concentración prolongada y una elaboración compleja” (Bruner, 2003, p.7). Esto proporcionaba mayor seguridad en la construcción del niño, brindando información como también motivación a los mismos durante el proceso del juego. Sin embargo, la intervención inoportuna del adulto o el liderazgo absoluto durante el juego genera un desinterés por parte del niño en continuar con el juego.

Para finalizar la segunda conclusión el autor establece: “Si el adulto interviene bruscamente y le quita la iniciativa al niño, el juego se hace más aburrido” (Bruner, 2003, p.7). Esta afirmación desarrollada por el autor me permite repensar sobre cuál es el rol de los adultos en el espacio de juego y creo, que justamente brindar un espacio seguro y motivador que permita al niño lograr disfrutar de ese momento es uno de los roles que deberíamos ejercer como adultos que acompañan infancias.

Por otro lado si en lugar de desarrollar lo establecido anteriormente se les corrigiera continuamente los errores o se apurara a los niños para terminar la actividad antes, es claro que esa actividad dejaría de ser un juego o pasaría a ser muy aburrido para el niño.

La tercera conclusión fue en base a la duración del juego y en este sentido es fundamental la siguiente observación:

(...) dos niños que juegan juntos pueden intercambiar ideas, tratar de ponerse de acuerdo, elaborar estructuras según les convenga y jugar todo el tiempo que crean necesario. A un solo niño le es difícil mantener un juego durante mucho tiempo y tres niños forman evidentemente una multitud que se distrae, en la que ninguno puede hablar el tiempo necesario para imponer su opinión. (Bruner, 2003, p.7)

Por lo tanto, el autor entiende que el juego individual no se logra mantener durante mucho tiempo. En cambio entre dos sujetos es muy enriquecedor, ya que intercambian ideas, generan acuerdos y extienden el juego hasta donde consideren necesario.

Por consiguiente, en relación a lo abordado hasta el momento, es factible contestar resumidamente algunas de las preguntas elaboradas al comienzo de este ensayo ya que durante estos dos apartados se efectuaron ambas respuestas.

En primer lugar buscaré responder: ¿Qué importancia tiene el juego libre en la adquisición del conocimiento?

En base a lo establecido anteriormente podemos afirmar que el juego libre permite, durante el desarrollo biológico del niño lograr adquirir competencias, expresar sus emociones, descubrir sus habilidades, imaginar y representar diversas situaciones de su cotidianidad para ir comprendiendo el mundo mediante la experimentación con el juego. Por lo tanto el juego libre permite interactuar con la realidad, siendo una herramienta que genera motivación y placer. Los niños juegan porque el juego les permite formar y desarrollar su personalidad.

Por otro lado, al comienzo me cuestioné si jugar y aprender eran términos contradictorios; durante la elaboración de estos dos apartados pude comprender que el juego permite una relación entre enseñanza y aprendizaje ya que mediante el fenómeno lúdico el niño desarrolla gradualmente habilidades y actitudes para la vida. El aprendizaje ocurre cuando una experiencia conduce a un cambio permanente en la construcción del sujeto.

La Expresión corporal y la relación con lo lúdico

En este apartado se buscará la relación existente entre la expresión corporal y el fenómeno lúdico ya que el niño como tal necesita de diversas y variadas experiencias que lo construyen como persona plena. En el juego, en todas sus complejidades y formas, es donde el cuerpo se convierte en un elemento esencial.

A continuación se desarrollarán conceptos e ideas establecidas por Bernard Aucouturier, autor fundamental y pedagogo francés creador de la práctica psicomotriz. También estudiamos aportes de Irene López Chamorro, profesora española y autora de “El juego en la educación infantil y primaria”. Por otro lado seleccionamos a Patricia Stokoe, importante pedagoga y bailarina; luego a Kiki Ruano Arraigada, Dra en Ciencias de la Actividad Física y Deporte, y por último Jesús Paredes Ortiz, Dr. en Filosofía y Letras y Lic. en Educación Física.

Se necesitarán además análisis del Programa de Educación Inicial y Primaria.

Para comenzar Kiki Ruano y otros definieron en “Los contenidos de Expresión Corporal” este término y lo caracterizan y diferencian para el pensamiento y actividad institucional y escolar como lo que,

hace referencia a un cuerpo y a una actividad física totalmente diferente a la del paradigma clásico de la Educación Física que potencia el carácter, la disciplina, el esfuerzo, el sudor y la técnica; abogando por una conceptualización más hedonista y creativa, que incluye a todos, a los más dotados y a los menos, que intenta atender a los aspectos cualitativos, cuantitativos. (2005, p.13)

Por lo tanto los autores lo consideran desde la perspectiva antropológica como la manifestación presente en el ser humano que se produce de manera individual y colectiva.

Este planteo se puede relacionar directamente con lo establecido por el Dr. Paredes quien establece en “Desde la corporeidad a la cultura” lo siguiente al cerrar su análisis histórico- pedagógico:

Para concluir, indicamos que el ser humano evoluciona desde su corporeidad (hacer, sentir, pensar, comunicar, querer), por medio de su motricidad hacia la condición lúdica, base de la faceta cultural física y deportiva, que favorece el desarrollo global del ser humano. Las actividades físicas y lúdicas son sinónimo de conducta humana porque nacen de la bondad humana. Contribuyen a recuperar o no perder la verdadera naturaleza humana. (2003, p. 15)

Sobre el planteo del Dr. Paredes entiendo que la dimensión corporal adquiere gran relevancia mediante la motricidad, involucrando dimensiones emocionales y sociales, la cual se construye mediante la conexión del cuerpo con el mundo y los otros.

En forma complementaria Ruth Harf, Lic. en Ciencias de la Educación y Lic. en Psicología junto con Patricia Stokoe definen en “La expresión corporal en el jardín de infantes” a esta disciplina como:

una conducta espontánea desde siempre, tanto en sentido ontogenético como filogenético; es un lenguaje por medio del cual el ser humano expresa sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos con su cuerpo, integrando de esta manera a sus otros lenguajes expresivos como el habla, el dibujo y la escritura” (...). La expresión corporal está integrada al concepto de danza. Entendemos por danza una respuesta corporal a determinadas motivaciones. (Harf y Stokoe, 1992, p. 13-14)

Por lo tanto, la expresión corporal es entendida como una disciplina en la que toda persona consciente o inconscientemente, intencional o no, se expresa mediante su cuerpo. Para esta conceptualización las autoras se basan en la definición de danza libre, expresada como una metodología que planifica el movimiento personal, de forma creativa y desarrollada mediante el lenguaje corporal.

Podemos comprender a la Expresión Corporal como un tipo de conocimiento y un lenguaje, que tendremos que vincular al juego. En este sentido cabe detenerse en lo que desarrolla Florencia Verde Street, Directora en Escuela de Expresión Corporal de Madrid y Creadora del Método Movimiento Consciente :

La Expresión Corporal busca el desarrollo de la imaginación, el placer por el juego, la improvisación, la espontaneidad y la creatividad. El resultado es un enriquecimiento de las actividades cotidianas y del crecimiento personal. Además, enseña a encontrar modalidades de comunicación más profundas e íntegras, lo que repercute en el encuentro con los demás. La Expresión Corporal ayuda a descubrir los mecanismos de funcionamiento de los distintos grupos humanos: equipos de trabajo, alumnos de clase, etcétera. (2005, p. 4)

Por lo cual nos permite mejorar nuestras operaciones diarias y acelerar el desarrollo personal. Además, nos habilita a crear formas de comunicación más profundas y completas, lo que repercute directamente en nuestras relaciones con los demás, con el mundo y hasta con uno mismo.

El sujeto como tal necesita de diversas y variadas experiencias que lo construyen como persona plena. En el juego, en todas sus complejidades y formas, es donde el cuerpo se convierte en un elemento esencial. Para introducirnos al análisis fundador de Bernard Aucouturier, el profesor contemporáneo Dr. Paredes (2003) advierte lo siguiente en su artículo “Desde la corporeidad a la cultura”:

Según Aucouturier (1977) a través del movimiento corporal, de la humanización del movimiento, podríamos contribuir a esa verdad de todos. Necesitamos expresarnos y lo hacemos a partir de la motricidad (una necesidad humana de movimiento). Una necesidad de conocer, de expresarnos y de comunicarnos. Hemos de entender que expresar es dar salida a los sentimientos, ideas, inquietudes que se mueven o agitan en nuestro interior. Expresión es el fluir que se establece con el exterior, con el mundo que nos rodea. (2003, p. 6)

Es por tanto que mediante el movimiento los niños y las niñas aprenden a comprender a su cuerpo y poder emplearlo como el medio de expresión con el que

nacieron. Esto permite identificar al cuerpo como medios de comunicación por el cual el lenguaje corporal ayuda al sujeto a formar un concepto de sí mismo permitiendo así su libertad.

La expresión es la facultad del ser humano de manifestar sentimientos y vivencias tanto si se desea comunicarse como si se trata de una expresión espontánea y no dirigida a nadie. En nuestro cuerpo se elabora cualquier expresión de la persona, en nuestra corporeidad se almacena toda la historia emocional del ser humano y se expresa a través de la motricidad. La expresión se convierte intencionadamente en comunicativa, se sirve del lenguaje corporal. (Paredes, 2003., p. 6)

Por consiguiente se puede comprender que el cuerpo habla de la persona, está sometido y sostenido por la cultura en la que vive, la memoria del cuerpo está grabada en los primeros vínculos del sujeto. Es por esto que el cuerpo y lo que produce se vive, se experimenta, de esta manera la función motriz se alcanza en donde incluimos a la postura, la mirada, el dibujo, hablar y fundamentalmente jugar.

Por otra parte, es esencial la Expresión Corporal en la escuela porque, como establece el Programa de Educación Inicial y Primaria: “hace referencia al derecho que todo individuo tiene de expresarse con su propio cuerpo y reflexionar sobre la valoración social del mismo” (CEIP, 2008, p. 73).

En suma, al intentar relacionar algunas de las características de la expresión corporal encontramos que en la infancia se asemejan algunas al juego pues al jugar el niño construye un saber que inventa e interactúa. En la infancia existe un pacto, un consenso general en lo que respecta a: “*hacer de cuenta que*”. El niño cree en lo imposible pues sin ese pacto no se puede jugar. La infancia termina, sin posibilidad de retorno, pero lo que en ella se experimenta perdura en el tiempo; aquel niño vive en el adulto, en su forma de aprender, en el desarrollo psicomotor, en el lenguaje, en la personalidad y de ahí la importancia del rol que cumple el juego en la primera infancia, así como también a lo largo de la vida.

Sin duda las infinitas actividades lúdicas y juegos que existen para los niños y las niñas, aquellos que promueven aprendizajes y saberes corporales, que fusionan cuerpo y emoción produciendo en el cuerpo del niño y la niña una sensación indescriptible, cuando se encuentran en movimiento. Estos juegos colaboran con el conocimiento y desarrollo por parte del niño, respecto a su propio

cuerpo, a la construcción de una imagen corporal propia y una identidad en el proceso de separación e individualización.

El juego es un proceso universal, gracias al cual desde sus primeros días el niño realiza experiencia de sus habilidades. A su vez el juego tiene un valor agregado ya que transmite normas y costumbres culturales; porque los modos de jugar en cierta medida muestran también nuestras ideas.

Por último, la autora Irene López (2010) profesora española y autora de “El juego en la educación infantil y primaria” sostiene que:

si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente es el juego en las edades más tempranas. Por lo que el juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual. (2017, p. 24)

Se enfatiza el papel del juego como una forma de brindar una oportunidad para expresar la creatividad, la imaginación, la confianza en sí mismo, la autosuficiencia y para fomentar el desarrollo físico, social, cognitivo y emocional. A través del juego, los niños exploran y experimentan con el mundo que los rodea.

A su vez la autora precisa lo siguiente en relación ahora al juego y al aprendizaje, lo cual es pertinente para las actividades escolares:

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (López, p. 24)

Es extremadamente importante entender que cuando los niños juegan, entienden las acciones que han elegido permitiendo así, con el apoyo y la orientación de un adulto, desarrollar una comprensión global de los conocimientos curriculares debido a la facilidad con la que sin notarlo, los estudiantes adquieren diversos conocimientos en situaciones lúdicas. Los saberes y/o conocimientos adquiridos, según esta autora se extrapolan a las situaciones de aprendizaje

propiamente dichas, donde el estudiante logra identificar el aprendizaje proveniente de la actividad lúdica realizada.

Podemos concluir que la importancia de esta disciplina en la escuela permite al estudiante conocer y comprender más su cuerpo y por lo tanto brindar mensajes coherentes en diferentes contextos de comunicación. A su vez consideramos importante resaltar que un gran porcentaje de aquello que comunicamos lo realizamos mediante el lenguaje no verbal, es decir, mediante gestos, postura, mirada, expresión, entre otros. Y el juego es un espacio privilegiado donde desarrollar estos saberes. Ahora cabe pensar e indagar en otras áreas y contenidos del Programa Escolar.

Sobre el juego, el Programa Escolar (2008) y Marco Curricular Nacional (2022)

Luego de vincular el fenómeno lúdico con la Expresión Corporal, nos interesa relacionar el juego con el conocimiento. Es interesante repensar cómo superar la noción antagónica sobre el juego como mera acción lúdica opuesta a la tarea de enseñanza o a las actividades de aprendizaje de contenidos disciplinares. Muchas veces el juego pasa a ser una actividad esencialmente lúdica, recreativa y en muchos contextos sociales incluso, puede percibirse como una pérdida de tiempo desde la perspectiva adulta y en muchos otros casos, se entiende este fenómeno como una situación donde el niño solamente imagina y experimenta vivencias. Ante ese prejuicio, es importante comprender que el juego permite el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas.

Cuando pensamos en aprender jugando, nos podemos referir a la disposición del juego como medio de aprendizaje y no solo como mera acción lúdica, o libre. El juego puede provenir de una actividad planificada por el docente y puede representar en el aula, una estrategia fundamental para aprender, operar o aplicar los contenidos que se buscan enseñar. Los juegos guardan la posibilidad de interesar y motivar continuamente a los estudiantes, con lo cual se desvinculan relativamente de la intención del docente pudiendo desarrollar la actividad sin identificar que es específicamente lo que están estudiando, sino simplemente

realizar el juego por placer, por curiosidad y por participar con otros. Cabe puntualizar nuestro posicionamiento ante la posibilidad de escolarizar el juego aunque sea una posibilidad o estrategia común; será necesario compartir la intencionalidad docente con los participantes entonces. Así, la intención del docente debe diferenciarse del uso social, entendiendo a éste como el propósito del niño en la acción lúdica; habrá que negociar y plantear el sentido pedagógico en las actividades curriculares o durante el juego libre. En la escuela el propósito está en que el niño aprenda el contenido relacionado a la actividad propuesta y el juego puede ser libre o intencionado por la acción docente. Ambos guardan su saber como demostraban las principales posiciones visitadas anteriormente, desde el cuerpo, la convivencia, el autoconocimiento y la aceptación de reglas.

Desde nuestra perspectiva para abordar contenidos a enseñar, el juego y el conocimiento pueden estar relacionados. Mariel Ostrower maestra argentina especializada en Educación por el Arte y TIC citando a Jorge Ullúa, Prof. argentino sostiene que “cuando jugamos aprendemos saberes que son objetos de conocimiento de las ciencias o el arte” (Ostrower, M., 2021, p. 3) Habrá que investigar entonces en esa asociación y transformar los prejuicios sobre la diferencia entre lo lúdico y lo curricular en una nueva perspectiva integradora. Precisamente, esta autora remite al juego como una herramienta de enseñanza que educa en relación a esperar un turno, a trabajar en equipo, a cumplir con lo que uno dice, entre otros. Sin embargo, el niño no establece un aprendizaje consciente sobre estos sucesos, simplemente juega por interés, en todos esos juegos de reglas, tradicionales o no, que pueden tener un espacio organizado desde el aula al patio. Además, como estrategia planificada, el interés y desafío de una actividad de este tipo, promueve que las infancias establezcan contacto con conocimientos que serían más difíciles de adquirir sin una modalidad lúdica.

El Programa de Educación Inicial y Primaria establece en su fundamentación la importancia del juego en el ámbito escolar: “El juego por su carácter integral implícito en la actividad lúdica debe atravesar todo el período escolar con un rol central. Se constituye en una excelente estrategia metodológica para la enseñanza de otros contenidos” (2008, p. 244).

Los contenidos escolares según lo establecido por el Programa Escolar del 2008 se seleccionaron colectiva y socialmente, considerándolos como aquellos

conocimientos que requieren los estudiantes. El juego por lo tanto, según los aportes establecidos en el Programa de Educación Inicial y Primaria se considera un elemento integrador, con un rol central para las infancias, además de una estrategia metodológica para enseñar estos contenidos curriculares.

Por otro lado, es relevante acercarnos al Marco Curricular Nacional (MCN) vigente desde el año 2023 el cual afirma la importancia del juego como promovedor para el “desarrollo de competencias”, ya no saberes ni estrategias, indiferenciando estas dos formas de pensar el juego en sí, y el juego en la planificación de enseñanza de contenidos:

El desarrollo de competencias se promueve mediante situaciones problema, propuestas colaborativas, prototipos, investigaciones, proyectos, estudios de casos, juegos, actividades artísticas, salidas didácticas, incorporando la tecnología en su potencialidad para el aprendizaje, así como en su valor como objeto de estudio. (2022, p. 35)

Por lo tanto es necesario resaltar que no solamente los niños adquieren los conocimientos de los objetos y de las relaciones de éstos con su entorno físico y social, sino que jugando aprende a moderar sus impulsos, posicionándose desde el punto de vista de los demás; a ello lo fragmenta este discurso de competencias, en habilidades sociales, no morales ni integrales. Otras características precisarían analizarse en el fragmento de propuestas que plantea este nuevo esquema o perspectiva; sin embargo, cabe recuperar aún elementos que el Programa 2008.

En este sentido cabe detenernos en lo que este Programa establece como acto social y no sólo individual:

El impulso lúdico, impulso natural e instintivo en el ser humano, debe ser tomado intencionalmente por el docente. En el juego, acto social de dicho impulso, el individuo se muestra tal cual es, se expresa y se comunica con toda autenticidad. Es además un factor básico en el desarrollo y en la construcción de la personalidad del niño. En él se ponen de manifiesto aspectos culturales, sociales e individuales dialécticamente relacionados. (CEIP,2008, p. 239)

El juego, es por lo tanto natural e instintivo en las personas, donde el sujeto se encuentra libre para expresarse y se encuentra además con los demás, construyendo así una forma de grupalidad. Es por ello que el docente debería explotar esta condición presente en los sujetos a la hora de enseñar. Lo establecido por el Programa 2008, está fundamentado en los Derechos del niño

pues remite al planteo integral y no fragmentario de UNICEF cuando establece que “El juego permite comunicar ideas y entender a los demás mediante la interacción social, sentando las bases para construir un conocimiento más profundo y unas relaciones más sólidas” (UNICEF, 2018, p. 7).

Por último, es necesario analizar alguna relación existente entre las competencias y la estrategia lúdica. El Marco Curricular Nacional establece adentro de sus competencias generales, dos diferentes dominios (2022). Por un lado el correspondiente al pensamiento y comunicación y por el otro aquel referente al relacionamiento y acción. Dentro de cada dominio, se van a tomar competencias que se pueden relacionar con el juego. En las competencias de pensamiento y comunicación, se va a relacionar las que corresponden al pensamiento crítico, creativo y comunicación.

El Marco Curricular Nacional establece diez competencias generales organizadas en dos dominios, con efectiva centralidad en el estudiante y concibiendo a éste como un ser integral. Por un lado, un dominio que refiere a las competencias vinculadas a los modos de desarrollar el pensamiento y, por otro lado, las vinculadas a los modos de desarrollar el relacionamiento y la acción existiendo entre ellas una estrecha y necesaria interacción. (2022, p. 43)

Según mi perspectiva, cada dominio descrito en el Marco contiene y representa algunas destrezas y están solo planteadas desde la utilidad fragmentada que se quiere desarrollar: por ello se centra en aprendizajes que se pueden valorar y evaluar, medir y observar. La integralidad sería más compleja que un resultado que evaluamos en destrezas logradas o no. En lo que refiere a pensamiento crítico y creativo, mediante el juego, según este modelo de pensamiento y de aprendizaje-más que de enseñanza- se reduce a la capacidad de resolver problemas. Lo crítico y creativo es instrumental a la resolución de problemas cuando puede ser problematizar por ejemplo algo naturalizado, como plantea Freire ante la desigualdad. Y en este sentido, generar vínculos pedagógicos, sociales y aprender colectivamente, se reduce en este marco a ejercitar la habilidad de “trabajar en equipo”. Es más cercano entonces a una capacitación o entrenamiento que una formación para la vida y que garantice los derechos humanos y los de las infancias.

Por otro lado, en el dominio correspondiente a relacionamiento y acción, se encuentran inmersas las destrezas que se relacionan con la inteligencia emocional, autoconocimiento, empatía y colaboración.

Por otra parte UNICEF establece en el informe: “Aprendizaje a través del juego” una amplitud mayor que el desarrollo de habilidades o destrezas, algo muy instrumental y direccionado, específico y fragmentario para pensar el desarrollo de las infancias, el disfrute y participación en la vida social y en la cultura:

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. (UNICEF, 2018, p. 8)

Sin embargo, el discurso de UNICEF me permite identificar la relación existente entre juego y las nociones contemporáneas de competencias. Dicha relación radica en el hecho de que el juego refiere al deseo de poder explorar y aprender mientras que las competencias son las habilidades que el individuo aprende mediante el mismo; esta relación es polémica y compleja pues parece utilitaria para una adaptación a cierto mundo del empleo, del trabajo o del conocimiento actual y así lo vemos en el final de el pensamiento actual vigente de este organismo internacional: “De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”. (UNICEF, 2018, p. 8).

Ante lo visualizado anteriormente, es urgente relacionar directamente la crítica establecida por el pensador argentino contemporáneo Daniel Brailovsky ante los discursos del aprendizaje por competencias y la utilización instrumental del juego en las infancias para desarrollar el listado de habilidades para el futuro trabajador:

lo que se aprende jugando no se aprende para que sea contabilizado como ganancia, ni para concretar un proyecto (más que el de jugar) ni para prepararse para el futuro, sino porque en todo caso las “cosas” que se aprendan – por más útiles que puedan resultar luego en la vida – son requeridas por el juego. (Brailovsky, D, 2020, p. 3)

Por lo tanto el juego es defendido en el marco del derecho humano y del niño; es así esencial para la infancia ya que permite desarrollar lo humano del

sujeto y no sólo es una estrategia para capacitar alguna habilidad específica intencionada necesaria para el mundo del empleo o del mercado.

A través del juego se accede a la posibilidad de ejercitar y consolidar nuevas habilidades y conocimientos, que son sociales, culturales, etc. Pero también es fuente de placer y de construcción de identidad; promueve la actividad espontánea y la exploración, aportando así al proceso de conocimiento de sí mismo, del mundo, y los otros. Además puede convertirse en una estrategia esencial para promover aprendizajes significativos pero no es la única estrategia ni su única finalidad; otros modelos conservan por ejemplo, la característica de lo desafiante o de la participación activa del sujeto. En este sentido, Eleizalde, M et. al (2010) recuperan el concepto del aprendizaje por descubrimiento establecido por Bruner:

el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora del conocimiento, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida por los estudiantes. (p. 273)

Por lo tanto, para Bruner el aprendizaje involucra un proceso de descubrimiento donde el estudiante va construyendo el conocimiento mediante la información que recibe.

En suma, la realización de este apartado me remite al planteo de Daniel Brailovsky, quien establece:

En la escuela primaria. (...) no hay una correspondencia exacta entre enseñanza y aprendizaje, entre tarea escolar y aprendizaje. El aprendizaje sucede, pero los chicos no son recipientes que se van llenando de saberes, ni máquinas que perfeccionan su programa con nuevas competencias, sino sujetos de una experiencia que no cabe en rúbricas. (2020, p. 2)

En este planteo el autor argumenta que la enseñanza basada en competencias tiende a enfatizar el aprendizaje de habilidades mecánicas, lo que precisamente limita la creatividad y la capacidad de los estudiantes entre otras cosas, para desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

En conclusión podemos observar cómo el plan de estudio actualizado (2022) está diseñado para preparar a los estudiantes para un tipo específico de

trabajo y habilidades, lo que limita los horizontes de los estudiantes y reduce su capacidad para explorar otros campos. Mientras que el juego justamente abre el campo a explorar en lo desconocido.

El valor del juego para la infancia y la construcción de sujeto

Quisiera poder analizar el valor que posee el juego como promotor del aprendizaje para la infancia debido a la importancia del rol que cumple en los primeros años de vida. Esto se realizará mediante los autores seleccionados y calificados en la temática. Jaume Guilera, médico que trabaja en el campo de los trastornos del aprendizaje; el clásico autor Piaget, epistemólogo y biólogo suizo y, por último, Raimundo DInello, pensador uruguayo contemporáneo, fundador de la Federación Latinoamericana de Ludocreatividad en Argentina (FLALU) y Bernard Aucouturier pedagogo francés y creador de la práctica psicomotriz.

Para comenzar, considero importante establecer el concepto del psicólogo Guillermo Aizcorbe en relación a la relevancia del fenómeno lúdico en el desarrollo de la personalidad de los niños:

El juego constituye un aspecto fundamental en el desarrollo del niño, representa su actividad principal y es un elemento esencial que propicia una progresiva construcción de diversos aspectos de la constitución subjetiva. A través del juego se sientan las bases para el desarrollo de diferentes capacidades, como las destrezas psicomotrices y de coordinación, el conocimiento del propio cuerpo, sus capacidades y limitaciones; el desarrollo de las habilidades cognitivas de atención, percepción y memoria; el desarrollo afectivo, permitiendo la expresión de situaciones vividas y la expresión de afectos de diverso tipo; sociales, estableciendo contacto con pares y adultos e ingresando, por medio de las reglas del juego, en un sistema de normativas que le permitirá adaptarse a las reglas de la escuela y la sociedad en general. Como puede apreciarse, es en el juego como se constituye la subjetividad humana. (2014, p. 1)

El juego por lo tanto, es un fenómeno fundamental para la construcción de la subjetividad, ya que permite al niño o niña desarrollar su capacidad de relacionarse con el entorno y con otros. Es una actividad espontánea, realizada con diversión, y se caracteriza por ser una actividad simbólica, que implica la

representación de situaciones reales o imaginarias. El juego influye en la construcción de la subjetividad a través de la asimilación de reglas, la capacidad de negociar con otros, de tomar decisiones, de resolver problemas, de autoafirmación y la capacidad de relacionarse con otros. Además, el juego es una actividad que ayuda a desarrollar la autonomía, la creatividad y la imaginación. De esta forma, es un fenómeno fundamental en la construcción de la subjetividad.

En este sentido, la socialización queda implicada en este proceso de aprendizaje y en el encuentro con el otro, no un contrincante simplemente, ni un integrante de un equipo para hacer tareas o trabajos escolares, se desarrolla el conocimiento de sí y del otro. Constituye un ensayo de una convivencia social y promueve un nuevo espacio de socialización diferente al íntimo y primario. La escuela como espacio de encuentro presencial aún y público además, hace intervenir saberes y conocimientos, públicos y patrimonio de todos. Cabe entonces pensar en el encuentro con la cultura y los saberes disciplinares y si pueden recibir elementos de lo lúdico, del ensayo y experimentación, de la acción participativa, integral y colectiva que constituye lo esencial del fenómeno lúdico.

Entonces, el conocimiento que la escuela comparte con las y los estudiantes es muy importante, pero también el proceso que el niño establece con él en forma participativa, desafiante y colectiva nos debe preocupar. Sin escolarizar todo el fenómeno lúdico ni tornar lúdico toda actividad que pueda contener desafíos o esfuerzos, cabe equilibrar y sopesar las posibilidades de enseñar a través de estrategias lúdicas o exploratorias.

Es pertinente reflexionar sobre las situaciones de la práctica. Durante el año 2020 la práctica de segundo año la realice en nivel 5 de inicial, donde un estudiante presentaba un diagnóstico del Trastorno del Espectro Autista (TEA). Este niño no resolvía conflictos por sí solo y si alguna actividad del día cambiaba, el niño intentaba autolesionarse sin comprender qué sucedía.

Al momento de compartir juegos con sus compañeros tampoco lograba superar conflictos como por ejemplo perder; se escapaba del aula y no respondía a ningún llamado. Por ese motivo, la docente debía ir a buscarlo en más de una oportunidad. A su vez, tampoco lograba incorporarse a juegos que no requerían competencia con otros, por ejemplo construir con cubos de encaje, ya que no lograba comprender cómo varios cubos en diversas formas representaban

animales o figuras; para él seguían siendo cubos de encastre. Estas situaciones eran recurrentes en el aula.

Además de una reflexión sobre la integralidad exigente del juego para sujetos con alteraciones o anomalías, nos interesa reflexionar sobre el comportamiento del niño en el plano de lo que la psicología cognitiva denomina lo simbólico. Entonces pareciera que él no adquirió lo que Piaget denomina juego simbólico: “es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora” (Piaget, 1973, p. 222). A través del juego simbólico, los niños pueden representar situaciones o personajes reales o imaginarios; les permite expresar sus ideas y sentimientos y experimentar con el mundo que les rodea y desarrollar habilidades sociales. El juego simbólico es una forma de aprendizaje en la que los niños pueden explorar y descubrir el mundo, así como desarrollar su pensamiento lógico, creatividad e imaginación.

En la situación desarrollada, el niño se encuentra diagnosticado con TEA, por lo cual, como establece el Dr. Jaume Guilera, médico que trabaja en el campo de los trastornos del aprendizaje “En el autista, el juego con los objetos es pobre porque tienden a fijarse más en sus características físicas y más adelante utilizan los objetos para realizar juegos estereotipados como ordenarlos por color o tamaño” (2021, p. 2). El sujeto no puede hacer una metáfora ni “hacer cómo si”, algo fundamental al acontecimiento lúdico: que es real y sin embargo no es la realidad; es un espacio creado o imaginario, donde actuamos “como si” fuera real.

En relación a la situación descrita, también importa analizar la relación de ese niño con sus pares. El reconocido Aucouturier analiza varios aspectos en “Actuar, jugar, pensar: Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica”. Retomado por Ávila y Lacerna allí considera cómo “los niños deben ser libres de expresar la intensidad de sus emociones por la vía del juego espontáneo. Que puedan jugar, compartir un juego con sus pares es un indicador de alejamiento de la pulsionalidad motriz y emocional” (2020, p. 31).

Por lo tanto, Aucouturier establecía la necesidad de los niños de expresar sus emociones a través del juego; pero en el caso descrito anteriormente, debido al trastorno o alteridad presente en el estudiante, el niño justamente no se puede expresar ni con sus pares ni con sus referentes mediante el juego. En consecuencia, mediante su cuerpo, sus acciones e interacciones se puede

comprender cómo actúa el niño así como también inferir cómo piensa y el sentido de esas acciones, sea con sus pares o con el docente. Así una alteración perceptiva que actúa en la comunicación social, impide precisamente lo que la actividad lúdica exige; otras estrategias serán necesarias para estos casos, pero no deja de ser valioso entender este contraste y todo lo que es necesario y que creíamos natural o innato de la capacidad de participar en esta actividad cultural fundamental.

En este sentido Raimundo Dinello (2021) en una entrevista analiza en el fenómeno lúdico cómo genera conmoción y emoción, novedad y sorpresa así como cambios, todo lo que nuestro estudiante no podía acceder ni sostener; y tal plasticidad nos permite aprender. Por ese motivo, es necesario vincularlo con lo lúdico. Todo esto permite comprender la necesidad de movimiento que este niño requiere pero no logra desarrollar pues no es una habilidad mecánica como planteaba Brailovsky; entonces representa la importancia del juego y la expresión gestual o corporal como fenómenos humano que el derecho garantiza no como un instrumento en el cual capacitarse útilmente para el futuro como adulto eficiente.

Relevancia y posición del docente frente al juego

A continuación se desarrollará la relevancia que adquiere el rol docente en las aulas para que el estudiante logre adquirir un desarrollo intelectual, social y cultural. Para lograr establecer esto se tomarán como autores más relevantes los aportes de Jerome Bruner, el Marco Curricular Nacional y Programa de Educación Inicial y Primaria.

Para comenzar se retoma el planteo de Bruner (2003) cuando entiende que el docente es aquel intermediario con el saber; es el que crea situaciones de juego buscando una variedad, una problematización y una extensión en el mismo, extensión o reflexión por ej. para mantener el foco de los niños más tiempo o alcanzar algunos saberes y sentidos.

El juego entonces no es solo una actividad para los niños, es una manera humana de ejercitar la inteligencia. A su vez establece que cuando

juegan no están solos y que solos no es como están mejor por mucho que necesiten momentos de soledad. Pero, tanto como necesitan la soledad, necesitan también combinar las propias ideas que conciben solos con las ideas que se les ocurren a los compañeros. Llamemos a esto transacción o como se quiera, pero esta es la esencia, no sólo del juego, sino también del pensamiento. La escuela no debe cultivar únicamente la espontaneidad del individuo, ya que los seres humanos necesitamos diálogo, y es el diálogo lo que brindará al niño los modelos y las técnicas que le permitirán ser autónomo. (Bruner, 2003, p. 9)

Este autor por lo tanto establece que aquellos niños que juegan no buscan realizarlo solos, si no que realizan una transacción, combinando sus ideas con las de otros compañeros, demostrando que no solo se debe abordar lo espontáneo del ser humano si no el diálogo. Por consiguiente, el intercambio de ideas en una conversación constructiva puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la capacidad de comprensión y análisis.

En este sentido los profesores deben proporcionar al estudiante un ambiente adecuado para el descubrimiento con oportunidades para compartir sus descubrimientos con otros.

El Marco Curricular Nacional establece un papel muy instrumental para el docente y para el juego mismo pues los fines de la educación no están a debate, se pierde la noción de derecho tanto a la educación como al juego; esa dimensión es ocupada por “metas de aprendizaje” las cuales son impuestas por el marco, esto es, habilidades concretas y competencias específicas. Así se vincula a una capacitación concreta y no a un modelo de educación como derecho y plantea al docente como instrumento hacia una meta:

es un actor fundamental porque lo que hace es central, siempre acompaña al estudiante hacia la meta de aprendizaje propuesta. Además, brinda oportunidades para desarrollar estrategias y alcanzar aprendizajes significativos, en profundidad y que puedan ser utilizados en diversas situaciones. (2022, p. 59)

Por lo tanto, según lo establecido en el Marco Curricular el papel del maestro estará entonces a disposición de los niños durante el juego como observador, atento a su vez para orientar al estudiante a adquirir los aprendizajes propuestos. Tendrá en consideración las dificultades emergentes y, si es necesario, fomentará la comunicación cuando se presenten posibles situaciones de diálogo y socialización. En este sentido, el docente debería situar al niño como centro de la

enseñanza, promoviendo su desarrollo integral. Sin embargo los críticos a las competencias, analizan que el centro es el aprendizaje, un fragmento de la persona, y su desempeño concreto ante las evaluaciones estándar. Por eso, debe brindar una propuesta educativa acorde a cada niño, ofreciendo así oportunidades de aprendizaje

Por otro lado, el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) establece “un rol docente progresista, emancipador que sitúa al niño en situaciones educativas en las que sus saberes no son suficientes para asegurar la conceptualización y construcción de pensamiento” (CEIP, p. 91). Este es otro modelo de docente que será central en el vínculo pedagógico y el encuentro educativo: Hugo Russo, Doctor en Educación y Profesor de Filosofía recupera el planteo de Paulo Freire estableciendo que este autor,

Reconoció como estructurantes de una pedagogía liberadora a las siguientes variables: a) la participación activa de la pareja educador-educando; b) el diálogo como forma estratégica de alcanzar el aprendizaje; c) la necesidad de interpretar el mundo vivido como primer compromiso para tornar al mundo en historia. En esta tríada están expresados los elementos que nos permiten apostar a un cambio educativo. (2001, p. 145)

El planteo de Freire lo podemos relacionar con la temática abordada. El juego permite una forma de participación activa entre educador y educando, donde ambos comparten el aprendizaje y la interpretación del mundo vivido. Además, permite un diálogo estratégico entre ambos, donde se pueden discutir conceptos y estrategias para alcanzar el aprendizaje. El juego también puede proporcionar un entorno seguro y divertido en el que los niños pueden experimentar con el aprendizaje sin el riesgo de fallar. Finalmente, el juego también puede proporcionar una forma de motivación para los educandos, lo que les permite mantenerse comprometidos con el proceso de aprendizaje.

Por último, lo que planteaba el Programa 2008, nos remite a lo propuesto por Brailovsky (2020). Este autor observa el rol docente desde una doble posición a las que denominará de arquitecto y de anfitrión. Estas dos visiones no son opuestas sino que son complementarias. Con el término arquitecto, Brailovsky hace referencia a que algunos observan a los docentes como “personas que se esfuerzan en pensar diseños exactos, precisos, potentes” (2020, p. 7). Sin

embargo, hay quienes lo observan como anfitriones, es decir, “gente que sueña con encuentros acogedores, cuidados, libres” (2020, p. 7). De esta forma,

Los docentes necesitamos ser arquitectos, porque nuestras aulas merecen ser pensadas desde la perspectiva de la practicidad, de la accesibilidad, de la presencia de instrumentos y de recorridos posibles, pensados desde antes, como medios útiles para alcanzar los fines deseados. Pero también necesitamos ser anfitriones, para que el aula sea un lugar cómodo y caracterizado por el cuidado, con todo lo que ello implica. (2020, p. 8)

En base a lo expuesto, podemos percibir que el planteo de Brailovsky es similar al propuesto por el Programa escolar 2008, que buscaba un modelo crítico y un docente emancipador; ambos sostienen que el docente es el responsable de fomentar el desarrollo integral de sus alumnos, así como también considerar los intereses y necesidades de sus estudiantes. Pero ninguno de los dos es el centro ni del proceso de enseñanza ni el de aprendizaje pues son instancias colectivas y dinámicas de diálogo con los saberes. No hay un sujeto en el centro sino un encuentro en un acontecimiento educativo.

Por lo tanto para concluir que el paradigma crítico podemos entender que el docente es quien se adapta a las y los niños a través de su propuesta pedagógica y didáctica; así contextualiza la enseñanza a una realidad dinámica. En suma retomando el planteo de Freire (1997) recuperado por Lino Morán Beltrán, Magíster en Filosofía y Profesor venezolano de la Escuela de Filosofía, “el educador comprometido con la construcción de un proyecto político transformador ejerce una docencia volcada a la autonomía del educando, valorizando y respetando su cultura y su acervo de conocimientos empíricos junto a su individualidad” (2012, p. 77).

Un docente emancipador se propone promover que el grupo al que enseña tenga deseo y posibilidad de aprender y transformar su realidad. Desde nuestro posicionamiento, lo lúdico es un derecho y además puede actuar como una estrategia de encuentro educativo y de enseñanza concreto y a ello nos vamos a dedicar.

Capítulo II: El juego y la escuela

La importancia del juego como estrategia pedagógica

Durante el recorrido realizado hasta el momento podemos comprender que el juego permite desarrollar mucho más que habilidades cognitivas, psicológicas o sensoriales. Produce una variedad de experiencias y actividades que permiten ampliar conocimientos y desarrollar capacidades exigentes como la comunicación, el pensamiento simbólico, la creación de problemas, el pensamiento crítico y problematizador sobre la realidad, la mezcla de la fantasía y la creatividad en esa realidad “imaginaria” y similar al mundo dado, y así accedemos a una realidad experimental y alterna que el juego nos permite vivenciar.

Esta revisión ha permitido reflexionar en relación a la praxis y lo observado durante mi experiencia. En el recorrido de mis prácticas preprofesionales he observado que en las aulas algunos fenómenos recurrentes que se relacionan con el desinterés, desmotivación, indiferencia, incomunicación y la soledad pos pandemia. Esto sin duda se refleja en la sociedad en que vivimos y el acceso inmediato a la tecnología y la adquisición de respuestas mecánicas, automáticas, instantáneas y sin esfuerzo ni conflicto, sin encuentros ni diálogos o transacciones fundamentales como analiza Bruner.

El juego es considerado creador de diversas posibilidades para los educandos permitiendo oportunidades, desafíos o riesgos. Por lo tanto, es una actividad creadora, según Elia Bianchi Zizzas, Diputada Argentina, y especialista en Pedagogía Universitaria entendida como: “una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que “se juega”, se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones” (Bianchi, 2009).

Ante estos fenómenos de individualismo y aislamiento parece necesario sino urgente recurrir y repensar una pedagogía lúdica, la cual propone un enfoque alternativo dentro del proceso educativo entendiendo al mismo como las actividades realizadas entre el educador y el educando dentro de un clima lúdico. Esta

pedagogía se puede definir por esta misma autora, quien establece que “la Pedagogía Lúdica se constituye como un marco teórico fundante de una práctica educativa que tiene como ejes la actividad lúdica del niño, el juego como estrategia de aprendizajes significativos en un clima lúdico dador de sentido” (Bianchi, 2009).

Por otra parte, Lema & Machado (2013) enfatizan que en el aula como recurso didáctico se prioriza un tipo de juego con la finalidad de acceder un contenido del programa estructurado y prescrito por el docente. Ellos establecen que este tipo de juego no siempre tiene en cuenta los intereses ni la voluntad del alumno. En la escuela primaria, habrá que negociar en los dos sentidos del juego, pero no perder el sentido ni la esencia de lo lúdico pues, como señala Linaza,

juego y aprendizaje no son términos opuestos. Hay importantes adquisiciones que se logran en la infancia a través de situaciones lúdicas. La escuela no debe ignorar la importancia que el juego ocupa en la vida de los niños. Es un aliado de la labor educativa. (2015, p. 2)

En particular considero que el juego permite, por su gran capacidad de motivación la adquisición de conocimientos inadvertidamente. Como establece UNICEF (2018) cuando los niños eligen jugar, no piensan: "Voy a aprender algo de esta actividad", pero su juego crea poderosas oportunidades de aprendizaje. Sin embargo, cabría preguntarse si estas actividades se realizan en salones de clases teniendo en cuenta los intereses de los niños o sólo el interés de los docentes en trabajar un contenido curricular y no se posicionan en un modelo dialógico o crítico sino fundamentalmente utilitario o instrumental. En ese sentido habrá que cuidar esa reducción que es una tendencia conceptual del modelo de competencias el cual sólo establece que el aprendizaje a través del juego será más interesante y atractivo para los niños. Y así se suma sorprendentemente la posición de UNICEF: “Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas” (2018, p. 8).

Cabe recuperar y reflexionar en un ejemplo de aprendizaje mediante el juego. Lo presencié durante el año 2022 realizando mi última práctica docente. Me encontraba cursando 1° grado y la situación seleccionada fue realizada por la docente en el mes de noviembre para visualizar la rapidez de los niños al elaborar palabras, así como también el dominio de la escritura adquirido hasta ese momento. Para ello, se les brindó a los estudiantes un papel y un lápiz y se les

explicó que íbamos a realizar un juego para encontrar la palabra más corta. De esta forma, se les brindó a cada dupla un par de letras (ej. AS, PA, LU, LI, PE, CA, AR, PI) Estos pares de letras se repitieron conforme a la cantidad de niños. Los niños tuvieron entre 5 y 10 minutos para escribir las palabras que puedan intentando que sean lo más cortas posibles. Ganó la dupla que tuvo la mayor cantidad de palabras cortas.

Esta actividad es un claro ejemplo de un juego donde los niños presentaron gran disfrute al realizarla pero que era instrumental a una evaluación didáctica. A su vez, se evidencia cómo el juego es desafiante y agradable para los niños, y no una evaluación tradicional que implica una realidad “calificadora” y punitiva. Si esa actividad no se hubiera planteado como un juego, la respuesta probablemente no hubiera sido la misma.

Esta situación me remite a cuestionarme qué sucedería si fuera llevada a cabo esta actividad varias veces con diferentes ganadores. Se generaría un aula donde se pone en peligro el propósito de la actividad. Los niños dejarían de jugar y pasarían a encontrarse con una clase más tradicional donde el elemento clave para el aprendizaje pasaría a ser el aprendizaje por repetición o ejercicio. Si el juego es entendido en sus reglas y desafíos, permite la participación activa de los jugadores; cabe pensar si pueden modificar reglas y tal vez reconocer en algún momento la utilidad de lo que ejercitan sin sentirse engañados. Hay saberes implicados y se desarrollan capacidades, sin embargo puede conservar lo libre y sorpresivo de una actividad lúdica si se mantiene dentro de un modelo dialógico de vínculo pedagógico.

En este sentido, Jerome Bruner establece que muchas veces sucede que el docente asume que la mejor forma de enseñar algo es repitiendo conceptos una y otra vez sin cuestionar su relevancia. Esto puede llevar a la desmotivación por parte de los alumnos, ya que no hay interacción ni reflexión sobre el tema.

El autor justamente explora la pedagogización del aburrimiento en su libro "The Process of Education" (1972). En esta obra, propone una nueva forma de enfocar la educación para abordar el aburrimiento de los estudiantes. Su planteo busca cambiar utilizando herramientas como la discusión, el cuestionamiento y la reflexión para motivar a los alumnos y hacer que el proceso de aprendizaje sea más satisfactorio. Y ello puede realizarse en los mismos juegos didácticos e

instrumentales tornándose nuevamente compartidos y en transacción con los protagonistas. Loterías, juegos de caja, adivinanzas, contienen y requieren saberes; sin embargo pueden o no permitir la acción creativa y transformadora de los sujetos. Y ello aún depende del posicionamiento docente y su modelo pedagógico. Cabe pensar en otros casos específicos, especialmente algunos contenidos disciplinares que cargan con un prestigio y prejuicio que los alejan de una estrategia lúdica, participativa o experimental para ser abordados.

El juego como una estrategia de enseñanza en Matemática

Durante el recorrido realizado en este ensayo se ha podido analizar algunas dificultades y riquezas de los juegos como una estrategia de enseñanza y en este apartado se indaga cómo es posible aplicar esta estrategia en la asignatura de matemáticas. Precisamente la docente investigadora colombiana Adriana Gallego, et. al (2020) establece que la enseñanza de las matemáticas se ha enmarcado en aspectos tradicionales que poco contribuyen a su disfrute y a su incorporación. En el Libro para el Maestro. Matemáticas para el segundo ciclo elaborado por el Consejo de Educación Inicial y Primaria CEIP (2018) se hace referencia a utilizar juegos en el aula. Se establece que cuando se utilizan juegos como actividades de aprendizaje, el objetivo de la actividad es que el alumno gane; pero no se debe perder de vista que el objetivo del maestro es que el alumno aprenda conocimientos específicos. Por ello, el mero hecho de jugar no es suficiente para aprender. Las actividades deben continuar con momentos de reflexión que saquen conclusiones relacionadas con los conocimientos utilizados durante el juego.

Considero muy importante lo establecido en este libro ya que el hecho de jugar es una estrategia que debe ser complementada con reflexión sobre la acción; los niños luego de realizar la actividad deben reflexionar en torno a lo realizado y poder analizar qué conclusiones adquieren del juego. Sin embargo Alicia Palumbo, maestra y formadora de docentes en matemática, en el año 2009 establece que a medida que los estudiantes crecen, el valor de usar juegos para enseñar contenido matemático disminuye.

El planteo de Palumbo lo considero más cercano a la realidad observada durante mis prácticas docentes pues en ninguna clase del segundo ciclo vivencí la experiencia de juegos. Durante el año 2021 transité por 6° grado. En este nivel me presentaron una actividad para realizar y la desarrollé como un juego. La propuesta buscaba identificar la procedencia del número PI (3.14) en una circunferencia. Se les presentó un problema a los niños a resolver: el profesor de educación física necesitaba crear más aros, por lo cual debían hallar el perímetro de los aros en centímetros. Les brindé todos los útiles geométricos que creyeran necesarios como también cuerdas y tizas. Los niños disfrutaron la actividad y la resolvieron con mi intervención como maestra practicante, sin embargo la misma fue presentada y fundamentada como un juego; los niños fueron advertidos por la docente que habían realizado un juego para hallar PI.

En esta actividad, los alumnos construyen su propio conocimiento a través de la interacción con los compañeros y la ayuda e intervención de la maestra practicante. La misma examinó los conocimientos previos y propuso un problema motivador para que los estudiantes decidiesen qué conocimientos utilizar en la solución, o llevarlos a explorar nuevos conocimientos.

La clave en esta actividad fue que se planteó un problema matemático y no un juego. Es necesario aclarar que los problemas matemáticos pueden estar implícitos en un juego. Según Morales, P. at. al (2004) se considera al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como:

Una estrategia de enseñanza- aprendizaje que se inicia con un problema real o realístico, en la que un equipo de estudiantes se reúne para buscarle solución. El problema debe plantear un conflicto cognitivo, debe ser retador, interesante y motivador para que el alumno se interese por buscar la solución. (Morales, P 2004, p. 147)

El planteo realizado por Morales me remite a la situación descrita anteriormente, debido a que veo reflejada en esta cita lo sucedido durante esa clase. Podemos afirmar que la diferencia más radical entre los juegos como estrategia y el modelo didáctico neo- constructivista “Aprendizaje basado en proyectos” es que este último busca ayudar a los estudiantes a comprender los conceptos de una manera práctica y utilitaria, similar al de descubrimiento de Bruner; mientras que el acontecimiento lúdico de encuentro y desafíos, no puede

reducirse a la adquisición de nuevas habilidades ni a la resolución de problemas previamente decididos por el docente dentro de una planificación. Nuevamente el problema es encontrar el equilibrio que la pedagogía crítica plantea en estas nociones utilitarias, emerge. Y parece entonces un prejuicio a superar en pos de un modelo lúdico más profundo y complejo.

El recreo como instancia de juego libre en la escuela

Al pensar en una instancia de juego libre lo que surge por excelencia en el espacio y tiempo escolar es el recreo. En esta instancia los niños tienen y conservan la posibilidad de realizar actividades lúdicas durante los treinta minutos que el recreo dure. Sin embargo este espacio es concebido como vulnerado en diversas ocasiones por los docentes como castigo o recompensa. Adriana Gallego et.al (2020) establece que los docentes “incorporan el juego en sus aulas de clase solo como un estímulo. Es decir, utilizan el juego para condicionar ciertos comportamientos como, por ejemplo, decirles “si permaneces sentado y juicioso en esta actividad puedes ir a jugar” (2020, p. 3).

Esta práctica punitiva y recompensadora la he podido observar en el recorrido de mis prácticas docentes pues muchas veces los maestros recurren a ejercer como castigo la suspensión del recreo. Esto vulnera un derecho de los niños establecido en la Convención de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas dentro del artículo 31: “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” (1989, p. 23).

Por lo tanto, en la legislación vigente, se reconoce el derecho al juego como un derecho intransferible, que debe ser garantizado por los adultos, especialmente en la escuela. Al establecer el derecho al juego en esta convención se decreta la obligatoriedad de su cumplimiento para todos los Estados que la conforman. En consecuencia, se puede deducir que existen relaciones recíprocas entre la recreación, el ocio y el juego. Por consiguiente podemos afirmar que el juego permite un desarrollo óptimo en el niño.

En la instancia de recreo el niño tiene la posibilidad de relacionarse libremente con sus pares, comer la merienda, ir al baño y realizar los juegos o las actividades que le apetezcan respetando las normas y reglas previstas por la institución.

Este planteo me remite a pensar las diferencias observables según mis vivencias en los recreos escolares actuales con lo que sucedía durante mi recorrido por la escuela como estudiante. En mi infancia recuerdo los momentos de recreo como los más disfrutables dentro de la institución escolar, y se podían distinguir fácilmente cuatro sectores, la cancha de fútbol ocupada casi en su totalidad por varones y muy pocas niñas, un espacio al lado de esta cancha donde jugábamos volleyball o manchado, mayoritariamente niñas y el resto del patio con juegos pintados en el suelo, como la rayuela o el Twister. A su vez habían otros juegos como los juegos de cordel por ejemplo o canciones que eran recurrentes.

Actualmente juegos colectivos como el manchado no los observe durante las instancias de juego libre, en cambio el fútbol permanece siendo una elección para muchos niños y niñas.

Encuentro dos grandes diferencias con el recreo en mi infancia, la primera corresponde a los juegos que se pintaban o dibujaban en el piso, prácticamente durante mis prácticas docentes no observe que las escuelas tengan juegos como la rayuela en los patios escolares; por otro lado, la segunda diferencia y a mi parecer la más notoria es el uso de la tecnología en el recreo. Los niños utilizan los celulares, las tablet y las computadoras en el horario de recreo y eligen jugar virtualmente con sus compañeros de clase.

Esta observación me permite analizar el uso de la tecnología en el recreo pensando en la necesidad de movimiento que presenta el niño según lo establecido por Raimundo Dinello (2021). Este autor reflexiona sobre la consolidación del conocimiento mediante el movimiento permanente; según este autor, el cerebro necesita conocer, comprender y organizar la memoria. En base a esto me parece pertinente cuestionar ¿qué sucede con los niños al presentarse una disminución de la actividad física? ¿Puede incidir negativamente en su salud física y mental?..

Creo que es importante cuestionarnos si el uso excesivo de tecnología puede llevar a los estudiantes a pasar menos tiempo interactuando con otros, participando en actividades físicas o saliendo al aire libre.

En síntesis, el juego en la instancia escolar es fundamentalmente perceptible durante el horario de recreo. Lo más evidente, en base a mi observación personal es que los niños eligen y necesitan expresarse corporalmente utilizando este espacio, esto no quita que también es un espacio muy disfrutable para los estudiantes donde existe un momento de liberación física y emocional, de encuentro, transacción y diálogo de intereses y saberes.

Gamificación: Un ejemplo de metodología del juego

Luego de analizar que el juego puede ser una estrategia de enseñanza y la importancia de la misma, es imprescindible ejemplificar dos de las metodologías que podemos utilizar como un potenciador en nuestras clases. Considero fundamental establecer un ejemplo correspondiente a una metodología para aplicar el juego a la enseñanza escolar, la gamificación.

Rosa García Ruiz, Dra en Ciencias de la Educación, Lic. en psicopedagogía y maestra Española et. al (2018) definen la gamificación como: “una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje” (p. 72).

Estos autores establecen, a su vez, que la gamificación promueve mediante las actividades y el aprendizaje el desarrollo de la creatividad en todos los sentidos de la palabra. El diseño de juegos en actividades educativas contribuye a la creación de respuestas diferentes a las habituales.

Lucía Castellón (periodista y Prof. universitaria) y Oscar Jaramillo (Dr. en Ciencias de la Información, Periodista y Lic. en Comunicación Social) establecen en el año 2012, recuperado por Ana Marca Ortiz, Prof. universitaria española et. al (2017)

es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a

cabo, pues sí un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje. (2018, p. 7)

La gamificación por lo tanto, se dedica a analizar y manipular la relación desafío- recompensa lo que mantiene a los estudiantes motivados a superarse en busca de la recompensa que la actividad les brinda. Y ello se puede entender como una perspectiva utilitarista distanciada del placer y deseo de jugar en sí, de encontrarse con otros no como contrincantes sino jugadores. La idea de la gamificación es dar a los usuarios una sensación de logro, motivación y reto al completar tareas, y en última instancia, obtener una recompensa. Esto se puede lograr mediante la adición de elementos de juego, como puntos, niveles, medallas, logros y premios. Por lo tanto, es posible considerarlo como una forma de motivación utilitarista y externa al juego, así como no participativo ni dialogado con los participantes; se reduce a buscar maximizar el placer y la satisfacción que el usuario obtiene al completar tareas.

Un ejemplo de gamificación escolar es Matific, la misma se considera una herramienta de gamificación que se ha utilizado para desarrollar el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo en los estudiantes. Esta herramienta ofrece un ambiente de aprendizaje divertido y motivador que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como el pensamiento creativo, la solución de problemas, la identificación de patrones, la resolución de conflictos y el pensamiento crítico.

A modo de síntesis la gamificación permite a los estudiantes mejorar sus habilidades estimulando su creatividad y proporcionando aprendizajes significativos, por consiguiente, los niños y las niñas también pueden aprender y practicar conceptos a través del uso de juegos desarrollando habilidades de pensamiento crítico y creativo.

Reflexiones finales

Al escribir este ensayo, he tratado de presentar los puntos de vista de varios autores sobre cada una de las temáticas que han dado sentido y sustento a mi trabajo. A cambio, sobre esa base, trato de presentar mi punto de vista sobre el valor del juego como estrategia de enseñanza.

Cuando se trata de enseñar y aprender, he llegado a la conclusión de que además de las ideas existentes sobre cómo enseñar o cómo adquieren los conocimientos los niños, es importante entender que, sin duda, a lo largo de los años, los conceptos hoy conocidos y aplicados pueden cambiar y desarrollarse.

Considero que es necesario que el juego libre, como las propuestas lúdicas estén presentes en la educación primaria. Los niños y las niñas no dejan de jugar por ingresar a la escuela, al contrario, el juego está presente constantemente en su vida, es una herramienta de socialización, observable en el recreo.

Durante la crisis sanitaria por Covid-19 el recreo escolar tuvo que ser reorganizado para adaptarse a las nuevas normas de distanciamiento social. En algunos casos, los recreos se hicieron más cortos para minimizar el contacto entre los estudiantes. En otros casos, los recreos se limitaron a actividades al aire libre, con el mayor distanciamiento posible, sin permitir contacto entre los niños. Algunos estudiantes también tuvieron la oportunidad de tener recreo en línea a través de diversas plataformas.

Al regresar a la presencialidad e incluso en la actualidad el recreo cobra un papel fundamental en el proceso de socialización del niño. El recreo permite que los niños se relacionen con otros, incluso con niños de diferentes grados y edades.

El recreo también les da la libertad de explorar, experimentar, hacer preguntas y ejercer su creatividad junto a otros niños, esto les permite relacionar conceptos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico que son fundamentales para el aprendizaje formal. Además, el recreo les da la oportunidad de liberar energía física y mental.

Los y las maestros/as deben asegurar el desarrollo integral de los niños promoviendo el autodescubrimiento, la conexión en el aula mejorando el ambiente

y creando un clima lúdico que haga que los niños se sientan seguros y con confianza.

Jugar por jugar es divertido y muy agradable. Ayuda a establecer relaciones entre pares, promueve la comunicación, desarrolla capacidades sociales, promueve la cooperación y permite la expresión del miedo y la agresividad. Este planteo me remite a pensar en las competencias ya que las mismas incluyen habilidades de comunicación, habilidades de pensamiento crítico y habilidades sociales.

En relación a esto, sin embargo me parece interesante cuestionarse ¿la enseñanza establecida mediante competencias no genera una enseñanza superficial de los contenidos? debido al énfasis en el desarrollo de habilidades específicas, en lugar del desarrollo de un conocimiento profundo.

Por otro lado considero importante retomar la idea del juego pero desde un abordaje legal remitiendome al concepto de juego establecido en la convención sobre los derechos del niño (la cual abarca un marco internacional) estableciendo que el juego como una instancia libre y de disfrute es un derecho que los niños deben ejercer.

Por este motivo es imprescindible que se encuentre más presente en la escuela, no solamente en instancias de recreo como un juego libre, si no con orientación del docente, permitiendo explorar y experimentar al niño desde una consigna de aprendizaje.

Con lo anterior en mente, además de las estrategias de enseñanza, creo que las/os maestras/os siempre debemos encontrar formas de lograr que los niños puedan generar un aprendizaje significativo. Es fundamental hallar formas de llegar a las personas brindándoles las herramientas para evaluar críticamente la información a la que tienen acceso y la capacidad de elegir y descartar lo que no consideren adecuado.

Este pensamiento se desprende de las ideas de Paulo Freire, quien considera que es importante brindar herramientas para que las personas sean capaces de evaluar críticamente la información a la que tienen acceso. Freire argumenta que esto le permite a las personas obtener una mejor comprensión de la cultura, la historia y la sociedad. Esto, a su vez, promueve el desarrollo de una

conciencia crítica, lo que permite que las personas sean capaces de cuestionar y desafiar las estructuras sociales injustas.

De la posición del maestro depende las propuestas que se le presenten a los alumnos, lo que quiere que logren y las habilidades que promueve. Sin embargo, es importante entender que más allá de mi posición como docente, necesito poder contribuir a la construcción de sentido en los niños. Debemos asegurar que el niño entienda lo que se intenta enseñar.

La participación activa de los docentes y alumnos es fundamental. Por un lado, los docentes crean espacios y actividades que fomenten la participación, generando en los niños el razonamiento crítico y relacionando las situaciones abordadas en el aula con situaciones de su vida.

Me invita a pensar que la escuela necesita de docentes creativos, que contagien su creatividad, curiosidad e iniciativa, que sean sensibles, capaces de emocionarse y emocionar a sus estudiantes, y que en definitiva reflejan en su práctica lo que se le exige a los niños.

He podido concluir que el juego, además de ser una instancia divertida y agradable promueve la motivación en los niños (respetando la libertad que el juego amerita) y es posible utilizarlo como una estrategia en las aulas pudiendo así desarrollar aprendizajes significativos. El juego como estrategia de enseñanza es una herramienta muy efectiva para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

El fenómeno lúdico proporciona a los estudiantes un contexto seguro donde pueden explorar, experimentar y aprender sin el temor al fracaso. Además, el fenómeno lúdico también puede contribuir a la reflexión crítica, a la comprensión del pensamiento y el razonamiento, lo que es especialmente útil para la resolución de problemas. Por último, el juego también es una excelente forma de promover el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Bibliografía

ANEP-CEIP (2008) Programa de Educación Inicial y Primaria. Uruguay

ANEP-CEIP (2018): Libro para el maestro Matemática Primer ciclo- Segundo ciclo IMPO. Uruguay.

ANEP-CEIP (2022) Marco Curricular Nacional.

Anijovich, R., Mora, S. (2010). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula. (Primera edición, Vol. 1) [Libro electrónico]. Aique Grupo Editor S.A.

Aucouturier, B. (2007). Conferencia en guggenheim. Pág. 1-6.

Aucouturier, B. (2020). Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica. GRAÓ.
<https://www.youtube.com/watch?v=8aGndydZdG8>

Bianchi, E. (2009). *Teoría y praxis*. proyectoludonino. Recuperado 7 de febrero de 2023, de <https://zizziaseducar.wixsite.com/proyectoludonino/about>

Brailovsky, D. (2020). Los escenarios del aprender en el nivel inicial: placer, necesidad, inmersión y escolaridad. Ediciones Deceducando.

Brailovsky, B. (2020). *El docente, arquitecto y anfitrión | La escuela que viene*. La escuela que viene - Reflexión para la acción.
<https://laescuelaqueviene.org/el-docente-arquitecto-y-anfitrión/https://deceducando.org/2020/09/03/los-escenarios-del-aprender-en-el-nivel-inicial-placer-necesidad-inmersion-y-escolaridad/>

Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Revista In-fan-cia educar de 0 a 6 años. Pág. 4-10.

Dinello, R. (s. f.). Juego e identidad. Recuperado de:

<https://docplayer.es/125688435-J-u-e-g-o-e-i-d-e-n-t-i-d-a-d.html>

Eleizalde, M; Parra, N; Palomino, C; Reyna, A; Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>

Freire, P. (2002). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.

Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2). DOI: 10.14483/16579089.14133

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95.

Guilera, J. (2023, 16 enero). Juego simbólico y desarrollo del niño con autismo. Mentalex. <https://blog.mentalex.com/juego-simbolico-nino-con-autismo/>

Lema, R., & Machado, L. A. (2013). *La recreación y el juego como intervención educativa* (1.^a ed., Vol. 2). Espiritu Guerrero. <http://hdl.handle.net/20.500.12729/275>

Linaza, J. L. (2015). El juego en el desarrollo infantil. I Jornadas sobre Desafíos del Juguete en el siglo XXI: La escuela, el juego y el juguete. Recuperado 31 de enero de 2023, de https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El

juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Educación Inicial. Recuperado 8 de julio de 2022, de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Morales-Bueno, P. y Landa- Fitzgerald, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas. *Theoria*, 13(1), 145-157. Recuperado 9 de febrero de 2023, de http://campus.usal.es/~ofeees/NUEVAS_METODOLOGIAS/ABP/13.pdf

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Ostrower, M. (2021). Juegos. Camus ediciones. Pág. 1-7.

Paredes, J. (2003) Desde la corporeidad a la cultura. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd62/corpo.htm>

Piaget, J. (1973). Psicología de la inteligencia. Editorial: Psique, Buenos Aires.

Russo, H. (2001). La educación, ¿sigue siendo estratégica para la sociedad? Recuperado de: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/gt/20101010032154/5russo.pdf>

Santillana, F. (2020, 1 diciembre). El docente, arquitecto y anfitrión | La escuela que viene. La escuela que viene - Reflexión para la acción. <https://laescuelaqueviene.org/el-docente-arquitecto-y-anfitrion/>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado 20 de enero de 2023, de

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Verde, F (2005) El juego de los niños y la construcción de la subjetividad –
Fundación Clínica de la Familia. (s. f.). Recuperado de:

<https://www.fundacionclinicadelafamilia.org/el-juego-de-los-ninos-y-la-construccion-de-la-subjetividad/>

Weigle, A. (1976). La conducta de juego. pág 46-56.