

Rector Emérito

Dr. Roberto Kertész

Rector

Mgter. Néstor H. Blanco

Vicerrectora de Calidad

Prof. Nydia Elola

Vicerrectora Académica

Arq. Ruth Fische

Decana Facultad de Psicología y Ciencias Sociales

Lic. Beatriz Labrit

Asesoría temática: Lic. Mathieu

Asesor metodológico: Lic. M. Muller

Autor: Lopumo, Maricel

N° de legajo: 19793

**Título del trabajo: “JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN NIÑOS DE SEGUNDO CICLO DEL NIVEL PRIMARIO, DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES, SAN MARTÍN, BALLESTER”**

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Marzo 2018

<u>Índice</u>	<u>Págs.</u>
Introducción.....	3-4
Marco teórico.....	4-17
Antecedentes.....	17-21
Planteo del problema .....	21-24
Objetivos.....	24
Hipótesis.....	24-25
Método.....	26-28
Resultados .....	28-31
Discusión.....	31-34
Conclusión.....	34-37
Referencias.....	38-39
Anexo.....	40

## Introducción

Este trabajo se enfoca principalmente al juego como herramienta para mejorar el aprendizaje dentro del aula y ser parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, requiriendo de la orientación psicopedagógica como medio para garantizar un aprendizaje basado en lo lúdico y la interacción. Se trata de responder a los cambios y necesidades que surgen en la actualidad desde una manera dinámica e interactiva, que motive a los alumnos a conocer, aprender, indagar, preguntarse y debatir.

Se suele observar que las docentes presentan cierto temor al implementar este tipo de técnicas dentro del aula desechando la dinámica de taller que implementa el equipo de orientación escolar en las escuelas, ya que suponen que alteran el orden de la clase y no relacionan el aprendizaje desde esta metodología.

Por lo tanto, desde este trabajo se quiere demostrar el valor del juego desde una dinámica de taller impulsada por el equipo de orientación escolar dentro de un trabajo conjunto con las docentes.

Es importante denotar que el juego propicia nuevos modelos e incrementa la capacidad para imaginar, pensar e implementar nuevas estrategias frente a una misma propuesta pedagógica.

Desde la Psicopedagogía se considera que el juego es un eje que se aborda desde múltiples dimensiones con el fin de pensar y reflexionar sobre el aprendizaje. A través del juego el niño explora su entorno, se expresa y se comunica con otros.

El juego es una instancia de aprendizaje, que debería desarrollarse diariamente dentro del aula, para consolidar lo aprendido, en donde los docentes acompañados por la

psicopedagoga del colegio deben actuar como coordinadoras para mantener los objetivos planteados y seguir con el eje establecido desde un comienzo.

Este estudio se emplea desde múltiples miradas que justifican el valor del juego y le otorgan un lugar importante al momento de enseñar. Desde una mirada abierta se reflexiona sobre la importancia de otorgar un cambio al proceso de enseñanza-aprendizaje y dejar de utilizar prácticas estructurantes que solo encausan al alumno a un fracaso escolar.

### Marco teórico

El juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas. Desde el Psicoanálisis ha sido objeto de diversos estudios, tanto por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en el contexto de la Psicoterapia Psicoanalítica.

El juego es una actividad ligada al ser humano desde su nacimiento, es tan antiguo como la vida misma. El niño tiende a jugar prácticamente sin estímulo alguno, lo cual ha hecho plantearse desde hace dos siglos cuál es el origen de ese deseo o necesidad. Existen teorías muy diversas, que van desde las relacionadas a lo físico, a las partidarias de un origen psíquico, y pasando por las de corte sociocultural.

Cuando hablamos de juego, Freud (1920) lo considera como un medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede expresarse libremente.

El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados. Para Freud sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y estos símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil, similar a lo que el sueño le proporciona al adulto.

En cambio, desde otra perspectiva, Jean Piaget (1956) explica que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Este autor asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Principalmente, se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

De esta manera, divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la

manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven, utilizando el juego como herramienta para acercarse a dichos objetos.

Durante la etapa pre operatoria el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Asimismo, Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista, ya que el sujeto construye en interacción con el objeto. Es por ello que se resalta el juego como medio para aprender, como puente entre el conocimiento y la experiencia directa.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la Biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Se establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala cómo el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. Según el autor, el juego se desarrolla dentro de la interacción con otros, aprendiendo de esta manera diversas miradas sobre el mismo concepto, contribuyendo al conocimiento de su entorno.

Los estudios sobre el juego cobran importancia a partir de la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del XX. Con Huizinga en 1938, y veinte años después con el trabajo de Caillois, se llega a definir el valor del juego en el desarrollo de la civilización precisando sus características como actividad específicamente humana (Huizinga, 1938-1996; Caillois, 1950-1994).

Con respecto a la escuela infantil, el juego como tal, y no el "uso didáctico del juego", es fuertemente declamado pero en la práctica limitado (Kishimoto, 1996; Sarlé, 2001). Brougère (1997) plantea dos obstáculos como causa de esta paradoja. El primero se relaciona con la utilización de la palabra "juego" y su uso metafórico. El segundo, con la forma en que se han considerado las características propias del juego y su relación con la educación y el desarrollo infantil.

En el primer caso, el juego ha sido asociado con la creatividad, el placer, la exploración. Esto torna complejo diferenciar las características que le son propias de aquellas que comparte con otras actividades (Caillois, 1994) y se incurre en el error de llamar juego a toda actividad que involucre la imaginación o el desligarse de la realidad. El impacto de este modo de conceptualizar al juego lleva a creer que todo lo que sucede en el jardín de infantes es juego cuando en realidad no lo es ("todo es juego pero nada es juego"). Se emplea la palabra "juego" en lugar de recreación, diversión o pasatiempo.

El segundo obstáculo es más complejo y se refiere a las relaciones entre juego y enseñanza. Desde hace años se considera que ciertas características propias del juego -como la libertad del jugador, la relación proceso-producto, la ausencia de direccionalidad externa o la ausencia de control sobre lo aprendido- tornan inadecuada su inclusión en la escuela cuando se piensa en la enseñanza. Al juego se lo define como una conducta espontánea de la infancia que tiene impacto en el desarrollo pero que es ajena a los objetivos escolares.

En este sentido, Mauridas Bousquet (1986) identifica tres posturas diferentes en la forma en que se consideran el juego y la enseñanza: (a) los que defienden el juego libre en la escuela, (b) los que postulan la necesidad de intervenir en el juego dándole un objetivo y (c) los que directamente destierran al juego de la escuela. Con respecto a la tercera postura, si bien se alzan voces que señalan una disminución de la presencia del juego en las prácticas de enseñanza / propuestas de actividad en lo que se refiere a la educación infantil el destierro del juego no se discute como alternativa posible aunque se la postule para otros niveles de escolaridad (Amonachvili, 1986).

Entre el maestro y los alumnos se establecen reglas explícitas formalizadas en el llamado "contrato didáctico" (Chevallard, 2000). La enseñanza se orienta hacia la apropiación del



mundo externo internalizado y cuenta con diferentes herramientas para evaluar tanto lo aprendido como el cumplimiento de sus objetivos.

En el juego, por otro lado, la articulación entre medios y fines es débil. De hecho, alcanzar los objetivos supondría finalizar el juego. Aun cuando todos los juegos suponen reglas, de acuerdo al tipo de juego que se realice, las reglas estarán más o menos formalizadas. Es propio de la acción lúdica crear escenarios y situaciones imaginadas, rompiendo la relación directa con la realidad y transformando, a partir de la intención del jugador, la realidad en fantasía.

Buscar otros criterios para precisar la presencia del juego en el ámbito escolar supone dejar de considerar a ambos fenómenos de modo separado, para mirar los aspectos que comparten y el modo en que uno y otro se restringen mutuamente, restricción en sentido de límite pero también de cauce y orientación. Creemos que solo de este modo se podrá respetar el valor que tanto el juego como la enseñanza tienen para el niño pequeño.

De esta manera, Burbules (1999) amplía la definición dada por Wittgenstein al tomar al juego como una forma de diálogo y precisar la importancia de este en la enseñanza. También, le otorga al juego y que permite "reconciliarlo" con la escuela al abordar aspectos no considerados en la enseñanza tradicional.

El autor analiza al juego en su trabajo sobre el diálogo en la enseñanza, siguiendo la propuesta de Wittgenstein (1988) y de Gadamer (1988), describe al juego como un modelo paradigmático para estudiar el diálogo en la enseñanza.

Para Burbules, la actitud del juego es un "ser jugado". El juego es voluntario, involucra la decisión del jugador y la conformación de una comunidad lúdica. "Como la finalidad común es hacer que el juego se desarrolle [...] implícitamente estamos de acuerdo en conducirnos de cierta manera para que la actividad pueda seguir adelante".

El segundo aspecto se refiere al "movimiento interactivo o de vaivén del jugar" (p. 88). Todo juego tiene un aspecto relacional, de modo tal que para que haya juego tiene que existir, aunque no en sentido literal, otro jugador (otros sujetos, objetos o el propio sujeto que juega). La fuerza de la relación que se establece en el juego hace que, al jugar, pueda olvidarme del tiempo y del espacio. El juego tiene la capacidad de "absorber [...] de tal modo que seamos jugados por el juego" (p. 88).

El último criterio es el que conduce y lleva adelante al juego, es decir, las reglas. "Hay un espíritu diferente en cada clase de juego según las reglas y las estructuras que lo definen". En este aspecto, Burbules retoma el planteo de Wittgenstein identificando la regla con un modo "pragmático" de proceder.

Los juegos se aprenden "mirando" a otros que juegan, es más, si las reglas "enredan" el juego, tiene que ser posible quebrantarlas.

El conocimiento explícito de las reglas puede o no ser un factor necesario para la participación; aunque otros jugadores nos dicten reglas explícitas, cuando jugamos rápidamente se transforma en un conocimiento implícito. Por eso las reglas son pragmáticas; su significación se subordina a la actividad práctica a la que remiten (Burbules, 1999:91).

El juego, según él, es una actividad social y comunicativa. Entrar en el juego es comprometerse con él y arriesgarse a la incertidumbre en su desarrollo. Este jugar está guiado por una serie de reglas que permiten que el juego avance. Sin embargo, "el juego se entiende como una práctica que exige cierto grado de flexibilidad e indeterminación en cada paso [...] las reglas se subordinan a la práctica" (p. 93). Actúan como hipótesis que regulan el juego y permiten que en el juego mismo se aprenda a jugar.

Otro aspecto propio del juego reside en la minimización de las consecuencias de los errores que se pueden cometer al jugar. "El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria [...] es una actividad para uno mismo y no para otros" (Bruner, 1989:211).

Finalmente, jugar siempre es incierto y solo se sabe cómo termina cuando termina. "El desarrollo del juego supone una serie de decisiones que recaen sobre la misma situación y cuyo resultado aleatorio determinará el final de la actividad" (Brougère, 1997:49).

Estas características del juego (actividad de orden secundario, presencia de reglas, decisión del jugador, minimización de las consecuencias e incertidumbre) hacen de este fenómeno una alternativa interesante al proponerse como actividad en contextos escolares. Cada una de ellas tiene efectos diferentes para el aprendizaje escolar y, según estos investigadores, complementan aspectos que en la escuela no se encuentran siempre tratados.

Cuando caracterizamos al juego en el "contexto de uso" permiten pensar la forma en que se diseñan las actividades y, al mismo tiempo, proponer criterios sobre qué aspectos atender cuando los niños juegan. Según el contexto de uso, el juego asumirá distintas tonalidades.

Así, por ejemplo, podemos decir que en la escuela los juegos suponen un formato de interacción, pero estos formatos en algunos juegos son más móviles que en otros o requieren una mayor observación del maestro de las formas en que los chicos los van jugando para poder enriquecerlos o solucionar los problemas con los que se enfrentan. Del mismo modo, el contexto escolar condiciona al juego, pero estas limitaciones tienen diversos matices según el tipo de juego, los materiales, el conocimiento de los jugadores, la participación del maestro, etc. Un juego tradicional como la rayuela puede ser modificado o transformado por el maestro o por los niños de modo tal de permitir jugar al que es menos experto en el juego y paulatinamente ir completando las reglas, complejizando la

tarea, sin que por esto niños o adultos consideren que el juego anterior que se jugaba no era una rayuela. Probablemente, sea una rayuela diferente a la que juegan los niños mayores, pero rayuela al fin. El juego se explica en función del significado que el niño, el maestro o ambos le están dando en el momento particular en el que se juega.

Formato y reglas, transformaciones del juego y condiciones para ser considerado jugador son los cuatro rasgos que vamos a tomar para hablar del juego en el contexto escolar, y que muestran el valor del juego por la forma en que puede "enseñar" aspectos no abordados en otras actividades escolares, aun independientemente del contenido en sí.

En relación con el formato, analizarlo en estos términos permite reconocer dos aspectos que condicionan el hecho de que una actividad propuesta por el maestro mantenga o no su carácter lúdico (Sarlé, 1999). El primero consiste en el conocimiento del formato que poseen los niños y la posibilidad de traspasar el dominio de la situación lúdica del maestro a los niños. Jugar parece involucrar la posibilidad de modificar, variar, crear, cambiar o transformar, total o parcialmente, una situación en otra. Para hacer esto, el niño debe tener cierto dominio sobre la situación. El segundo se refiere a la organización estructural de la situación planteada. Variables tales como el tiempo, el espacio y el tamaño del grupo, presentes en las actividades escolares, también acompañan al juego. Aunque el formato sea conocido por la maestra y por los niños, si estas variables contextuales no son atendidas, el juego no puede sostenerse. Entre los aspectos estructurales encontramos la organización de grupos reducidos, vinculaciones cara a cara, tiempos que permiten jugar posibles alternativas y no solo alcanzar fines y, finalmente, la existencia de ciertos espacios que permitan no ser mirado y ocultar lo que se está haciendo.

Junto con el formato, en el juego se definen reglas que están presentes en todas las acciones lúdicas y le dan sentido. Jugar no es una simple sumatoria de acciones inconexas

o desvinculadas de la realidad. Para los niños, el seguimiento de las reglas del juego es a la vez convencional y ficcional.

Cuando las reglas son convencionales (externas), los niños pasan por diferentes etapas de comprensión de las mismas y las adaptan en función de sus posibilidades. Pero además los niños introducen modificaciones a las reglas externas o convencionales de estos juegos y generan situaciones en las que se puede repetir y recomenzar cuantas veces se quiera sin correr el riesgo de ser sancionado por cometer errores. En la escuela, con otros compañeros, lo importante es jugar y los niños adaptan las reglas para que estos "otros" puedan continuar el juego (Sarlé, 1999).

El carácter interdependiente, opuesto y cooperativo de las reglas, pone a los niños en situaciones de interacción social con sus pares. En este tipo de intercambios, los niños se sienten obligados a argumentar lógicamente y a hablar con sentido al tener que coordinar sus acciones con las de otros niños. Dentro del juego se establece un marco de comunicación y colaboración entre los jugadores.

Este marco interactivo facilita el intercambio de puntos de vista y el surgimiento de un espacio en el cual unos niños enseñan a otros, de forma sencilla y no coactiva.

En la escuela no siempre una propuesta lúdica es asumida como tal por los niños. La diferencia entre juego y no juego está fuertemente condicionada por la relación intrínseca que el jugador tiene con actividad que realiza. Esta característica es tan marcada que una actividad que inicialmente puede no implicar juego es transformada en tal, por decisión de los jugadores. Y viceversa, el maestro puede diseñar externamente una actividad como lúdica y perder este carácter al no adscribirle los jugadores ese rasgo. Estas transformaciones expresan la capacidad cognitiva, emocional y social de los niños y, a la vez, la forma en que compensan la propuesta del maestro con su necesidad de jugar. Las

transformaciones ocurren generalmente cuando la actividad planteada se torna extensa, aburrida o tiene un grado alto de exploración o complejidad sin una propuesta clara del maestro de cómo continuar la tarea. Esta acción transformadora del niño le permite, de alguna manera, emanciparse de la limitación que puede provocarle la situación de enseñanza.

Lejos de ser un aspecto condicionante, las transformaciones que los niños hacen de las actividades largas o aburridas, o de los espacios vacíos, ponen de manifiesto una de las características del jugador, es decir, su iniciativa para gestar un juego en medio de los condicionantes de la escuela. En ella, frente a espacios y tiempos reducidos, los niños se valen de una serie de transformaciones, sobreentendidos y engaños con los cuales imponen el espacio para el juego en la tarea cotidiana. Estas transformaciones también muestran la forma en que los niños interpretan la organización social y la vida política dentro del ámbito escolar. Los niños conocen, utilizan y sacan ventaja de las reglas, normas o pautas escolares que conforman el ritmo de la vida cotidiana y anticipan, a partir de esto, sus acciones (lo que en términos de Edwards y Mercer [1994] se conoce como "socialización cognitiva"). Este conocimiento de las reglas les permite dar sentido a las tareas cotidianas, operar con ellas o modificarlas, según cada caso. Las diferentes actividades que se suceden a lo largo del día escolar pierden su carácter de arbitrariedad y son asumidas como posibles espacios de juego, siempre y cuando no interfieran con las normas establecidas. El cuidado por respetar estas normas o "hacer como si" pareciera ser un rasgo más del juego en este contexto.

Sin embargo, para utilizar el juego de acuerdo a lo esperado, es necesario que los docentes logren acercarse a la Psicopedagogía para precisar la orientación de acuerdo al grupo de trabajo. En los años treinta, Brewer (Medrano, 1998) ya sostenía que "orientar no es

adaptar, condicionar, controlar, dirigir o tomar responsabilidades por otro, sino ofrecer a los alumnos la ayuda necesaria para que comprendan, organicen, amplíen y desarrollen sus actividades individuales y cooperativas". La orientación en educación ha sido una preocupación constante a través del tiempo. Definir y delimitar su campo de acción no ha sido tarea fácil. Todavía en la actualidad se discuten los ámbitos de estudio de disciplinas tales como la psicología educativa, la psicología del aprendizaje, la orientación educativa, la psicología social de la educación, etcétera, sin llegar a los acuerdos que establezcan con claridad sus diferentes campos de estudio. Como afirma Medrano (1998), "consideramos la orientación como un proceso tecnológico de intervención psicopedagógica, es decir, un proceso fundamentado teóricamente, intencional, sistemático y programado, que permita evaluar la calidad de la intervención orientadora".

Dentro de este contexto, Rodríguez Espinar (citado por Medrano) define la orientación desde tres perspectivas, lo que permite dar claridad a los diferentes campos de intervención.

Como concepto educativo, la orientación se entiende como la suma total de experiencias planificadas ofrecidas a los alumnos y dirigidas al logro de su máximo desarrollo. Lo personal, escolar y profesional se funden interactivamente en una concepción holística de la personalidad... como servicio; la orientación comprende el conjunto de prestaciones ofrecidas tanto a los alumnos como a los agentes educativos implicados o relacionados con el proyecto vital de los mismos... como práctica profesional. La orientación es la tarea ejercida por los profesionales cuya competencia científica ha sido sancionada por la comunidad social, a través de las normas y leyes establecidas.

Sin embargo, la definición que parece contemplar todas las características que este amplio campo de desempeño profesional requiere, la describe Consuelo Velaz de Medrano:

Es un conjunto de conocimientos y principios teóricos que fundamentan la planificación y evaluación de la intervención psicopedagógica preventiva, comprensiva, sistemática y continuada que se dirige a las personas, las instituciones y el contexto comunitario, con el objetivo de facilitar y promover el desarrollo integral de los sujetos a lo largo de las distintas etapas de su vida, con la implicación de los diferentes agentes educativos (orientadores, tutores, profesores, familia) y sociales.

El docente siente la necesidad de acercarse más al alumno, de conocerlo mejor, de desarrollar un trabajo más personalizado e integral; sin embargo, se enfrenta a condiciones poco favorables para lograrlo, como pueden ser los grupos demasiado numerosos, los espacios inadecuados, materiales de apoyo insuficientes y, lo más importante, la falta de personal especializado que le brinde asesoría y lo acompañe en la tarea. La escuela se encuentra ante la urgente necesidad de dar respuesta a la creciente complejidad de los problemas surgidos en el ambiente escolar, en la que la orientación psicopedagógica puede ser una de las alternativas más viables, dado que existe investigación, experiencia y métodos para la intervención con resultados positivos, según lo describen instituciones como la Asociación Mexicana de Profesionales de la Orientación (AMPO) en las memorias de sus congresos y el gran avance demostrado en la práctica educativa, realizado por países como España, principalmente.

Según Jorge Martí Contreras es importante establecer un acto comunicativo dentro de un propósito concreto contextualizado en una realidad precisa, y llevar a cabo un proceso hasta conseguir la comunicación. En este sentido, la lengua es un instrumento totalmente necesario para conseguir la meta de la comunicación, por lo que desarrollar tareas reales utilizando esta herramienta va a ser muy productivo. No es suficiente enseñar una serie de reglas o un listado de vocabulario; estos conocimientos por sí solos no garantizan el aprendizaje de la lengua, sino que sobre todo hay que enseñar qué utilidad tienen todos esos conceptos, mostrarlos como herramientas necesarias para conseguir la comunicación. Para ello, es fundamental conocer las necesidades e intereses del estudiante y trasladarlos al aula. La motivación es absolutamente necesaria para conseguir este fin por lo que debemos despertarla en nuestro alumnado ya que “la motivación consiste en un conjunto de razones que impulsan a una persona a aprender una nueva lengua”. Si sabemos motivar a los estudiantes podremos hacer que trabajen más duro sin que se den cuenta y podrán evolucionar positivamente adquiriendo los ítems fijado a priori mucho más rápido. Es por ello que, siguiendo a Bassedas y Huguet (1983), es importante que la Psicopedagogía en la escuela se ocupe de El modelo preventivo o educativo. En él se presta especial atención a la vertiente educativa del trabajo psicopedagógico, teniendo como objetivo prevenir el fracaso escolar y los problemas de aprendizaje en general. Por ello se considera imprescindible analizar todos los elementos de la institución escolar. Desde esta



perspectiva, los equipos asesoran a los maestros en sus trabajos de programación, en ciertos aspectos metodológicos y, en general, acerca de los distintos elementos de la acción educativa. Este asesoramiento puede ser desencadenado por la atención a un alumno o grupo de alumnos que no presentan el rendimiento esperado o por una demanda explícita en relación con dichos temas. El enfoque adoptado en este caso supone la intervención en el contexto amplio del proceso educativo en diversas tareas, atendiendo un conjunto de variables, en su mayor parte relativas a la configuración y demandas de cada institución escolar concreta. De hecho, este modelo incluye a la familia y a la comunidad como instancias significativas en el proceso de aprendizaje y formación de los alumnos. Por lo tanto, deben diseñarse proyectos de intervención que apoyen a la escuela en su tarea, no obstante que hemos observado que estas ampliaciones tienen el enorme riesgo de depositar en los equipos más responsabilidades de las que implica el trabajo de asesoramiento psicopedagógico, ya de por sí sumamente complejo. Sin embargo, es el modelo que se pretende favorecer, dado que es prioritaria la búsqueda de estrategias que eviten el surgimiento de problemas, sobre todo si son recurrentes.

### Antecedentes

Según los estudios analizados (Campos, 2006) en una investigación del tipo cualitativa, realizó una categorización (Yves, 2000) de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

De esta manera, se permitió abordar una mirada hacia el juego, enriquecedora como mecanismo para abordar el aprendizaje de una manera interactiva y dinámica.

Asimismo, el documento de la autora Paula Chacón denominado “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?” (2007), hace mención al juego como un conjunto de destrezas que posibilitan el aprendizaje del sujeto, incorporándole un abanico de estrategias que le permitirán enfrentar el contenido con mayores fortalezas y habilidades.

Además apunta que el valor del juego depende de la forma en que la docente lo desarrolla, dependiendo de la función didáctica a la cual apunta, las reglas que permiten guiar el aprendizaje y el interés que despierta en cada uno de los alumnos.

De esta manera, se espera que el juego se prepare de acuerdo a un objetivo, analizando las posibilidades y la elección de las ideas acordes al grupo de trabajo, visualizando el material adecuado previniendo las dificultades para garantizar el espacio de aprendizaje.

Dicha investigación, realizada de manera cualitativa, permite dar cuenta de la importancia de desarrollar el juego en el aula como medio para alcanzar el aprendizaje vinculando las motivaciones de sus alumnos y los objetivos para alcanzar el conocimiento esperado.

Continuando con los beneficios del juego en el aula, según las investigaciones de Ana María Leyva Garzón (2011) en su tesis llamada “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” desde un enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Asimismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente del Nivel Primario deberá utilizar en sus prácticas educativas, para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje

significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Por otro lado, los juegos de rol también presentan una función muy importante dentro de la educación, en el artículo llamado “Lo que los juegos de rol pueden aportar a educación” por Pablo Espeso (06 Jul. 2016), el autor realiza una recorrida por la sociedad, a través de un estudio cualitativo, destaca la necesidad de un cambio, piensa en el desarrollo de los juegos de rol en la escuela ya que los mismos aportan algunas características excepcionales, siendo una herramienta y un ejercicio recomendable de probar tanto en el aula como en actividades ajenas al territorio escolar.

El uso de los juegos de rol en educación ha sido ampliamente estudiado por el sector científico, tanto como una herramienta terapéutica como de un modo más general y también dentro del contexto formativo. La conclusión es clara: los juegos de rol permiten promover de forma magnífica algunas aptitudes, desarrollando el vínculo con el otro y el intercambio de miradas y formas de pensar.

Hoy el juego debe tomarse como una herramienta pedagógica, debe ser un instrumento más en las aulas. Cada año son más los centros escolares de nuestro país que incorporan el juego como recurso didáctico ya que su efectividad ha quedado demostrada según el artículo de la revista ABC (2016). De esta manera y según estudios cuantitativos, la realidad está cambiando y la IV edición del concurso «El Juego en la Escuela» impulsado por el Observatorio del Juego Infantil en colaboración con la Fundación Crecer Jugando nos muestra que el juego ya no es una actividad complementaria de las escuelas, sino el vehículo a través del cual articular la enseñanza de las diferentes materias, permitiendo además aunar diferentes edades y capacidades, descubriendo las motivaciones y el potencial de cada alumno. La participación en este concurso ha aumentado el 112%

desde la primera edición. Creciendo, así, la forma de abordar el aprendizaje dentro del marco del juego y respondiendo a las necesidades de cada alumno.

De hecho, los niños que juegan muestran mayor predisposición para la enseñanza. Así lo demuestran diversos estudios, como los recientemente publicados en la revista americana Pediatrics (noviembre, 2016). Una afirmación en la que también coinciden los expertos del Observatorio del Juego Infantil, que destacan la importancia de introducir el juego y el juguete en el currículo escolar para fomentar el aprendizaje, despertar la curiosidad de los alumnos y conseguir mayor motivación. Según estos estudios, se analizaron varios casos respondiendo a una metodología cuantitativa, destacando que el 70% de los alumnos que utilizan esta forma de aprendizaje ha obtenido mejores calificaciones y rendimiento escolar, en las áreas de Lengua y Matemática.

También se acentuó un 20% menos de ausentismo, a causa del incentivo que causa en los niños esta forma de implementar los contenidos.

Los resultados fueron alentadores, fundamentados por una dinámica de trabajo distinta, motivadora y enriquecedora para cada uno de los alumnos. Según las investigaciones, el juego causa placer y por, ende, deseo por aprender.

En el artículo de investigación de Yineth Caldera y Mariana Tello (mayo 2017), “Cuatro formas didácticas para enseñar a los niños a sumar”, explica la necesidad de implementar la estrategia del juego en las operaciones de suma ya que se considera que los niños manejan su capacidad de analizar y procesar operaciones de una manera sencilla y dinámica dentro del contexto áulico. Su investigación de manera cualitativa, se destacó en observar las formas en las que los niños responden al momento del juego, denotando principalmente sus respuestas y sus intercambios, enriquecedores para construir una nueva educación basada en lo lúdico.

De esta manera, los docentes reflexionaron a partir de las observaciones reinventando la forma de compartir conocimientos respondiendo a los cambios que se desarrollan dentro del contexto.

Los juegos son divertidos, ayudan a aprender a partir del error (el error no es visto como algo dramático sino como un camino al aprendizaje), tiene una retroalimentación inmediata (frustración que pica y lleva a volver a jugar) y se trabaja todo el cerebro (razonamiento crítico y analítico, psicomotricidad, relación social, lenguaje...). En el artículo de la pagina66.com “SantRoc juega en el aula” (22 de mayo 2017) la enseñanza tradicional ya no funciona, una enseñanza basada en la clase magistral ya no es útil. Con este tipo de enseñanzas el profesorado no tiene tiempo de observar al alumnado como práctica y resuelve problemas. El alumnado no es un recipiente que hay que llenar. Las nuevas metodologías ayudan al profesor a observar más al alumnado y a que cada uno de ellos saque lo mejor de sí mismo y lo ponga a su servicio y al de los demás.

El alumnado tiene que ser el centro de su propio aprendizaje, para ello debe estar motivado (no hay aprendizaje sin emoción) y esto no es siempre una tarea fácil. Los juegos de mesa pueden ayudar a trabajar aspectos como el esfuerzo, la fidelización o la cooperación, y ayudar a que el alumnado interiorice conceptos de forma lúdica.

El colegio SantRoc, a partir de sus observaciones dentro de un estudio cualitativo, cree en reforzar los vínculos entre el alumnado. En motivar y emocionar, y despertar así la llama del aprendizaje. Para ellos, no hay mejor forma de aprender y crecer, que jugando.

### Planteo del problema

Durante mucho tiempo se consideró a la educación como una transmisión de conocimientos acumulados donde los alumnos debían recibirlo como algo inalterable e indiscutible, donde el protagonista era el maestro, y el alumno debía aceptar este

conocimiento sin discutir ni cuestionar aquello que se enseñaba. Fue Piaget quien comenzó a plantear el concepto “aprendizaje significativo”, colocando el eje en el alumno como protagonista de su aprendizaje con la posibilidad de cuestionar, debatir y argumentar. Sin embargo, la educación se resistió a modificar su metodología y a pesar de los grandes cambios que sugieren repensar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se continúa con un modelo tradicional y rutinario que ocasiona grandes dificultades en los alumnos que desean aprender desde una metodología distinta a la planteada.

Siendo el equipo de orientación escolar un lugar de consultas a temas puntuales o reuniones familiares, donde el rol del psicopedagogo se observa desligado a la tarea pedagógica o desvinculada de la tarea de acompañar en el trayecto educativo a los docentes.

De acuerdo a lo mencionado, la educación merece actualizar su sistema de enseñanza, ya que los intereses de los alumnos han cambiado y es necesario ejercer nuevas estrategias que respondan a las necesidades que se plantean en la actualidad. Un medio para ejercer una nueva metodología es implantar el trabajo psicopedagógico en el aula a través de talleres donde el juego es el intermediario entre el sujeto y el aprendizaje.

El juego se plantea como mecanismo para actualizar el sistema educativo, se desarrolla como un medio para garantizar un manejo de los contenidos desde una perspectiva dinámica e interactiva con otros, donde el encuentro con los demás sujetos es requisito para favorecer la enseñanza ya que todo juego tiene un aspecto relacional, de modo tal que para que haya juego tiene que existir otro jugador. En este tipo de intercambios, los niños se sienten obligados a argumentar lógicamente y a hablar con sentido al tener que coordinar sus acciones con las de otros niños. Dentro del juego se establece un marco de comunicación y colaboración entre los jugadores.

El juego es visto como un distractor dentro del aula, ya que muchas docentes consideran que al jugar se pierde el sentido del contenido y, por lo tanto, de lo que se pretende enseñar. Es por ello que es importante plantear que, para que un juego sea considerado una estrategia didáctica, debe presentar ciertas reglas que están destinadas a garantizar el objetivo didáctico al cual se pretende alcanzar. Estas reglas deben ser pautadas con anticipación por el docente con el fin de encaminar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego le proporciona al niño un conjunto de estrategias que podrán utilizar al momento de accionar con un conocimiento, lo enriquece de destrezas para utilizar en el contexto de aprendizaje. Pero en muchas ocasiones el temor por el desorden y el agrupamiento impide que las docentes se animen a utilizar esta metodología, tan necesaria para enseñar, y opten por continuar con la metodología tradicional donde los niños responden de manera automatizada sin dar lugar al intercambio o al debate de ideas.

De esta manera, el espacio de orientación del aprendizaje es el lugar donde la Psicopedagogía se despliega en su campo de trabajo escolar. Pero, en ocasiones, se produce un quiebre entre las necesidades que plantean los alumnos y las respuestas que se desarrollan. Siendo estas interrumpidas por otras demandas que acarrear temas relacionados a la trama vincular y familiar, dejando lo pedagógico desplazado de su tarea diaria, generando que las docentes no vinculen sus prácticas a las orientaciones o dinámicas que plantea la Psicopedagogía para generar aprendizaje.

Desde este trabajo se intenta lograr la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje, despertando el deseo en cada uno de ellos a partir de un método que le dé significado al contenido que se aborda, donde pueda apropiarse del mismo a través del intercambio y la mirada diferente que le puede acercar un otro en una situación áulica.

Lograr un aprendizaje significativo es incorporar mayor cantidad de conocimientos donde los nuevos aprendizajes se suman a los ya existentes de un modo reflexivo y relacionado, dentro de una estructura cognitiva. De esta manera, se incentiva al alumno a analizar y descubrir siendo un proceso que se alcanza dentro de un contexto con otros, relacionando todo lo aprendido de una manera motivadora para el mismo. De este modo, se trabajan con contenidos pautados dentro del diseño curricular y luego, a través de lo lúdico se apela a construir ese conocimiento desde un lugar de dinamismo otorgándole significado.

#### Objetivo general:

- Analizar el valor del juego como instrumento para mejorar las habilidades escolares en la provincia de Buenos Aires, del partido de San Martín (Ballester), dentro de un trabajo conjunto entre docentes y el equipo de orientación escolar.

#### Objetivos específicos:

- Fomentar el juego en el aula, en alumnos de segundo ciclo Nivel Primario de la provincia de Buenos Aires, del partido de San Martín (Ballester)
- Favorecer los intereses de los alumnos de segundo ciclo de la provincia de Buenos Aires, del partido de San Martín (Ballester)
- Generar mayor motivación en las actividades áulicas de las aulas de la provincia de Buenos Aires, del partido de San Martín (Ballester).

#### Hipótesis

De acuerdo a la información recolectada, surgen diversas hipótesis relacionadas al juego, en relación a las preocupaciones de las docentes con respecto al juego y a las metodologías implementadas con respecto a la enseñanza, dejando de lado la función específica del



equipo de orientación escolar que es orientar y enriquecer el aprendizaje de los alumnos. Muchas veces frente al fracaso escolar, el EOE realiza evaluaciones del proceso intentando buscar cambios o sugerencias para el próximo año, pero las docentes tienden a continuar su enseñanza de una manera autónoma dejando de lado el acompañamiento que debería realizar el equipo.

De acuerdo a la recolección de la información obtenida, surgen ciertas dudas que requieren ser analizadas ya que se demuestra que la escuela está atravesando un vaciamiento de contenidos donde el alumno es rehén de una metodología que no le posibilita avanzar, se encuentra inmerso en un contexto que no responde a sus necesidades y específicamente a sus motivaciones que surgen de sus intereses.

El juego como alternativa es rechazada por docentes y en ocasiones no experimenta el resultado esperado porque no se toman las medidas necesarias para utilizarlo de la manera correcta. Se considera que el psicopedagogo debe encargarse de temas individuales y personalizados sin involucrarlo en la metodología diaria ya que se considera que el ambiente de trabajo grupal genera interrupciones en el aprendizaje.

Además, se postula el juego como puente entre el conocimiento dado y lo que el alumno conoce, es decir, sus ideas previas, pero en ocasiones este puente se rompe cuando los contenidos no están del todo estructurados en el pensamiento del alumno, ocasionando que el material presentado se establezca como nuevo y no se llegue al objetivo esperado que es aumentar sus conocimientos. Los talleres planteados son evaluados como obstáculos en el aprendizaje sin dar lugar a la dinámica y al enriquecimiento que se genera cuando el trabajo grupal facilita el contenido.

Asimismo, la Psicopedagogía se aleja de su función primordial en el trabajo escolar, enfocando su atención a la trama vincular y familiar.

### Método

Diseño: El método utilizado para investigación se caracteriza por ser cualitativa del tipo teórica, ya que se analiza la información recabada y se plantean diversas alternativas de la misma. Se utiliza una teoría fundamentada dentro del ámbito educativo evaluando diversas representaciones de acuerdo al tema elegido.

Su origen radica en las ciencias humanísticas ya que el juego es planteado con un problema que perjudica a la sociedad, específicamente a los alumnos, que en un futuro serán adultos que deberán enfrentarse a un mundo de dificultades y debates con otros, por lo tanto, el fin del estudio radica en modificar la enseñanza para preparar a los alumnos en un mundo donde la interacción y el intercambio con el otro son necesarios para convivir.

Participantes: Está dirigido a docentes del Nivel Primario, segundo ciclo, del partido de San Martín (Ballester), ya que en ellos se encuentra una metodología basada en la repetición de contenidos y en el aprendizaje memorístico y sin sentido, dejando afuera el rol primordial del equipo de orientación escolar, el cual se destaca por orientar y enriquecer el aprendizaje. También, hacia los directivos, los encargados de determinar y tomar decisiones frente a las situaciones que se nos enfrentan, orientando el trabajo de los docentes hacia un enfoque integrado y conjunto con los miembros del E.O.E.

Técnica de recolección de datos: el estudio realizado plantea preguntas abiertas donde los entrevistados podrán dar su punto de vista desde una mirada objetiva y sin determinar su pensamiento dentro de una doctrina específica. Representa las múltiples realidades que atraviesan las docentes y sus formas de responder a las necesidades de cada alumno en un contexto de constante cambio, dentro de un grupo de alumnos de 2° ciclo del Nivel Primario.

La información recabada se analiza como un todo, de manera global e integrada para analizar la realidad y de acuerdo a ello, llegar a un resultado, es decir, se plantea un modelo holístico donde la información es analizada en profundidad y no solo como una mera suma de sus partes.

Se analizarán diversos ejes determinados por la importancia que radica el juego dentro del aula y la utilización que se implementa dentro de la misma para generar el impacto dentro del aula. Los docentes responderán a una encuesta semi-estructurada donde darán su punto de vista hacia las cuestiones relacionadas al juego y sus propias ideas o concepciones acerca del mismo.

A partir de este trabajo, su diseño se basa en la investigación-acción, donde es necesario un cambio en el sistema educativo, una nueva mirada hacia la educación, una redefinición del modelo educativo planteado. La educación necesita un cambio, y a partir de esta investigación se espera repensar las prácticas, busca modificar lo tradicional para innovar a través de lo lúdico.

Procedimiento: luego de un análisis previo acerca del rol del psicopedagogo en la escuela, determinando diversas variables a tener en cuenta dentro de un Nivel Primario (segundo ciclo), lo cual se analizó en un lapso de un mes, se dio lugar a la observación en el campo de acción. Se dialogó con los docentes sobre el contrato de confidencialidad y sobre la forma en la cual se tendrían en cuenta sus comentarios o referencias de acuerdo al tema abordado, dentro de un marco de anonimato.

De acuerdo a lo que se observó y analizó de las entrevistas dadas, hoy se observa desánimo, falta de entusiasmo hacia la tarea y dificultad para fomentar el vínculo entre el docente y los alumnos, esta información que se toma de observaciones, entrevistas y

diagnósticos áulicos, siendo de mera importancia desarrollar y reflexionar para no repetir prácticas que se encierran en la mera repetición sin sentido.

### Resultados

Población: alumnos de 2º ciclo Educación Primaria.

Muestra: alumnos de 2º ciclo de la E.P. N°14, Ballester, San Martín.

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede apreciar que el modelo de la educación que se continúa desarrollando es el tradicional, que los contenidos se desarrollan de manera oratoria, donde el docente es el eje del aprendizaje y los alumnos son los encargados de procesar los mismos a través de la escucha. El intercambio es considerado un desgaste, un espacio que genera disturbios y no produce el conocimiento esperado.

Las docentes se muestran conformes, dentro de un ámbito que les da seguridad y les permite desarrollar la enseñanza de manera fluida según sus principios y sus metodologías a implementar ya conocidas. La Psicopedagogía se encuentra disgregada del trabajo docente, considerándola alejada del trabajo pedagógico. En muchas ocasiones se considera que el “equipo” esta para atender cuestiones individuales y personales, sin dar espacio al ingreso dentro el aula, según las encuestas tomadas los docentes consideran al equipo de orientación escolar como un espacio donde los niños que presentan dificultades deben ser “atendidos”.

Son docentes que fueron educadas para grupos homogéneos, para enseñar a un todo sin notar diferencias y sin generar discusiones acerca de lo que se desarrollaba. Es por ello, que cualquier tipo de crítica u observación a lo que se enseña es considerada un desacato a la autoridad y una falta de respeto al enseñante. Asimismo, suponen que el ingreso de un “intruso” en el aula significa la observación y crítica de su enseñanza, descartando las funciones específicas del psicopedagogo en el espacio escolar.

El alumno es oprimido en su pensamiento, y se lo limita a responder preguntas concretas o a realizar consignas que se encuentran dentro de los parámetros esperados para lo que dicta el texto dado. Se trabaja con manuales donde el contenido ya se encuentra desarrollado y el cuestionamiento no está permitido, sino la mera repetición. Los psicopedagogos se encuentran en un desafío constante y en un entramado de funciones que se le delegan y que no son parte de su rol específico, el pedagógico, ya que cuando se intenta intervenir o prevenir ciertas cuestiones en el marco de taller, se ven afectados por los cuestionamientos docentes que dificultan su ingreso.

En las escuelas se plantea una metodología que atiende a un grupo centralizado, donde los que tienen otros tiempos o mayores dificultades para aprender son aquellos que no quieren avanzar argumentando que “no hacen, porque no quieren”.

La educación tradicional enseñaba para crear una cultura unificada, por la cantidad de inmigrantes al país, se enseñaba lo mismo para todos sin importar sus necesidades, creencias o ideologías. Hoy, a pesar de los cambios que transformaron pensamientos, que generaron una mayor comunicación, que posibilitaron el intercambio entre distintos contextos, se continúa apuntando a la misma educación, una educación que se cierra en homogeneizar, en generar los mismos resultados que se desarrollaban en esa época, sin dar lugar a nuevas prácticas basadas en un aprendizaje constructivo dentro de una dinámica grupal de taller.

La diferencia radica en que las personas cambiaron y se rebelan, cuestionan y se repreguntan, la revelación que se denota de diversas formas, cuestionamientos hacia el docente, críticas al modelo, sugerencias al contenido que se aborda y, en el peor de los casos, repitencia, ausentismo y abandono. Aspecto que se observa a partir de las clases que

se generan y de las respuestas que el docente da cuando se lo interroga sobre estas cuestiones.

De acuerdo a lo expuesto, se denota una diferencia en las edades y periodos en las que fueron formadas las distintas docentes, ya que no es el mismo pensamiento la persona que se formó a partir del cambio, y que experimentó ella misma la falta de motivación, a la docente que durante todo su ciclo de enseñanza tuvo las mismas metodologías y formas de transmisión de aprendizaje, expresando “antes era mejor, ahora los chicos no hacen nada”. La diferencia radica mayormente en la experiencia, en denotar cómo un simple juego puede cambiar la dinámica de la clase y generar un aprendizaje basado en la significación y la interacción con el otro.

El cambio se debe desarrollar, es el momento, el juego es una salida y una respuesta a los resultados que se están generando. Es un mecanismo que genera motivación, que le permite al alumno sentirse protagonista del aprendizaje, ya que será él quien encontrará el camino, quien a partir de sus propias ideas y producciones podrá argumentar su pensamiento. Las investigaciones realizadas dieron a conocer que el juego genera oportunidades, intercambios y le permite al alumno argumentar sus propias respuestas. Se observó que mediante lo lúdico, no solo se desarrolla lo pedagógico sino también las capacidades emocionales, las formas de expresarse y de respetar al otro dentro de un contexto donde las ideas circulan como medio para adquirir la enseñanza.

Dentro de las entrevistas, se observa la importancia que cada docente expone acerca del juego, entienden que es una instancia importante pero no lo generan dentro del aula por considerarlo distractor o interruptor del conocimiento, por lo tanto, se espera que los alumnos trabajen de manera ordenada, automatizada y sin distractores que generen un desorden dentro del aula.

La escuela continúa con un modelo, donde el orden es la prioridad y las necesidades de los alumnos se desplazan para dar lugar al contenido de manera tradicional, donde el desgano y la desmotivación es a causa de los medios tecnológicos que distorsionan su noción de la realidad y la inmediatez de la información confunde a los alumnos.

Los docentes consideran que, a medida que crecen, sus alumnos deben prepararse para las dificultades de la sociedad, lo cual se fomenta, según sus razonamientos, con el respeto, la tolerancia y la solidaridad con el otro. Aspecto que el juego genera, ya que en el intercambio se promueven valores que se determinan con el solo hecho de respetar una regla, el turno del otro y de dar lugar a la opinión o sugerencia de un compañero.

Si bien existen obstáculos e ideologías que impiden el desarrollo del juego, el cambio se observa como una necesidad, se necesita una respuesta a las consecuencias del fracaso escolar, se está reflexionando sobre el modelo de aprendizaje, y es un avance para continuar pensando en conjunto para responder a las nuevas necesidades.

### Discusión

A partir de lo investigado, el juego es tenido en cuenta como un medio en el cual los alumnos se divierten, se entretienen pero no logran llegar a un aprendizaje valedero. Como explica Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Pero muchos docentes consideran que esta manera de trabajo perturba el ritmo de la clase, y los coloca a los alumnos en un lugar de liderazgo que muchas veces es difícil controlar.

La mirada en el juego debería estar puesta en el intercambio, en la puesta en común de ideas, sensaciones, de ser protagonistas de su propio conocimiento y discutirlo con el otro

para elaborar nuevas estrategias, nuevos contenidos, como explica Lev Semyónovich Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Dentro del intercambio se construye, se proporcionan saberes, sentidos, formas de analizar, siendo la docente mediadora de estos conocimientos ya que es ella la que debe encontrar el sentido a lo que se desarrolla, debe dar lugar a los contenidos de una manera dinámica, interactiva y social, ya que es el intercambio social lo que proporciona el saber. De esta manera como establece Vigotsky “el juego es una actividad social” ya que es la manera en la cual surgen los conocimientos.

Pero, dentro de esta nueva metodología nos encontramos con ciertos obstáculos que entorpecen la prácticas y que generan malestar y desánimo para lograr alcanzar los objetivos que se plantean en un principio, tal como lo explica Brougère (1997) el juego plantea dos obstáculos. El primero, se relaciona con la utilización de la palabra "juego" y su uso metafórico. El segundo, con la forma en que se han considerado las características propias del juego y su relación con la educación y el desarrollo. Es decir, lo que sugiere es que el juego presenta una mirada simbólica y significativa en cuanto al no hacer, al no aprender, al hecho de que al jugar los niños se distraen y no emplean las estrategias que se esperan para alcanzar el aprendizaje. Los docentes tienden a pensar que el juego no se relaciona con el aprendizaje ya que es un medio donde el contenido no circula de la manera que se acostumbra, por lo tanto, lo que se plasma no queda escrito sino que el registro es a través del cuerpo, del pensamiento, de la memoria, aspectos que se evalúan con la mirada y la observación constante de lo que se aprendió.



Asimismo, se entiende que muchos docentes presentan diversas miradas y toman el juego de acuerdo a su modalidad de enseñanza, según la autora Mauridas Bousquet (1986) identifica tres posturas diferentes en la forma en que se consideran el juego y la enseñanza: (a) los que defienden el juego libre en la escuela, (b) los que postulan la necesidad de intervenir en el juego dándole un objetivo y (c) los que directamente destierran al juego de la escuela. De esta manera, la conjugación del aprendizaje se desarrollará de acuerdo a los ideales de ese docente y sus formas de intervenir en el aprendizaje para mejorarlo y enriquecerlo con sus prácticas educativas. El juego es una herramienta que debería utilizarse como estrategia, como vehículo para alcanzar lo deseado, pero muchas veces se entorpece sin un claro objetivo a seguir, fomentando un juego sin sentido y sin planteos para construir aprendizaje.

El juego plantea un desafío para el docente, desordena el clima del aula pero abre un abanico de posibilidades, de intercambios, tal como explica Burbules, “el juego es una actividad social y comunicativa. Entrar en el juego es comprometerse con él y arriesgarse a la incertidumbre en su desarrollo”. Implica la duda, el desconocimiento y de alguna manera, abre un camino de preguntas y significantes que luego tendrá que responder el docente, para guiarlos y conducirlos hacia lo que se desea enseñar. El docente será el mediador entre el juego y el conocimiento, será el intérprete del aprendizaje y llevará al alumno a pensar y a reflexionar, a dar cuenta de las múltiples estrategias que deberá desplegar para trabajar con el contenido y apropiarse de él. Es por ello, también, que implica un trabajo arduo por parte del docente y lo descoloca de su lugar de confort para enfrentarlo a nuevas situaciones y nuevas formas de pensar.

De esta manera, se entiende que cuando jugamos, nuestras funciones cognitivas entran en acción y se constituyen dentro de un marco dinámico que despierta el deseo por aprender y ser parte de la circulación de conocimientos.

### Conclusión

De acuerdo a la información recabada, se pudo denotar que la educación en la escuela analizada presenta ciertos obstáculos para garantizar un cambio en la metodología que se encuentra desarrollando, desechando las ideas o propuestas que surgen del Equipo de Orientación Escolar, entendiendo que estas solo se ocupan de problemáticas puntuales vinculadas a lo vincular o familiar. Sin embargo, en las observaciones se manifestó un desánimo por parte de las docentes en relación a los modos de enseñar, necesitando respuestas para llevar a cabo en el aula para favorecer el desempeño de sus alumnos. Pero sus herramientas se basan en las ya conocidas sin dar lugar a nuevas propuestas que parten del conocimiento psicopedagógico.

La educación merece ser repensada, y es a lo que se apuntó desde este trabajo, analizando situaciones y consecuencias que apareja una educación tradicional que se enfoca en el contenido, dejando de lado las necesidades del alumno.

En la actualidad, las transformaciones de la sociedad impactaron en distintos ámbitos, siendo el escenario principal la escuela, la muestra o la imagen de lo que sucede, por lo tanto, se han intentado desde diversas perspectivas (enfoque interaccional, juegos de rol, enfoque cognitivo-conductual) responder a estos cambios, modificando la mirada tradicional que genera la escuela en los alumnos, tratando de conocer la dinámica de taller como medio para garantizar un aprendizaje basado en lo lúdico y el intercambio desde un trabajo en conjunto.

De esta manera, muchas escuelas comenzaron a utilizar diversas herramientas para generar una nueva dinámica en el aula, basada en la comunicación con el otro para garantizar el aprendizaje a través del intercambio, ello generó que muchas escuelas lograran introducirlo a su manera de enseñar, mientras que otros se resistieron y criticaron esta metodología, considerándola como una forma de distracción en los alumnos. Hoy desde la psicopedagogía escolar, se espera que los alumnos aprendan en otros contextos distintos a los ya conocidos para adentrarse en nuevas formas de conocimiento, pero muchas veces estas estrategias se ven obstaculizadas por el temor de los docentes a ser evaluados u observados por estos. Además las problemáticas que surgen a diario implican respuestas inmediatas delegando el rol del psicopedagogo a la resolución de conflictos desechando su función pedagógica.

En la escuela donde se realizó la investigación se expresaron ideas diferentes pero que en su mayoría respondían a lo mismo, el juego como instrumento de descontrol y distracción en el aula, siendo los alumnos los responsables de generarlo.

Sin embargo, se intentó destacar el rol que ejercía el juego y la importancia de establecer las reglas de lo planteado para generar un clima de responsabilidad y de cumplimiento al objetivo que se desea concebir y concretar para alcanzar el aprendizaje.

La escuela coloca resistencia a los cambios, porque desestructura el modelo que trabajan desde hace tiempo y genera malestar el hecho de modificar rutinas ya conocidas y manejadas por ellos.

En el estudio realizado, se mostraron diferencias en cuanto a los momentos en los cuales se formaron como profesionales docentes, dando cuenta que la forma en que la sociedad respondía hace un tiempo es muy distinta a la que hoy en día existe. La tecnología ha modificado la vida de las personas siendo los niños nativos de esta cultura

tecnologizada en la cual se trabaja con lo inmediato e instantáneo, en donde la espera o la rutina causan aburrimiento y generan un abandono a la tarea. De esta manera se observa que las profesionales que se formaron, hace un tiempo, bajo un mandato conductista y centralizador, donde el alumno debía mantenerse en silencio escuchando y realizando lo que la docente explica, se sienten perturbadas por esta nueva forma de conducta, necesitando estructurarlos para poder manejarlos dentro del aula. Sin embargo, cuando denotan que esta metodología no se puede implementar, se angustian y se desaniman explicando que “antes era mejor”. Es por ello que es importante generar nuevas propuestas y realizan un trabajo interdisciplinario entre docentes y psicopedagogos, apuntando al deseo del sujeto para aprender y conocer el contenido de una manera dinámica.

De manera diferente, las docentes que se encuentran en formación o se han recibido en este último periodo, se muestran abiertas al cambio entendiendo que los alumnos responden de otra manera y bajo otra forma de enseñanza, implementando el juego como herramienta y estrategia de motivación dentro del aula, interesándose por las necesidades de cada alumno y respondiendo a sus deseos por aprender, acercándose al espacio de orientación escolar en busca de alternativas y dinámicas para implementar dentro del aula, dentro de un marco de trabajo en equipo.

El juego permite desarrollar el vínculo, por lo tanto, se propuso que los docentes pudieran dar cuenta de la manera de dar lugar al juego para propiciar el intercambio y el aprendizaje, se dieron lugar a lecturas e investigaciones donde se destaca el juego como medio fortalecedor y sus formas de desarrollarlo en el aula.

De esta manera, se intentará que logren captar la función del juego desde una mirada objetiva y realicen sus propias experiencias, junto con el equipo de orientación escolar, de acuerdo a las recomendaciones dadas.

El objetivo será que puedan plantearse otras maneras de enseñar sin temer a lo que pueda llegar a suceder, entendiendo que el juego es aprendizaje y que debería ser primordial dentro de la currícula escolar como parte de los contenidos a abordar, ya que como bien sabemos, para jugar hay que aprender a hacerlo y esta será la función de los docentes, para mantener el control y alcanzar lo que se desea concretar con el juego en sí.

El juego necesita de reglas y de un mediador que garantice la circulación de conocimientos y del contenido que se desea alcanzar. De esta manera el docente dentro de su rol será el que guíe la tarea y se interese por llegar a concretar sus propios objetivos, desde una mirada abierta y dando espacio al diálogo y al intercambio entre el grupo. Para poder propiciar esta metodología de trabajo es importante que logren acercarse a la Psicopedagogía, que utilicen a las profesionales que se encuentran para responder y acompañar la tarea docente ya que desde la demanda es de donde surge el conocimiento.

Además, es fundamental que la Psicopedagogía comience a delimitar su campo de acción hacia lo pedagógico, fomentando el conocimiento y las habilidades escolares de cada alumno, desde una dinámica de taller lúdico donde el contenido se encuentre implícito y dé lugar al aprendizaje en grupo, donde entre pares se genere el conocimiento.

Hoy el juego es la respuesta a los cambios e inconvenientes que surgen en el aula, y se entiende que es una de las maneras que se espera llegar a la motivación de cada niño que atraviesa el sistema educativo, es decir, el juego es el camino para lograr que los niños tengan la capacidad de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.

Referencias

- Amonachvili, Chalva. (1986). *El juego en la actividad de aprendizaje de los escolares*. España
- Caillois. (1994). *Los juegos y los hombres*. México. Editorial Colección Popular
- Mauridas Bousquet. (1986). *Recursos lúdicos en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Buenos Aires
- Bassedas, Eulalia y Col. (1991). *Intervención Educativa y Diagnóstico Psicopedagógico*, Paidós, Barcelona
- Brougere, Gilles. (2013). *El niño y la cultura lúdica*. Buenos Aires
- Bruner. (1989). *La percepción del lenguaje*. Facultad de Psicología, Universidad del País Vasco, España
- Burbules, Nicholas. (1991). *El diálogo en la enseñanza*. Universidad de Stanford
- Chevallard. (2000). *La transposición didáctica*. Argentina, Editorial Aique
- Gadamer. (1988). *Una hermenéutica de la experiencia*. Argentina
- Freud. (1920). *Más allá de principio del placer*. Editorial Siglo Veintiuno
- Jean Piaget. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Barcelona, Editorial Labor
- Johan, Huizinga. (1938). *Homo ludens* (traducción “Hombre que juega”). Traductor Eugenio Imaz Echeverría. España, Editorial Alianza
- Jorge Martí Contreras. (1997). *Motivación y juego en el aula: La implicación del alumno en las clases de E/LE*. España
- Kishimoto. (1996). *Juegos Tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*, Sao Paulo, Editorial Pioneira

- Patricia M. Sarlé. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires. Argentina, Editorial Paidós
- Unesco. (1980). *El niño y el juego planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Francia
- Velaz de Medrano Ureta, Consuelo. (1998). *Orientación e intervención psicopedagógica*, Granada, Editorial Aljibe
- Wittgenstein. (1969). *Lenguaje y comunicación*. Austria
- Yves, Chevallard. (2000). *La transposición didáctica*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Aique

Anexo de material de investigación

Modelo de Entrevista semi-estructurada

- 1) Contame qué metodología de trabajo utilizas para enseñar.
- 2) ¿Cómo evalúas los resultados?
- 3) El juego, ¿es importante al momento de enseñar?
- 4) ¿Cómo reaccionan los alumnos cuando se implementa el juego como metodología pedagógica?
- 5) ¿Pensás que el juego es una herramienta necesaria para el aprendizaje?
- 6) ¿Cómo acompaña el equipo de orientación escolar tu dinámica en el aula?